



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENELAAH DAN MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI
BERBASIS AUDIOVISUAL DAN METODE INKUIRI
UNTUK KELAS VII SMP**

SKRIPSI

Oleh

Khusnul Khotimah

NIM 130210402018

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

2017



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENELAAH DAN MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI
BERBASIS AUDIOVISUAL DAN METODE INKUIRI
UNTUK KELAS VII SMP**

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

Khusnul Khotimah

NIM 130210402018

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

2017

HALAMAN PENGAJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENELAAH DAN MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI
BERBASIS AUDIOVISUAL DAN METODE INKUIRI
UNTUK KELAS VII SMP**

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 : Khusnul Khotimah
Nim : 130210402018
Angkatan Tahun : 2013
Daerah Asal : Probolinggo
Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 13 September 1995
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

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

Dra. Endang Sri Widayati, M.Pd.
NIP. 19571103 1985022 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini merupakan sebuah karya ilmiah berharga yang tidak lepas dari kuasa Allah SWT dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati dan rasa syukur mengucapkan alhamdulillah, saya persembahkan skripsi ini kepada:

- 1) kedua orang tua saya Mustafa dan S. Sunarsih yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan biaya;
- 2) guru-guru sejak Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala ilmu, keterampilan, bimbingan, serta doa yang diberikan;
- 3) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTO

“Ikatlah ilmu dengan menulis.”¹



¹Ali Bin Abi Thalib ra. Dikutip dari <http://www.kompasiana.com>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khusnul Khotimah

NIM : 130210402018

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Menelaah dan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Audiovisual dan Motode Inkuiri untuk Kelas VII SMP** 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, 23 Juni 2017

Yang menyatakan,

Khusnul Khotimah

NIM. 130210402018

HALAMAN PEMBIMBINGAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENELAAH DAN MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI
BERBASIS AUDIOVISUAL DAN METODE INKUIRI
UNTUK KELAS VII SMP**

SKRIPSI

Oleh

Khusnul Khotimah

NIM 130210402018

Pembimbing:

Pembimbing 1 : Dr. Arju Muti'ah, M.Pd.

Pembimbing 2 : Dra. Endang Sri Widayati, M.Pd.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menelaah dan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Audiovisual dan Motode Inkuiri untuk Kelas VII SMP telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Senin, 24 Juli 2016

Pukul : 09.00-11.00

Tempat : 35 D 106

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

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

Dra. Endang Sri Widayati, M.Pd.
NIP. 19571103 1985022 001

Anggota I

Anggota II

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

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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., P.hD.

NIP.19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Menelaah dan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Audiovisual dan Motode Inkuiri untuk Kelas VII SMP; Khusnul Khotimah; 130210402018; 2017; 114 halaman; Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Media pembelajaran Audiovisual berbasis model pembelajaran Inkuiri untuk materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi pada kelas VII SMP merupakan media pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013. Media pembelajaran yang dikembangkan ini mengacu pada kurikulum 2013 versi revisi 2016 yang berfokus pada dua kompetensi dasar, yaitu menelaah teks Laporan Hasil Observasi dan keterampilan menulis teks Laporan Hasil Observasi. Selain itu, media pembelajaran ini juga menekankan proses berfikir secara kritis dan analitis dalam mencari dan menemukan sendiri (Inkuiri) jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan oleh siswa dengan media berupa video yang menarik dan variatif. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran Audiovisual yang menarik dan variatif untuk meningkatkan minat siswa dalam memahami materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi. Permasalahan yang dikaji pada penelitian pengembangan ini, yaitu: (1) proses dan wujud pengembangan media pembelajaran menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi berbasis Audiovisual dan motode Inkuiri, (2) uji validitas media pembelajaran menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi berbasis Audiovisual dan motode Inkuiri, (3) respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi berbasis Audiovisual dan motode Inkuiri (4) hasil belajar siswa kelas VII C SMPN 1 Kotaanyar pada materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi menggunakan media berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan rancangan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Hannafin dan Peck. Model pengembangan Hannafin dan Peck meliputi tiga tahap, yaitu, (1) penilaian kebutuhan, (2) desain, dan (3) pengembangan serta implementasi.

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini meliputi tiga hal sebagai berikut. Pertama, proses pengembangan media pembelajaran meliputi tiga tahap, yaitu (1) penilaian kebutuhan, (2) desain, dan (3) pengembangan serta implementasi. Proses dan wujud pengembangan media pembelajaran dipaparkan guna meyakinkan kinerja peneliti atau pengembang produk bahwa proses pengembangan produk telah dilaksanakan dengan baik. Kedua, hasil uji validitas terhadap media pembelajaran yaitu, (1) validitas kualitas substansi pembelajaran dari V1 dan VP sebesar 85,7%, dan (2) validitas kualitas format media pembelajaran dari V2 sebesar 78,5%. Hasil uji validitas digunakan untuk memberikan penguatan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan untuk diimplementasikan. Ketiga, media pembelajaran diimplementasikan atau diujicobakan di kelas VII C SMP Negeri 1 Kotaanyar mendapatkan analisis data respon siswa sebesar 90,6%. Keempat, hasil belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Kotaanyar pada materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi mendapat nilai rata-rata 88,8.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka simpulan dari penelitian ini yaitu, (1) tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran meliputi, (a) tahap penilaian kebutuhan berupa analisis permasalahan pembelajaran, pebelajar, tujuan, *setting* pembelajaran, (b) tahap desain berupa analisis kompetensi siswa, indikator pembelajaran, peralatan dan kondisi siswa, serta bahan ajar yang digunakan, (c) tahap pengembangan dan implementasi berupa proses pembuatan media yang menggabungkan beberapa aplikasi yang meliputi *powtoon*, *microsoft power point*, dan *windows movie maker*, (2) hasil uji validitas terhadap media pembelajaran yaitu, (a) validitas kualitas substansi pembelajaran dari V1 dan VP sebesar 85,7%, dan (b) validitas kualitas format media pembelajaran dari V2 sebesar 78,5%, (3) kegiatan ujicoba mendapatkan analisis data respon siswa sebesar 90,6%, dan (4) nilai hasil belajar siswa rata-rata 88,8. Saran untuk penelitian ini sebagai berikut, (1) siswa dapat menyimak, mencatat dan mengerjakan tugas dengan baik, (2) guru, sebagai langkah awal untuk melanjutkan pengembangan media yang variatif, (3) SMPN 1 Kotaanyar, sebagai acuan mengembangkan media yang lebih baik untuk pengisi tuntutan kurikulum 2013 dan bahan pertimbangan untuk memilih metode pembelajaran yang cocok untuk siswa, (4) peneliti sebidang ilmu, produk hasil penelitian disarankan sebagai tambahan, ide, dan pemicu untuk mengembangkan media pembelajaran selanjutnya.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kesehatan, serta kekuatan sehingga skripsi berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Pendek Berbasis Kearifan Lokal untuk Kelas XI SMA/MA di Situbondo" dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati disampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut.

- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Drs. Dafik, M.Sc., P.hD., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Arju Muti'ah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dosen pembimbing akademik, dan dosen pembimbing utama serta Dra. Endang Sri Widayati, M.Pd., selaku dosen pembimbingan anggota. Terimakasih atas ilmu dan kesabaran yang diberikan selama proses bimbingan skripsi;
- 4) Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia;
- 5) Dr. Muji, M.Pd., dan Dr. Sukatman, M.Pd., selaku Dosen Penguji Utama dan Dosen Penguji Anggota, terima kasih telah memberikan saran dan masukan serta meluangkan waktu dalam proses penulisan skripsi ini;
- 6) Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu bermanfaat kepada penulis sampai akhir penyelesaian skripsi ini;
- 7) Bambang Edi Purnomo, S.Pd, M.Pd., Dr. Arif Rijadi, M.Pd., dan Yuni Rohayani S.Pd., terimakasih atas kesediannya telah menjadi validator media pembelajaran untuk penelitian skripsi ini;
- 8) SMP Negeri 1 Kotaanyar beserta siswa kelas VII C yang telah bersedia menjadi tempat penelitian dan menjadi objek penelitian;

- 9) Sahabat-sahabatku Sekli, Ria, Arida, Dita, Atika, dan Tantik yang telah setia menemaniku selama menjadi mahasiswa di UNEJ;
- 10) Teman-teman angkatan 2013 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, teman-teman KKMT SMA Negeri 2 Jember, teman-teman Pengurus HMP IMABINA Periode 2014 dan 2015;
- 11) Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih telah membantu dan mendukung penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan dengan kebahagiaan yang lebih. Penulis merasa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, 23 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Spesifikasi Produk.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	7
1.7 Definisi Operasional.....	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Sebelumnya yang Relevan.....	9
2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	11
2.2.1 Konsep Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	13
2.2.3 Fungsi dan Manfaat.....	15
2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	18

2.3	Media Pembelajaran Audiovisual.....	20
2.3.1	Konsep Media Pembelajaran Audiovisual.....	22
2.3.2	Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	25
2.4	Model Penelitian Pengembangan.....	27
2.4.1	Model Penelitian Pengembangan Hannafin dan Peck.....	28
2.5	Metode Inkuiri.....	32
2.5.1	Pengertian Metode Inkuiri.....	33
2.5.2	Prinsip-prinsip Penggunaan Metode Inkuiri.....	35
2.5.3	Langkah Pelaksanaan Metode Inkuiri.....	36
2.6	Standar Kelayakan Materi Pembelajaran.....	38
2.7	Hasil Belajar Siswa.....	39
2.7.1	Konsep Hasil Belajar Siswa.....	39
2.7.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	40
2.8	Hubungan Media Pembelajaran dengan Respon Siswa.....	41
2.9	Aplikasi-aplikasi Penunjang Media Pembelajaran Audiovisual.....	42
2.9.1	<i>Powtoon</i>	43
2.9.2	<i>Microsoft Power Point</i>	43
2.9.3	<i>Windows Movie Maker</i>	44
BAB 3.	METODE PENELITIAN.....	45
3.1	Jenis dan Rancangan Penelitian.....	45
3.2	Model Penelitian.....	46
3.3	Data dan Sumber Data.....	49
3.3.1	Data.....	49
3.3.2	Sumber Data.....	50
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.5	Instrumen Pengumpulan Data.....	53
3.6	Teknik Analisis Data.....	55
3.7	Prosedur Penelitian.....	57

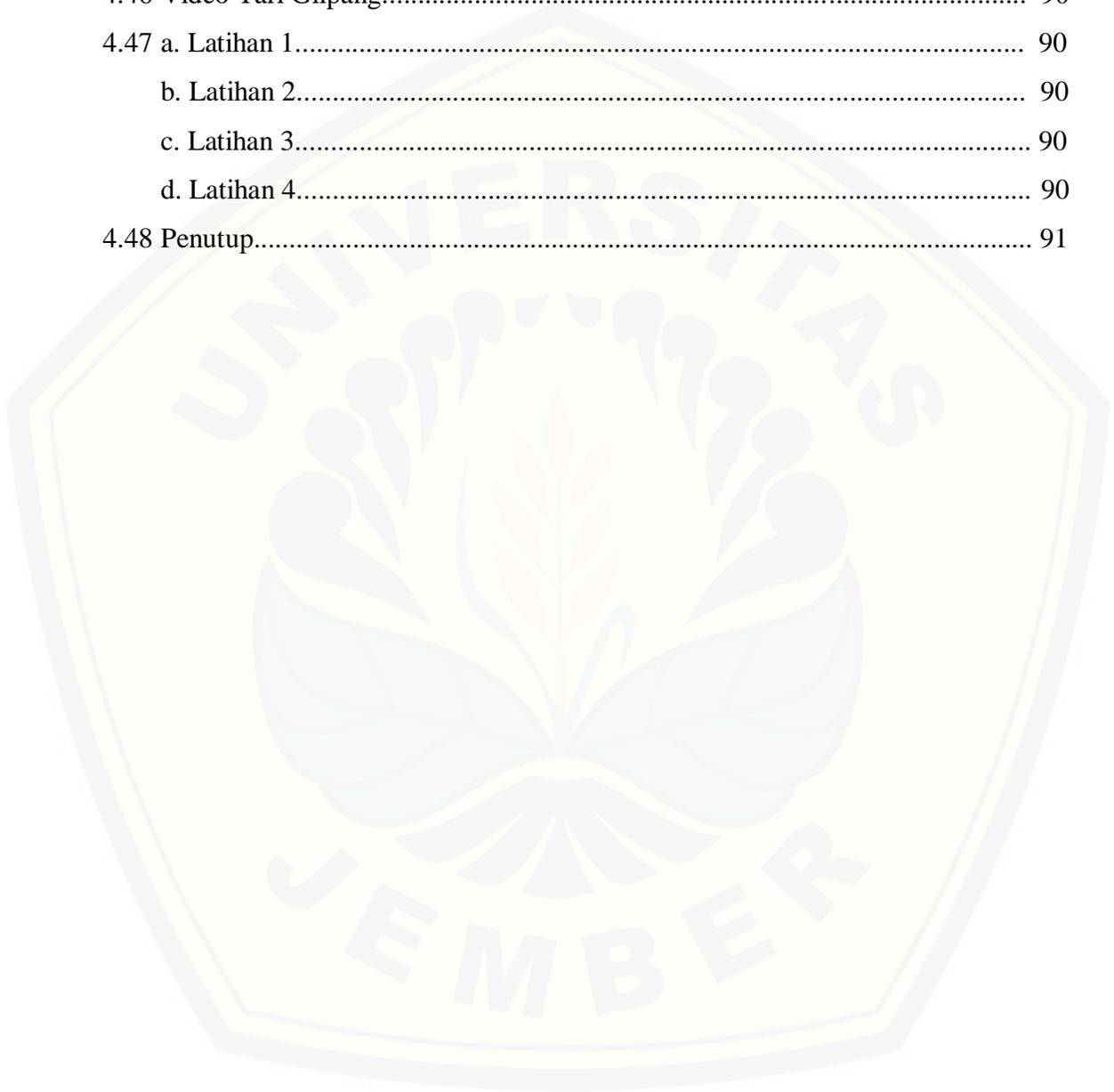
BAB 4. HASIL PENELITIAN.....	58
4.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran.....	58
4.1.1 Tahap Penilaian Kebutuhan.....	58
4.1.2 Tahap Desain.....	60
4.1.3 Tahap Pengembangan dan Implementasi.....	63
4.2 Validitas Media Pembelajaran.....	91
4.2.1 Validitas Kualitas Subtansi Pembelajaran.....	92
4.2.2 Validitas Kualitas Format Media Pembelajaran.....	98
4.3 Respon Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran.....	104
4.4 Hasil Belajar Siswa pada Materi Menelaah dan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Menggunakan Media Pembelajaran.....	107
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	110
5.1 Simpulan.....	110
5.2 Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	115
AUTOBIOGRAFI.....	134

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Model Pengembangan Hannafin dan Peck.....	28
4.1 a. Proses Pembukaan Jendela <i>Powerpoint</i>	63
b. Tampilan Awal <i>Powerpoint</i>	64
4.2 Proses Mengubah <i>Background</i>	64
4.3 Proses Membuat Objek (<i>Shapes</i>).....	65
4.4 Proses Menambahkan Tulisan atau <i>Text</i> pada Objek (<i>Shapes</i>).....	65
4.5 Proses Mengubah Warna Objek (<i>Shapes</i>).....	66
4.6 Proses Memasukkan Gambar.....	66
4.7 Proses Membuat Beberapa Objek (<i>Shapes</i>) Menjadi Satu Objek (<i>Shapes</i>)....	67
4.8 Proses Mengatur Pergerakan Animasi.....	67
4.9 Proses Mengatur <i>Add Effect</i>	68
4.10 Proses Mengatur <i>Effect</i> Animasi.....	68
4.11 Proses Menambah Efek pada Animasi.....	69
4.12 Proses Mengatur <i>Timing</i>	69
4.13 Proses Memasukkan Lagu Daerah.....	70
4.14 Proses Perpindahan Halaman (<i>Slide</i>).....	70
4.15 Proses Menambah Halaman (<i>Slide</i>) Baru.....	70
4.16 Proses Awal <i>Powtoon</i> dan <i>Sign In Powtoon</i>	71
4.17 Proses Membuat Presentasi <i>Powtoon</i>	71
4.18 Proses Memilih Halaman (<i>Slide</i>) yang akan Dibuat Presentasi.....	72
4.19 Proses Membuka Halaman (<i>Slide</i>) untuk Presentasi <i>Powtoon</i>	72
4.20 Proses Membuat Halaman (<i>Slide</i>) Baru.....	73
4.21 Proses Mengatur Icon untuk Halaman (<i>Slide</i>).....	73
4.22 Proses Menentukan Waktu Kemunculan Halaman (<i>Slide</i>).....	74
4.23 Proses Menambahkan <i>Effect</i> pada Objek atau Karakter Saat Muncul Pertama Kali.....	75
4.24 Proses Menambahkan <i>Text</i> Dialog.....	75

4.25 Proses Mengatur Waktu atau Durasi Kemunculan Objek.....	75
4.26 Proses Menambah atau Mengurangi Durasi.....	76
4.27 Proses Menyimpan Halaman (<i>Slide</i>) Presentasi.....	76
4.28 Proses Mempublikasi <i>Powtoon</i>	76
4.29 Proses Memilih Tampilan untuk Publikasi <i>Powtoon</i>	77
4.30 Proses Menambahkan <i>Account</i> Pribadi.....	77
4.31 Proses Memilih Kualitas Video.....	78
4.32 Membuka Aplikasi <i>Windows Movie Maker</i>	78
4.33 Memasukkan Video Ke <i>Windows Movie Maker</i>	79
4.34 Memilih Video yang Dimasukkan.....	79
4.35 Memotong Video.....	80
4.36 Menyimpan Video.....	80
4.37 Mengganti Nama <i>File</i>	81
4.38 Memilih Kualitas Video.....	82
4.39 a. Waktu Penyimpanan Video.....	82
b. Menyelesaikan Penyimpanan Video.....	83
4.40 Peta Konsep Pembelajaran.....	84
4.41 Pertanyaan Terkait Kabar Siswa.....	84
4.42 a. Kompetensi Inti.....	85
b. Kompetensi Dasar.....	85
c. Indikator.....	85
4.43 a. Dialog tentang teks Laporan Hasil Observasi.....	86
b. Gambaran kucing.....	86
4.44 a. Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi.....	87
b. Struktur Teks Laporan Hasil Observasi.....	87
c. Kaidah kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi.....	88
d. Langkah-langkah Merangkum Teks Laporan Hasil Observasi.....	88
4.45 a. Pertanyaan untuk menentukan isi setiap paragraf teks Laporan Hasil Observasi.....	89

b. Pertanyaan untuk menentukan langkah-langkah merangkum teks Laporan Hasil Observasi.....	89
4.46 Video Tari Glipang.....	90
4.47 a. Latihan 1.....	90
b. Latihan 2.....	90
c. Latihan 3.....	90
d. Latihan 4.....	90
4.48 Penutup.....	91



DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Identitas Validator.....	48
3.2 Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk.....	56
4.1 Hasil Validitas Kelayakan Isi.....	93
4.2 Hasil Validitas Penyajian Materi.....	94
4.3 Hasil Validitas Aspek Kebahasaan.....	95
4.4 Hasil Validitas Penilaian Kontekstual.....	96
4.5 Hasil Validitas Subtansi Pembelajaran.....	98
4.6 Hasil Validitas Kegrafikaan Media Pembelajaran.....	99
4.7 Hasil Validitas Kepraktisan Media Pembelajaran.....	101
4.8 Hasil Validitas Kualitas Format Media Pembelajaran.....	102
4.9 Persentase Hasil Respon Siswa.....	105
4.10 Hasil Rekap Nilai Siswa.....	107
4.11 Hasil Belajar Siswa Kelas VII C.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian dan Pengembangan.....	115
B. Transkrip Wawancara	118
C. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran.....	119
D. Lembar Validasi Ahli Kualitas Media Pembelajaran	121
E. Lembar Validasi Praktisi Guru Bahasa Indonesia.....	123
F. Angket Respon Siswa	125
G. Instrumen Analisis Angket Respon Siswa.....	126
H. Lembar Latihan Soal.....	128
I. Surat Izin Penelitian.....	130
J. Surat Keterangan Penelitian	131
K. Dokumentasi Uji Coba Produk	132
L. Autobiografi	134
M. Produk	

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan dibahas beberapa hal yaitu, (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) spesifikasi produk yang dikembangkan, (5) manfaat penelitian, dan (6) keterbatasan penelitian, (7) definisi operasional.

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh guru untuk mengaktualisasikan pembelajaran sehingga siswa tidak hanya berfikir abstrak, melainkan siswa dapat berfikir konkret tentang materi yang sedang dipelajari. Pola berfikir konkret siswa dapat memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran secara mudah dan tepat, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Hasil belajar siswa akan baik apabila tujuan pembelajaran dan kompetensi siswa tercapai dengan baik. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran yang optimal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013 versi revisi 2016 yang berfokus pada dua kompetensi dasar, yaitu menelaah teks Laporan Hasil Observasi dan keterampilan menulis teks Laporan Hasil Observasi. Diperoleh informasi mengenai beberapa kendala dalam pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi berhubungan dengan media yang digunakan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMP Negeri 1 Kotaanyar, Probolinggo, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, umumnya guru menggunakan media-media yang diunduh dari *youtube*. Media-media yang diunduh dari *youtube* tidak semuanya cocok untuk topik pembelajaran, karena masih belum diakomodasikan pada metode yang cocok dengan karakteristik siswa. Selain itu, guru di SMP Negeri 1 Kotaanyar juga menggunakan media berbasis lingkungan dalam pembelajaran yang belum menyampaikan kompetensi pemahaman aspek-aspek teks

dan proses menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi. Di sisi lain, metode-metode yang disarankan oleh kurikulum 2013, tidak dapat berlangsung secara optimal jika tidak didukung dengan media yang memadai.

Media pembelajaran juga dikembangkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Metode untuk penyampaian materi sangat penting untuk diperhatikan, karena keberhasilan belajar salah satunya ditentukan oleh metode yang digunakan oleh guru (Djamarah, 2002). Salah satu metode yang disarankan oleh kurikulum 2013 untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran adalah metode Inkuiri yang menekankan proses berfikir secara kritis dan analitis dalam mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan oleh siswa. Oleh karena itu, siswa tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu menggunakan potensi yang dimiliki. Selain itu, dengan metode Inkuiri, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga memotivasi dan menarik minat siswa dalam mengikuti materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini didesain dari beberapa aplikasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas VII SMP. Siswa kelas VII SMP adalah siswa masa peralihan dari SD, sehingga dapat disebut anak-anak. Anak-anak sangat menyukai gambar dan animasi, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan respon dan hasil belajar yang positif dari siswa. Respon positif tersebut membuat materi yang disampaikan dapat terserap dengan baik, sehingga hasil belajar siswa tercapai dengan baik. Penilaian hasil belajar bertujuan melihat kemajuan hasil belajar siswa dalam hal penguasaan materi pembelajaran yang telah dipelajarinya dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.

Aplikasi-aplikasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa meliputi, *powtoon*, *microsoft power point*, dan *windows movie maker*. *Powtoon* digunakan untuk membuat video animasi secara sederhana seperti film untuk mempresentasikan materi dengan cara yang lebih variatif, unik, dan menyenangkan sesuai dengan

tingkat imajinasi, daya komunikasi, substansi, dan kreasi dengan animasi. *Microsoft power point* berfungsi untuk menambahkan beberapa animasi yang tidak didapatkan pada aplikasi *powtoon*. *Windows movie maker* digunakan untuk mengubah dan memotong video dari *powtoon*. Setelah produk selesai dikembangkan, maka langkah selanjutnya yaitu tahap validasi dari beberapa validator ahli dan praktisi. Validator ahli tersebut yaitu validator ahli kualitas substansi pembelajaran dan validator ahli kualitas format media pembelajaran, sedangkan validator praktisi yaitu guru kelas VIIC SMP untuk penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan kualitas substansi pembelajaran.

Produk akhir pengembangan ini adalah media pembelajaran Audiovisual. Media pembelajaran Audiovisual telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif untuk menyampaikan informasi tentang materi yang dipelajari pada siswa (Miarso, 1986). Selain itu, pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi memerlukan media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Siswa memiliki karakteristik berbeda-beda dalam menyerap materi pembelajaran. Terdapat siswa yang lebih cepat menyerap materi dengan mendengarkan dan terdapat siswa yang lebih cepat menyerap materi dengan melihat atau memperhatikan. Oleh sebab itu, dipilihlah media pembelajaran Audiovisual yang dapat merangkap kedua indera yang dibutuhkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Gambar-gambar berupa objek yang diobservasi oleh siswa dan musik dapat menarik minat siswa, sehingga kompetensi pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pengembangan media pembelajaran yang pernah dilakukan masih terbatas pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan penyampaian materi pembelajaran masih kurang konstruksional. Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh mahasiswa FKIP UNEJ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yaitu Puspita Dian Agustin pada tahun 2012 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Apresiasi Sastra Berbasis Animasi Flash untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama* dan Yusrizal Novwaril Huda pada tahun 2015 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi*

Memproduksi Pementasan Drama untuk Kelas XI SMA, serta Atikah Rachma Putri Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada tahun 2014 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aurora 3D Presentation dalam Pembelajaran IPS SMP Kelas VII Materi Pokok Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu, pengembangan 4D dan R & D, sedangkan penelitian yang dikembangkan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini sangat penting untuk dikembangkan agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di seluruh Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII. Mengingat pentingnya dari hasil penelitian untuk segera terwujud, maka dilakukan penyusunan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Menelaah dan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Audiovisual dan Motode Inkuiri untuk Kelas VII SMP**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah proses dan wujud pengembangan media pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi berbasis Audiovisual dan motode Inkuiri untuk kelas VII SMP?
- 2) Bagaimanakah uji validitas media pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi berbasis Audiovisual dan motode Inkuiri untuk kelas VII SMP?
- 3) Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi berbasis Audiovisual dan motode Inkuiri?

- 4) Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VII C SMPN 1 Kotaanyar pada materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi menggunakan media berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan temuan berikut.

- 1) Proses dan wujud pengembangan media pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri untuk kelas VII SMP.
- 2) Kelayakan media pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri untuk kelas VII SMP.
- 3) Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri untuk kelas VII SMP.
- 4) Hasil belajar siswa kelas VII C SMPN 1 Kotaanyar pada materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi menggunakan media berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri?

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri untuk kelas VII SMP mempunyai spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran digabungkan dari beberapa aplikasi berupa *powtoon*, *microsoft power point*, dan *windows movie maker* untuk materi pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi.
- 2) Media pembelajaran dikembangkan untuk mempresentasikan materi dengan cara yang lebih variatif, unik, dan menyenangkan sesuai dengan tingkat

imajinasi, daya komunikasi, substansi, dan kreasi dengan animasi, sehingga memotivasi siswa untuk belajar.

- 3) Secara umum, media pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri untuk kelas VII SMP berisi tentang struktur, ciri kebahasaan, dan isi teks Laporan Hasil Observasi serta langkah-langkah merangkum teks Laporan Hasil Observasi.
- 4) Metode Inkuiri digunakan untuk penyampaian materi pada media pembelajaran.
- 5) Penyusunan materi pada media pembelajaran disesuaikan dengan aspek kelayakan isi/materi, penyajian, bahasa yang baik dan benar, dan penilaian kontekstual.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut.

- 1) Manfaat teoritis, penelitian diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang variatif.
- 2) Manfaat Praktis, penelitian sebagai berikut.
 - a) Siswa, untuk mempermudah penyerapan materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.
 - b) Guru, sebagai langkah awal untuk melanjutkan pengembangan media yang variatif.
 - c) SMPN 1 Kotaanyar, sebagai acuan mengembangkan media yang lebih baik untuk pengisi tuntutan kurikulum 2013 dan bahan pertimbangan untuk memilih metode pembelajaran yang cocok untuk siswa.
- 3) Bagi peneliti sebidang ilmu, penelitian dapat menjadi tambahan, ide, dan pemicu untuk mengadakan penelitian media pembelajaran selanjutnya.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian media pembelajaran dimaksudkan agar produk yang dihasilkan dari kegiatan pengembangan disikapi secara hati-hati oleh pengguna. Adapun keterbatasan penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada siswa SMP/MTS kelas VII SMP.
- 2) Metode yang digunakan adalah metode Inkuiri.
- 3) Produk pengembangan media pembelajaran untuk materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi diimplementasikan hanya pada satu sekolah.
- 4) Media pembelajaran divalidasi oleh validator ahli dan validator praktisi. Validator ahli terdiri dari dosen ahli pembelajaran Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Sementara, validator praktisi yaitu guru bahasa Indonesia.

1.7 Definisi Operasional

Sebuah penelitian perlu dipaparkan definisi operasional untuk menghindari perbedaan persepsi istilah yang digunakan. Adapun istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media adalah proses membuat sebuah produk media pembelajaran yang kreatif dan variatif dengan menggabungkan beberapa aplikasi dari *powtoon*, *microsoft power point*, dan *windows movie maker*.
- 2) Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran berbasis Audiovisual adalah media pembelajaran yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran dari siswa dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

- 4) Metode Inkuiri adalah metode yang menekankan pada proses berfikir kritis dan analitis dengan mencari sendiri jawaban dari masalah yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran.
- 5) Teks Laporan Hasil Observasi adalah teks yang lebih menekankan pada pengelompokan berbagai hal ke dalam jenis sesuai dengan ciri setiap jenis pada umumnya.
- 6) Pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi adalah pembelajaran yang difokuskan pada kompetensi menelaah struktur, kebahasaan, dan isi teks Laporan Hasil Observasi yang berupa buku pengetahuan yang dibaca atau diperdengarkan dan merangkum teks Laporan Hasil Observasi yang berupa buku pengetahuan secara lisan dan tulis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan atau aspek lisan serta langkah-langkah merangkum teks Laporan Hasil Observasi.
- 7) *Powtoon* adalah aplikasi untuk membuat video animasi secara sederhana seperti film untuk mempresentasikan materi dengan cara yang lebih unik dengan berbagai animasi.
- 8) *Microsoft power point* adalah salah satu program aplikasi microsoft office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk halaman (*slide*) dengan berbagai animasi.
- 9) *Windows movie maker* adalah aplikasi untuk mengubah dan memotong video-video dari *powton* yang dibuat.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab kajian pustaka akan membahas tentang tinjauan pustaka atau teori yang berkaitan dengan judul penelitian dan masalah penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini, yaitu: (1) penelitian sebelumnya yang relevan, (2) konsep dasar media pembelajaran, (3) media pembelajaran Audiovisual, (4) model penelitian pengembangan, (5) metode Inkuiri, (5) standar kelayakan materi pembelajaran, (6) hubungan media pembelajaran dengan respon siswa, (7) hasil belajar siswa (8) aplikasi-aplikasi penunjang media pembelajaran Audiovisual.

2.1 Penelitian Sebelumnya yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran sebelumnya pernah dilakukan oleh mahasiswa FKIP UNEJ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yaitu Puspita Dian Agustin pada tahun 2012 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Apresiasi Sastra Berbasis Animasi Flash untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama* dan Yusrizal Novwaril Huda pada tahun 2015 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Memproduksi Pementasan Drama untuk Kelas XI SMA*. Selain itu, penelitian sebelumnya yang relevan pernah dilakukan oleh Atikah Rachma Putri Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada tahun 2014 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aurora 3D Presentation dalam Pembelajaran IPS SMP Kelas VII Materi Pokok Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia*.

Pada penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Puspita Dian Agustin, materi yang dikembangkan adalah pembelajaran apresiasi sastra yaitu menulis puisi dan membaca puisi. Materi yang dikembangkan tersebut masih mengacu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Model pengembangan yang digunakan masih umum yaitu model pengembangan 4D yang dipopulerkan oleh Thiagarajan dan telah

dimodifikasi menjadi tiga tahapan yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Wujud media pembelajaran yang dikembangkan adalah gabungan format audio, visual, dan Audiovisual melalui program *animasi flash* menggunakan *software SwiSH Max4*.

Pada penelitian pengembangan selanjutnya yang dilakukan oleh Yusrizal Novwaril Huda, tahapan pelaksanaannya dimulai dengan mendeskripsikan tentang tahap perancangan media sampai dengan tahap penerapan media pembelajaran di sekolah. Hasil akhir produk penelitian tersebut berupa wujud media pembelajaran dengan kualitas baik dan respon positif dari siswa dalam proses pembelajaran. Wujud akhir media pembelajaran berupa audio, visual, Audiovisual, dan teks yang dibuat dengan menggunakan *software adobe flash profesional cs6*.

Penelitian dari Atikah Rachma Putri menggunakan materi pokok potensi dan sebaran sumber daya alam Indonesia. Materi yang digunakan untuk penelitian adalah materi dari pelajaran IPS. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Tahapan pada *Research and Development (R & D)* yaitu, pertama tahap untuk menghasilkan produk awal, kedua tahap validasi, ketiga adalah tahap uji coba.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran sebelumnya oleh Yusrizal Novwaril Huda, materi yang dipakai adalah langkah-langkah memproduksi pementasan drama yang juga masih mengacu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Selain itu, strategi penyampaian materi dalam media pembelajaran oleh Yusrizal Novwaril Huda masih kurang konstruksional. Pada penyampaian materi dalam media pembelajaran tidak memiliki apersepsi untuk awal pembelajaran. Apersepsi sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan membangun konteks sebelum masuk pada pembelajaran inti. Apersepsi dapat berupa gambar atau video yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Materi pembelajaran pada pengembangan media sebelumnya terkesan hanya menyalin materi dengan menggunakan *software adobe flash profesional cs6*, sehingga penyampaiannya terlalu deduktif. Penelitian yang akan dikembangkan diintegrasikan ke dalam metode

Inkuiri. Kegiatan pembelajaran dengan model Inkuiri menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Selain itu, pada penelitian sebelumnya model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan Sivasailam Thiagarajan yang dikenal dengan istilah 4D, sedangkan pada penelitian yang dikembangkan, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Hanafin dan Peck.

Secara singkat, penelitian yang dikembangkan merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa aplikasi *powtoon*, *microsoft power point*, dan *windows movie maker*. *Powtoon* digunakan untuk membuat video animasi secara sederhana seperti film untuk mempresentasikan materi dengan cara yang lebih variatif, unik, dan menyenangkan sesuai dengan tingkat imajinasi, daya komunikasi, substansi, dan kreasi dengan animasi. *Microsoft power point* berfungsi untuk menambahkan beberapa animasi yang tidak didapatkan pada aplikasi *powtoon*. *Windows movie maker* digunakan untuk mengubah dan memotong video dari *powtoon*. Media yang dikembangkan untuk memuat materi pembelajaran menelaah struktur, kaidah kebahasaan, isi serta merangkum teks Laporan Hasil Observasi dengan menggunakan model pengembangan Hanafin dan Peck yang terdiri atas tahap penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan terakhir tahap pengembangan dan implementasi.

2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran

Pembahasan konsep dasar media pembelajaran mencakup tentang pengertian media pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, dan pemilihan media pembelajaran.

2.2.1 Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan sebagai perantara guru dalam mengantarkan isi pembelajaran kepada siswa. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara

harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media dalam bahasa Arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2006:03) media merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Pengertian ini, menunjukkan bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses atau menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain yang dikemukakan oleh para ahli diantaranya sebagai berikut. AECT (*Association of Education and Communication Technologi*) (dalam Arsyad, 2006:03) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata *mediator*. Istilah *mediator* menunjukkan fungsi dan peranan media yaitu mengatur hubungan efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu *mediator* juga mencerminkan bahwa media adalah setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan yang paling canggih.

Istilah “media” sering dikaitkan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”). Menurut Webster (dalam Arsyad, 2006:05) *Art* merupakan keterampilan (*skill*) yang diperoleh dengan pengalaman, studi, dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh dengan pengalaman, studi, dan observasi. Menurut Achsin (1986:10), teknologi memiliki kaitan penting dengan media, yaitu konsep mengenai media bahwa teknologi tidak hanya sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu bidang ilmu.

Berdasarkan pendapat Achsin dapat dinyatakan bahwa media dan teknologi memiliki hubungan yang sangat erat. Hal ini dikarenakan dalam menerapkan teknologi pembelajaran diperlukan media agar guru dapat menyampaikan pesan dalam bentuk materi dengan mudah dan siswa dapat menerima dengan baik. Teknologi pembelajaran tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik tanpa adanya media.

2.2.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki beberapa ciri-ciri tersendiri. Hal tersebut setara dengan pendapat Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2006:12) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga ciri umum, yaitu ciri fiksatif, ciri manipulatif, dan ciri distributif. Pemaparan tiga ciri utama media pembelajaran tersebut sebagai berikut.

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali menggunakan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya dengan kamera dapat diproduksi sesuai dengan konteks diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu digunakan tanpa mengenal waktu.

Ciri pembelajaran tersebut sangat penting diketahui oleh guru, karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat sesuai dengan konteks diperlukan. Peristiwa yang kejadiannya hanya terjadi satu kali dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pada materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi, media pembelajaran dapat merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Objek yang dapat direkam adalah gambar-gambar yang

berhubungan dengan materi pembelajaran, seperti gambar kucing dan objek untuk bahan observasi.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif adalah manipulasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan pada siswa dalam waktu cepat. Suatu kejadian dapat dipercepat dan diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video sesuai keinginan. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit, sehingga guru dapat menampilkan bagian-bagian penting atau utama dari ceramah, pidato, dan urutan suatu kejadian dengan cara memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pada materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi, media pembelajaran dapat diedit sesuai dengan keinginan pengguna atau guru. Objek yang dibutuhkan dalam pembelajaran dapat dimanipulasi dengan menyertakan beberapa gambar kucing yang meningkatkan daya pikir siswa dalam kegiatan observasi tanpa menampilkan video kegiatan kucing yang akan memakan waktu yang lebih lama.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian dalam suatu ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai suatu kejadian tertentu. Saat ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, seperti penggunaan media berupa video, audio dan LCD.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pada materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi, media pembelajaran dapat didistribusikan pada seluruh kelas dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai materi yang diberikan. Dengan demikian, materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi dapat dipahami oleh seluruh kelas VII.

2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dan manfaat untuk proses pembelajaran di kelas. Fungsi dan manfaat berikut ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis kepada siswa (Hamalik dalam Arsyad, 2006:15). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampain pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2006:15) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran ada empat, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris. Empat fungsi tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi yaitu media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan untuk menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang tidak disenangi, sehingga tidak memperhatikan isi materi pembelajaran.

Materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi memerlukan media yang menampilkan visual-visual seperti gambar objek yang akan diobservasi, sehingga siswa berfikir konkret tentang gambaran objek yang akan diobservasi. Animasi-animasi juga diperlukan dalam media pembelajaran untuk menyertai teks materi pelajaran. Animasi-animasi tersebut berfungsi untuk

menarik minat siswa kelas VII dalam mengikuti materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa dalam menikmati materi yang diberikan oleh guru ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa. Gambar juga akan meningkatkan motivasi siswa, sehingga siswa mengikuti materi pembelajaran dengan baik.

Media dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang digunakan oleh guru tidak hanya berupa teks, melainkan berupa gambar-gambar yang mendukung teks. Media pembelajaran pada materi pelajaran bahasa Indonesia dapat menggabungkan beberapa aplikasi yang mendukung beberapa gambar di dalamnya untuk menarik minat siswa. Gambar-gambar tersebut tentu harus berhubungan atau berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Gambar merupakan media yang gampang diingat dibandingkan dengan teks. Jadi gambar sangat efektif jika digabungkan dalam teks untuk mendukung memahami materi terutama dalam materi pelajaran bahasa Indonesia.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lama

memahami materi pembelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia media dikembangkan untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran lebih cepat dan mengakomodasikan siswa yang lemah atau lama dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media yang memasukkan beberapa gambar dan animasi.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Ada beberapa manfaat praktisi dari penggunaan media pembelajaran (Arsyad, 2006:25). Penjelasan lebih rinci manfaat tersebut sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menyimpulkan motivasi belajar dan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil dan tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.

- d) Objek atau proses yang sangat rumit seperti pertumbuhan bakteri dalam makanan dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Salah satu aspek yang perlu perencanaan yang baik adalah media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran dipilih sesuai dengan beberapa kriteria. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Pemilihan media menurut Arsyad (2006:75) dapat dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria seperti berikut.

a. Sesuai dengan tujuan

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu pada tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa seperti menghafal dan melakukan kegiatan yang melibatkan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat. Prinsip sebab-akibat yaitu dengan melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.

b. Ketepatan isi pelajaran

Media harus tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, oleh karena itu memerlukan proses

dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Media pembelajaran sebaiknya selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Media televisi tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.

c. Praktis, luwes, dan bertahan

Media pembelajaran sebaiknya praktis, luwes, dan bertahan lama. Waktu, dana, dan sumber daya lainnya sebaiknya tidak perlu dipaksakan dalam pembuatan media pembelajaran. Media yang menghabiskan biaya yang mahal dan memakan waktu yang lama, bukanlah jaminan menjadi media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri, sehingga praktis, luwes, dan bertahan lama.

d. Kreatifitas penggunaan media

Kriteria ini merupakan kriteria yang paling utama, karena apapun media itu guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh cara guru menggunakan dan memanfaatkannya. Proyektor slide, komputer, dan peralatan canggih lainnya, belum memiliki arti apabila guru belum menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

e. Pengelompokan sasaran

Pengelompokan sasaran dilakukan agar media yang digunakan tepat dan berfungsi secara efektif. Sasaran atau pendengar dalam kegiatan belajar-mengajar terdapat dua kelompok, yaitu kelompok kecil atau perorangan dan kelompok besar. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sesuai jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, karena memang terdapat media yang dikhususkan untuk kelompok kecil atau perorangan dan kelompok besar. Pada pembelajaran bahasa Indonesia media yang dikhususkan untuk kelompok kecil atau perorangan salah satunya adalah objek visual seperti gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang diberikan kepada setiap siswa untuk dianalisis. Kemudian contoh media yang digunakan untuk kelompok besar

salah satunya adalah media berbasis TI yang dapat dihubungkan dengan LCD agar semua sasaran di dalam kelas terjangkau oleh media tersebut.

f. Mutu Teknis

Pengelompokan visual baik gambar maupun fotograf sebaiknya memenuhi persyaratan teknis tertentu. Visual pada slide sebaiknya jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan atau penting tidak boleh terganggu oleh elemen lain berupa latar belakang. Elemen lain yang biasanya mengganggu di dalam isi materi pada media pembelajaran adalah animasi-animasi yang tidak diperlukan atau tidak berhubungan dengan materi. Animasi-animasi yang efektif digunakan di dalam media pembelajaran adalah animasi yang memotivasi siswa untuk mengikuti materi, khususnya materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2.3 Media Pembelajaran Audiovisual

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki beberapa jenis. Jenis-jenis media yang sering digunakan disekolah, dapat berupa bentuk sederhana dan murah, canggih dan mahal, serta dibuat sendiri oleh guru atau yang diproduksi pabrik.

Menurut Munadi (2010:54) Media diklasifikasikan dalam empat kelompok besar. Paparan jenis media dalam empat kelompok besar tersebut, sebagai berikut.

a. Media audio

Media ini hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal audio adalah bahasa lisan atau kata-kata yang dapat didengar dari media audio itu sendiri. Sedangkan pesan nonverbal audio ialah bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam musik dan lain-lain. Jenis-jenis media yang termasuk dalam media ini adalah radio dan program media rekam (*software*), yang disalurkan melalui *hardware* seperti radio dan alat-alat perekam, termasuk di dalamnya

phonograph record (disk recording), audio tape (*tape recorder*) yang menggunakan pita magnetik (*cassete*), dan *compact disk*.

b. Media visual

Media visual hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak verbal, media cetak-grafis, dan media visual noncetak. Media visual-verbal adalah media yang memuat pesan linguistik berbentuk tulisan. Media visul nonverbal grafis adalah visaul yang memuat pesan berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis seperti gambar (sketsa, lukisan, dan photo), grafik, diagram, bagan, dan peta. Sedangkan media visual nonverbal tiga dimensi adalah media visula yang memiliki tiga dimensi berupa model seperti miniatur, *mock up*, *specimen*, dan diorama.

c. Media Audiovisual

Media Audiovisual melibatkan indera pendengaran sekaligus indera penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang terdengar layaknya media audio. Pesan visual yang terdengar dan terlihat dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama, dan lain-lain. semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video, dan televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi.

d. Media Multimedia

Media Multimedia melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Hal yang termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung, dapat melalui komputer dan internet, serta melauai pengalaman berbuat dan pengalaman terlibat. Termasuk dalam pengalaman berbuat adalah lingkungan nyata dan karya wisata. Sedangkan termasuk dalam pengalamn terlibat adalah permainan dan simulasi, bermain peran dan forum teater.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran di atas, maka dipilih media pembelajaran Audiovisual sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Media

pembelajaran Audiovisual yang dikembangkan menggabungkan beberapa aplikasi seperti *powtoon*, *microsoft power point*, dan *windows movie maker*, sehingga produk akhir melibatkan indera pendengaran dan penglihatan dalam proses pembelajaran. Materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi memerlukan indera pendengaran dan penglihatan siswa. Objek berupa gambar dan suara merupakan komponen utama yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Gambar berupa objek-objek observasi siswa dan musik dalam media merupakan komponen yang dapat memotivasi dan menarik minat siswa dalam mengikuti materi pembelajaran.

2.3.1 Konsep Media Pembelajaran Audiovisual

Munadi (2010:54) menyatakan bahwa media pembelajaran Audiovisual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan indera penglihatan sekaligus dalam satu proses tertentu. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang terdengar layaknya media audio. Pesan Audiovisual yang terdengar dan terlihat dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama, dan lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti televisi dan komputer atau laptop yang dapat disambungkan pada alat proyeksi.

Media Audiovisual menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis atau hardware dan software dalam bentuk audio dan visual. Sesuai dengan hal tersebut, media Audiovisual juga memiliki beberapa karakteristik utama menurut Arsyad (2006:30) yaitu sebagai berikut.

- a. Bersifat linier atau lurus.
- b. Menyajikan visual dinamis (bergerak).
- c. Cara penggunaan media Audiovisual telah ditetapkan oleh perancang atau pengembang.
- d. Berorientasi pada guru dan siswa

Pendapat di atas setara dengan pendapat Miarso (1986:34) yang menyatakan bahwa karakteristik media Audiovisual meliputi dua hal, yaitu: Audiovisual diam dan Audiovisual gerak. Pemaparan pendapat Miarso tersebut, sebagai berikut.

a. Audiovisual diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam. Film bingkai suara (sound slide), adalah suatu film berukuran 35 mm, yang biasanya bungkus bingkai berukuran 2x2 inci dari karton atau plastik. Panjang dan pendek film bingkai tergantung pada tujuan yang ingin dicapai dan materi yang disajikan. Durasi dalam program ini juga bervariasi yaitu satu menit sampai satu jam lebih. Media ini menggabungkan slide dan rekaman dari tape dengan berbagai gambar untuk mendorong respon emosional siswa. Saat ini, media ini telah berinovasi menjadi media slide bersuara yang menggabungkan beberapa aplikasi komputer seperti, *power point*. Inovasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, Audiovisual diam juga memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

- 1) Gambar yang diproyeksikan secara jelas akan menarik perhatian siswa
- 2) Dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok atau individu
- 3) Isi dan gambar berurutan serta dapat dilihat berulang-ulang
- 4) Pemakaian tidak terikat oleh waktu
- 5) Dapat digunakan sesuai dengan tujuan pemakai
- 6) Sangat praktis dan menyenangkan
- 7) Tidak memerlukan banyak biaya
- 8) Dapat diperlambat atau dipercepat

b. Audiovisual gerak, adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Media Audiovisual gerak memiliki beberapa jenis antara lain sebagai berikut.

1) Film

Film yang dimaksud dalam pembahasan ini yaitu film sebagai alat pembelajaran. film merupakan media yang berpengaruh besar dalam tercapainya tujuan pembelajaran. film yang digunakan dalam pembelajaran harus mengikuti aturan berikut ini.

- a) Sesuai dengan tema pembelajaran

- b) Dapat menarik minat siswa
 - c) Setting film sesuai dengan perkembangan zaman
 - d) Sesuai dengan tingkat kematangan siswa
 - e) Pembendaharaan bahasa baik dan benar
- 2) Video

Video saat ini semakin populer digunakan dalam pembelajaran. media berbentuk video populer karena memiliki banyak manfaat. Manfaat dalam penggunaan video dalam pembelajaran yaitu, pesan yang disajikan bersifat informatif, edukatif, dan instruksional. Media video adalah media Audiovisual gerak (*motion pictures*) yang dapat diatur percepatan gerakannya (gerak dipercepat atau diperlambat). Hal ini memungkinkan media video efektif apabila digunakan untuk pembelajaran pengetahuan yang berhubungan dengan unsur gerak (*motion*). Menurut Suparman dan Zuhairi (2004: 351-357) media video dalam pembelajaran mempunyai beberapa potensi yaitu (a) memperbesar objek yang sangat kecil dan bahkan tidak tampak secara kasat mata, (b) menyajikan objek yang terletak jauh, dan (c) menyajikan peristiwa yang rumit atau sulit dan berlangsung sangat cepat.

Media Audiovisual atau yang sering disebut video mempunyai potensi tinggi dalam penyampaian pesan maupun kemampuan dalam menarik minat dan perhatian peserta didik. Media video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif (penetrasi lebih dari 70%) untuk menyampaikan informasi, hiburan, dan pendidikan. Dengan demikian, salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran adalah media video pembelajaran.

Media Audiovisual atau video memiliki beberapa fungsi dan manfaat dalam pencapaian kompetensi atau tujuan pembelajaran. Menurut Brown dalam Warsita (2008:32) menyatakan bahwa media Audiovisual atau video memiliki banyak fungsi dan manfaat, yaitu dapat memberikan rangsangan, memicu, membangkitkan, mempengaruhi peserta didik untuk melakukan sesuatu,

memberikan saran-saran, memberikan warna, menghibur, memperkuat, menggiatkan, menyampaikan pengaruh dari orang lain, memperkenalkan berbagai identitas (ciri) sesuatu, memberikan contoh, proses internalisasi tingkah laku berbagai bentuk partisipasi serta penyesuaian diri.

Hal tersebut menjadi alasan kuat pentingnya penggunaan media Audiovisual dalam kegiatan belajar-mengajar.

3) Televisi

Selain media film dan video, televisi merupakan media yang dapat menyampaikan pesan-pesan pembelajaran melalui unsur suara dan gerak. Dengan demikian, televisi memiliki peranan sebagai gambar hidup yang dapat menampilkan gambar yang dapat dilihat dan menghasilkan suara yang dapat didengar pada waktu yang sama. Televisi saat ini dapat digunakan untuk pendidikan dan pengajaran. Siaran televisi juga banyak yang dikhususkan untuk menginformasikan dan menyiarkan pesan-pesan materi dalam pembelajaran (education television).

2.3.2 Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Audiovisual dapat dikenal dengan mudah karena menggunakan perangkat keras di dalam proses pembelajaran. Peralatan Audiovisual memungkinkan pemroyeksian gambar hidup, dan pemutaran kembali suara, dan penayangan visual yang berukuran besar. Pembelajaran Audiovisual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan belajar yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis.

Saat ini penggunaan dan pemanfaatan Audiovisual sebagai media pembelajaran semakin berkembang, baik yang disampaikan melalui *video compact disk* (VCD) ataupun disampaikan melalui siaran televisi. Kemajuan teknologi telah mengakibatkan harga VCD/DVD player dan pesawat TV semakin murah sehingga penggunaan semakin meluas dan berkembang.

Berdasarkan berbagai studi yang dilaksanakan diberbagai negara, dampak atau pengaruh positif media pembelajaran Audiovisual yang signifikan di kalangan siswa menurut Sendjaja (dalam Warsita 2008:33), yaitu (a) meningkatkan pengetahuan, (b) menumbuhkan keinginan atau motivasi untuk memperoleh informasi dan pengetahuan, (c) meningkatkan pembendaharaan kosakata, istilah/jargon, dan keterampilan berbahasa secara verbal dan nonverbal, (d) meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas siswa, (e) meningkatkan daya pikir siswa karena dihadapkan pada dua realitas gambar dunia, dan (f) memicu minat baca dan motivasi belajar siswa.

Pengaruh positif media pembelajaran Audiovisual tersebut menjadi potensi yang cukup besar jika dimanfaatkan dalam pembelajaran. Potensi pada penggunaan media pembelajaran Audiovisual juga bergantung pada cara guru dalam pemanfaatan dan pengembangannya. Guru tidak hanya memanfaatkan media yang ada, namun guru juga harus dapat membuat atau mengembangkan media sesuai dengan tuntutan jaman sehingga pembelajaran lebih efektif.

Penggunaan media Audiovisual dalam kegiatan pembelajaran juga menjembatani keterbatasan pengalaman peserta didik terhadap objek dalam pembelajaran. Objek dalam materi pembelajaran dimunculkan secara nyata dengan media Audiovisual sehingga siswa tidak berfikir abstrak dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan guru. Selain itu, dengan memunculkan objek secara nyata maka akan memicu keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran (melalui diskusi), mendorong munculnya pola pembelajaran yang bervariasi (seperti diskusi, melakukan kajian pustaka, melakukan penelitian lapangan, membuat laporan ilmiah, presentasi dan sebagainya) dan sekaligus membuat pesan yang disampaikan sulit dilupakan oleh peserta didik.

Penggunaan media Audiovisual berupa video sangat dibutuhkan khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia saat ini merupakan pembelajaran berbasis teks, sehingga siswa akan bosan, malas, jenuh dan tidak tertarik apabila hanya disajikan teks-teks yang berasal dari buku teks dan cara

mengajar dengan metode ceramah. Tugas guru bidang studi bahasa Indonesia adalah mencari solusi agar siswa dapat senang dan memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu cara yang tepat sebagai solusi adalah dengan menggunakan media Audiovisual seperti video agar siswa lebih berminat sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Saat ini siswa lebih tertarik pada penggunaan alat-alat elektronik, sehingga penggunaan video dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia sangat diperlukan.

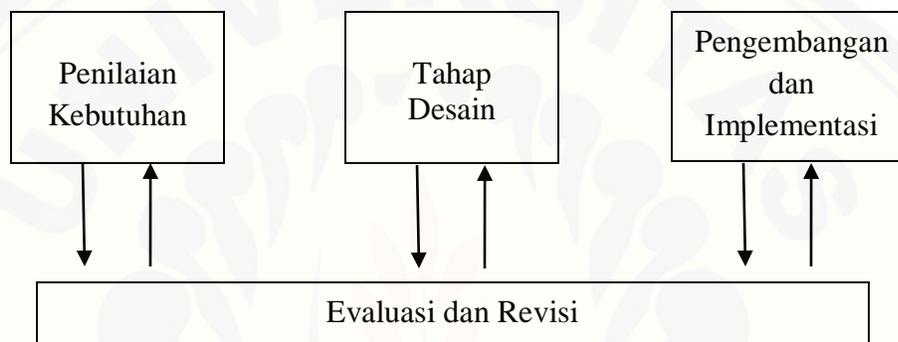
2.4 Model Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan R dan D (Research and Development) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Menurut Seels dan Richey (2000:38) pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik atau produk. Produk pendidikan yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan tidak terbatas pada bahan-bahan pembelajaran seperti buku teks, film pendidikan dan lain sebagainya, akan tetapi juga bisa berbentuk prosedur atau proses seperti metode mengajar atau metode mengorganisasi pembelajaran. Tahapan proses dalam penelitian pengembangan berbentuk siklus yang konsisten untuk menghasilkan suatu produk tertentu sesuai dengan kebutuhan. R dan D berkembang dalam penelitian untuk menemukan suatu produk yang dianggap cocok dengan kebutuhan masyarakat.

Menurut Tegeh *et al.* (2014) Terdapat beberapa model penelitian pengembangan, yaitu: (a) model Hannafin dan Peck, (b) model Borg dan Gall, (c) model Decide, Design, Develop, Evaluate (DDD-E), (d) model Bergman dan More, (e) model Dick dan Carey, (f) model Addie, dan (g) model Isman. Dari beberapa model penelitian pengembangan tersebut, maka dipilihlah model penelitian pengembangan Hannafin dan Peck. Ada dua faktor pemilihan model penelitian pengembangan Hannafin dan Peck. Pertama, model penelitian pengembangan Hannafin dan Peck lebih mudah dipahami dan sederhana namun elegan. Kedua, model penelitian pengembangan Hannafin dan Peck masih jarang digunakan.

2.4.1 Model Penelitian Pengembangan Hannafin dan Peck

Model penelitian dan pengembangan Hannafin dan Peck adalah model yang sederhana, namun elegan. Model Hannafin dan Peck terdiri dari tiga proses utama. Menurut Hannafin dan Peck (dalam Tegeh *et al.*, 2014:02), Tahap pertama model ini yaitu penilaian kebutuhan, dilanjutkan dengan tahap desain dan tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi. Secara lebih jelas, model Hannafin dan Peck dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Model Pengembangan Hannafin dan Peck

a. Penilaian Kebutuhan

Penilaian terhadap kebutuhan dalam mengembangkan suatu produk adalah hal pertama yang sangat penting dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran. Melalui penilaian kebutuhan, maka akan diperoleh produk pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan karakteristik peserta didik. Penilaian terhadap kebutuhan dapat dilakukan ketika desainer program pembelajaran mampu melakukan serangkaian analisis terkait kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan program pembelajaran yang baik. Analisis penilaian kebutuhan tersebut meliputi: (1) analisis permasalahan pembelajaran (*instructional problem analysis*), (2) analisis pebelajar (*audience analysis*), (3) analisis tujuan (*goal analysis*), dan (4) analisis setting pembelajaran (*instructional setting analysis*) (Martin dalam Tegeh *et al.*, 2014:02).

b. Desain

Model dalam tahap kedua menurut Hannafin dan Peck (dalam Tegeh *et al.*, 2014:02) yaitu tahap desain. Pada tahap ini yang menjadi fokus pengembangan adalah upaya untuk menyelidiki masalah atau kesenjangan pembelajaran yang sedang dihadapi. Langkah yang harus diperhatikan dalam proses desain sebuah program pembelajaran menentukan pengalaman belajar atau *learning experience* yang perlu dimiliki siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pada tahap desain, seorang desainer harus mampu menemukan jawaban terkait sebagai berikut.

- 1) Kemampuan dan kompetensi khusus yang harus dimiliki oleh siswa
- 2) Indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa
- 3) Peralatan atau kondisi yang diperlukan oleh siswa, agar sesuai dengan kompetensi yang dikuasainya
- 4) Bahan ajar serta kegiatan yang ada dalam mendukung program pembelajaran terkait

Selain jawaban terkait dengan hal di atas, saat ini desain untuk media pembelajaran telah menggunakan desain perangkat belajar berbantuan komputer (*Computer Aided Learning*). Terkait dengan fase mengembangkan desain perangkat belajar berbantuan Komputer (*Computer Aided Learning*) terdapat dua hal yang menjadi pertimbangan yaitu sebagai berikut.

1) Desain Konseptual dan Instruksional

Menurut Kenedy (dalam Tegeh *et al.*, 2014:02) terdapat lima kriteria desain konseptual dan instruksional yang perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan suatu produk multimedia. Lima kriteria tersebut sebagai berikut.

a) Pengantar tujuan dan petunjuk pembelajaran

Ada beberapa alasan mendasar menggabungkan dua kriteria ini. Pertama, banyak teori belajar dan pembelajaran yang berpendapat bahwa belajar yang paling baik adalah ketika informasi yang baru ditemui dalam

konteks pengetahuan sebelumnya difasilitasi. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memberikan catatan pengantar atau latar belakang, mengingat kembali pengetahuan yang ada akan terfasilitasi, sehingga meningkatkan potensi untuk belajar. Kedua, dalam proses pembelajaran sangat penting untuk memberikan pengantar sebagai arahan bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran dan harapan saat mulai menggunakan program ini tersampaikan dengan baik. Hal ini mengurangi kecemasan dan kemungkinan siswa untuk menilai tujuan yang relevan dan penting dari pelajaran tersebut.

b) Navigasi dan Orientasi

Terdapat tiga navigasi yang digunakan dalam hal ini yaitu, (i) untuk memungkinkan siswa menemukan dan mengakses informasi tertentu, (ii) untuk memungkinkan siswa berpindah informasi, (iii) untuk memungkinkan siswa menentukan posisi ketika mengakses program (Herrington dan Oliver dalam Tegeh *et al.*, 2014:03). Sistem navigasi sangat penting dalam perangkat lunak multimedia atau *CAL* untuk menghindari kebingungan oleh siswa. Sistem navigasi yang konsisten dan jelas dipandang sebagai aspek penting dari *CAL* yang efektif.

c) Interaktifitas

Laurillard (dalam Tegeh *et al.*, 2014:03) menyatakan bahwa terdapat tiga hal yang dapat menggambarkan interaktifitas program *CAL* yaitu, (i) inisiasi, (ii) respon, (iii) umpan balik. Unsur interaktifitas dalam sebuah program pembelajaran *CAL* memiliki nilai lebih yaitu melibatkan siswa dalam menentukan aktifitas yang diinginkan dan memberikan kebebasan dalam memilih materi yang diinginkan melalui cara-cara yang lebih bermakna.

d) Pengurutan

Isi dari perangkat lunak pembelajaran berbasis komputer harus kohesif dan terstruktur dengan baik. Desainer program juga harus berusaha untuk memberikan kemudahan pada siswa untuk membuat hubungan antara

informasi. Informasi yang mengganggu atau tidak relevan harus dihapus dan informasi yang penting harus ditonjolkan. Aliran atau alur dalam proses pembelajaran sangat penting untuk kemudahan proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang mengalir secara logis dan lancar dari *frame* ke *frame* dan bagian ke bagian memberikan kemungkinan mempertahankan perhatian peserta didik secara efektif.

e) Konsistensi

Konsistensi yang dimaksud adalah konsistensi antara tujuan pembelajaran dengan konten pembelajaran. Kriteria ini adalah salah satu kriteria yang sangat penting, terutama mengingat tujuan keseluruhan dari perangkat CAL adalah proses belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan seorang ahli dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang ditunjukkan untuk mengartikulasi tujuan pembelajaran dalam perangkat lunak multimedia dan untuk membuat konten sesuai dengan tujuan tersebut.

f) Desain Grafis dan Interface

Penggunaan media atau beberapa komponen interface lain seperti warna yang berlebihan dapat berdampak negatif untuk membingungkan siswa dalam menerima informasi. Kriteria untuk evaluasi desain grafis sebagian besar diambil dari literatur tentang belajar dan teori instruksional, dan tingkat lebih rendah pada prinsip-prinsip pesan desain dan desain grafis. Kriteria evaluasi ini awalnya dilakukan untuk fitur utama dari interface, yaitu: warna, bingkai, teks, jenis media, animasi, dan grafis.

c. Pengembangan dan Implementasi

Langkah pengembangan mencakup kegiatan menggabungkan metode, media, serta strategi pembelajaran yang sesuai dan sudah dipersiapkan untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi dari program pembelajaran (Tegeh *et al.*, 2014:04). Hal ini dapat dimaknai bahwa kegiatan pengembangan meliputi kegiatan memadukan, mengembangkan, maupun membuat program pembelajaran yang baru. Lalu produk pembelajaran yang sudah dikembangkan

kemudian dievaluasi sehingga diperoleh perangkat yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran secara nyata.

Tahap evaluasi adalah tahap yang sangat penting dalam penyempurnaan dari suatu perangkat pembelajaran. Pada model Hannafin dan Peck proses evaluasi dan revisi berlangsung disetiap fase, sehingga ketiga fase dalam model ini terhubung pada tahap “mengevaluasi dan merevisi”. Allesi dan Trolip (dalam Tegeh *et al.*, 2014:04) menyatakan bahwa dalam mengevaluasi program pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction*) perlu melewati tiga fase. Tiga fase tersebut, yaitu (1) fase reuiu kualitas program (*quality review phase*) yang dilakukan dengan mengontrol kualitas dari prosedur sebuah program pembelajaran, (2) uji terhadap pengguna, proses ini berguna untuk memperoleh representasi dari performansi program pembelajaran yang dikembangkan dari target populasi tempat program pembelajaran tersebut ditetapkan, (3) uji validasi dilaksanakan dengan memvalidasi program pembelajaran yaitu, pemeriksaan terkait seberapa baik program pembelajaran tersebut bekerja di dalam seting pembelajaran yang nyata.

2.5 Metode Inkuiri

Joyce dan Weil (dalam Mulyani *et al.*, 1999:42) menyatakan bahwa metode adalah kerangka konseptual berupa prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dengan baik. Terdapat beberapa metode yang digunakan dalam pembelajaran (Amri, 2013: 7). Model-metode tersebut dipaparkan sebagai berikut.

a. Metode *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Metode yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata.

b. Metode *Cooperative Learning*

Metode *cooperative learning* adalah suatu model yang membentuk siswa belajar yang dibagi dalam kelompok-kelompok yang menekankan kerja sama antar siswa dan kelompok.

c. Metode *Problem Solving*

Metode ini mewajibkan siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar secara mandiri.

d. Metode Inkuiri

Metode Inkuiri menekankan pada proses mencari dan menemukan sendiri jawaban dari masalah yang dipelajari.

Berdasarkan beberapa metode di atas, maka dipilihlah satu metode yang sesuai yaitu metode Inkuiri. Metode Inkuiri dinilai tepat untuk digunakan pada media pembelajaran ini. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan guru di SMP Negeri 1 Kotaanyar yang menyatakan bahwa media pembelajaran saat ini hanya berupa paparan materi semata. Paparan materi tersebut akan lebih baik jika diintegrasikan dalam metode Inkuiri. Metode Inkuiri lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.5.1 Pengertian Metode Inkuiri

Inkuiri berasal dari kata *to inquire* yang berarti ikut serta atau terlibat dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan (Hamdayana, 2015:31). Metode Inkuiri bertujuan untuk memberikan cara agar siswa dapat membangun kecakapan-kecakapan intelektual terkait dengan proses-proses berpikir reflektif.

Inkuiri adalah proses pembelajaran yang didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukan hanya fakta hasil dari mengingat, tetapi juga hasil dari proses menemukan sendiri. Pengetahuan seseorang didapat dari proses belajar. Belajar pada dasarnya merupakan proses mental seseorang yang tidak terjadi secara mekanis. Melalui proses mental itulah, siswa diharapkan berkembang secara utuh, baik intelektual, mental, emosi, maupun

pribadinya. Oleh karena itu, dalam proses perencanaan pembelajaran, guru bukanlah mempersiapkan secara materi yang hanya dihafal, tetapi juga merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat menemukan sendiri materi yang harus dipahaminya. Pembelajaran adalah proses memfasilitasi penemuan agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penemuannya sendiri.

Metode Inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir tersebut biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Ada beberapa hal yang menjadi ciri-ciri utama metode Inkuiri, yaitu sebagai berikut.

- a. Metode Inkuiri merupakan model yang menekankan pada pengembangan intelektual anak. Perkembangan intelektual menurut piaget, dipengaruhi oleh 4 faktor, yaitu pertumbuhan fisik, tindakan fisik, hubungan Model Inkuiri menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Model Inkuiri ini menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran siswa, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru, tetapi siswa memiliki peran untuk menemukan sendiri inti dari materi yang sedang dipelajari.
- b. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator dan motivator.
- c. Metode Inkuiri bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan kritis, serta mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Pada model ini siswa tidak hanya dituntut agar menguasai materi pembelajaran, tetapi juga menggunakan potensi yang dimiliki dalam proses pembelajaran.

2.5.2 Prinsip-prinsip Penggunaan Metode Inkuiri

Metode Inkuiri merupakan model yang menekankan pada pengembangan intelektual anak. Perkembangan intelektual menurut piaget, dipengaruhi oleh 4 faktor, yaitu pertumbuhan fisik, tindakan fisik, hubungan sosial, dan proses penyesuaian antara pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru yang ditemukannya (Sanjaya, 2009:198). Atas dasar 4 faktor tersebut, maka dalam penggunaan metode Inkuiri terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan guru (Hamdayana, 2015:31).

a. Berorientasi pada Pengembangan Intelektual

Tujuan utama dari metode Inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Metode ini juga berorientasi pada hasil belajar dan proses belajar. Oleh karena itu, kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran bukan hanya ditentukan oleh sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran, tetapi juga sejauh mana siswa beraktivitas mencari dan menemukan sesuatu dalam pembelajaran.

b. Prinsip Interaksi

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan hanya sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri. Guru perlu mengarahkan agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan berpikir melalui interaksi.

c. Prinsip Bertanya

Pada metode Inkuiri guru berperan sebagai penanya dalam interaksi. Hal tersebut dikarenakan kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya merupakan bagian dari proses berpikir. Dengan demikian, kemampuan bertanya guru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Berbagai jenis teknik bertanya perlu dikuasai oleh setiap guru, meliputi teknik bertanya untuk melacak,

teknik bertanya untuk mengembangkan kemampuan, dan teknik bertanya untuk menguji.

d. Prinsip belajar untuk berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta. Belajar adalah proses berpikir (*learning how to think*) untuk mengembangkan seluruh otak.

e. Prinsip Keterbukaan

Belajar merupakan proses mencoba berbagai kemungkinan. Segala sesuatu mungkin saja terjadi. Oleh karena itu, anak perlu diberikan kebebasan untuk mencoba sesuai dengan kemampuan perkembangan logika dan nalarnya. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

2.5.3 Langkah Pelaksanaan Metode Inkuiri

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode Inkuiri dapat mengikuti langkah-langkah berikut ini (Hamdayana, 2015:34).

a. Orientasi

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini, guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. langkah ini sangat penting untuk dilaksanakan. Keberhasilan metode Inkuiri sangat bergantung pada kemauan siswa untuk beraktivitas. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahap orientasi, yaitu sebagai berikut ini.

- 1) Menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.
- 2) Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan.
- 3) Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar.

b. Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah yang membawa siswa kepada persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir untuk memecahkan teka-teki tersebut. Siswa akan termotivasi untuk mencari jawaban yang tepat untuk memecahkan teka-teki. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam pembelajaran model Inkuiri. Melalui hal tersebut, siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir.

c. Mengajukan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Hipotesis perlu diuji kebenarannya, karena merupakan jawaban sementara. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada siswa yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara.

d. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk mengkaji hipotesis yang diajukan. Dalam metode Inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual.

e. Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Hal yang penting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikannya. Di samping itu, menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Berpikir rasional artinya kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

f. Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

2.6 Standar Kelayakan Materi Pembelajaran

Materi dalam pembelajaran dikembangkan sesuai dengan standar kelayakan. standar kelayakan materi pembelajaran disesuaikan dengan Badan Standar Nasional Pendidikan (2008) menentukan aspek-aspek untuk kelayakan materi yang meliputi: kelayakan isi, penyajian materi, aspek kebahasaan, dan penilaian kontekstual.

a. Kelayakan Isi

Kelayakan isi menilai kualitas isi dalam materi pembelajaran. kelayakan isi ini memiliki beberapa komponen penting, yaitu: (1) relevansi tujuan pembelajaran dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), (2) keakuratan materi yang disajikan, (3) membangkitkan rasa ingin tahu.

b. Penyajian Materi

Kelayakan penyajian materi menentukan kualitas pemaparan materi dalam media yang dikembangkan. Ada beberapa aspek yang penting, yaitu: (1) teknik pemaparan materi, (2) pendukung pemaparan materi, (3) pemaparan materi pembelajaran, (4) sistematika alur pemaparan materi.

c. Aspek Kebahasaan

Materi pembelajaran dalam media yang dikembangkan harus berpedoman pada aspek kebahasaan. Hal tersebut untuk menentukan kualitas teks dalam materi pembelajaran. Aspek-aspek kebahasaan tersebut, yaitu: (1) ketepatan penggunaan struktur kalimat, (2) komunikatif, (3) kesesuaian dengan perkembangan siswa, (4) penggunaan ejaan.

d. Penilaian Kontekstual

Penilaian kontekstuan berhubungan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa yang dihubungkan dengan materi dalam pembelajaran. Ada beberapa aspek

yang penting dalam penilaian kontekstual, yaitu: (1) kesesuaian pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, (2) memotivasi siswa untuk mengimplementasikan pembelajaran di kehidupan sehari-hari, (3) Siswa dapat menemukan sendiri jawaban yang dipertanyakan (Inkuiri).

2.7 Hasil Belajar Siswa

Pembahasan hasil belajar siswa mencakup tentang konsep hasil belajar siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Pemaparan hasil belajar siswa tersebut sebagai berikut.

2.7.1 Konsep Hasil Belajar Siswa

Hasil pembelajaran merupakan semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran. Penilaian hasil belajar bertujuan melihat kemajuan hasil belajar peserta didik dalam hal penguasaan materi pengajaran yang telah dipelajarinya dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan (Rohani, 2010:205). Setara dengan pendapat Rohani, Slameto (2008:7) mengatakan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa.

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor (Sanjaya, 2009:127-128). Pemaparan tiga ranah tersebut sebagai berikut.

- a. Ranah kognitif, adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual seperti kemampuan mengingat dan kemampuan memecahkan masalah.
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap, nilai-nilai, dan apresiasi. Terdapat lima tingkatan dalam ranah afektif yang meliputi penerimaan, respon, penghargaan, organisasi, dan pola hidup.

- c. Ranah psikomotor, meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan. Ada lima tingkatan dalam ranah ini, yaitu imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi.

Hasil nilai dari siswa digunakan untuk beberapa manfaat. Sudjana (2005: 37) mengutarakan manfaat penilaian hasil belajar sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam pembelajaran, sehingga dapat diketahui posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pembelajaran serta sistem pelaksanaannya.
- d. Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan seperti wali murid.

2.7.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Clark (1981 : 20) hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu, faktor dari lingkungan dan faktor internal dari dalam diri siswa. Faktor yang datang dari dalam diri siswa seperti kemampuan belajar (intelegensi), motivasi belajar, perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis.

Clark (1981 : 21) juga mengemukakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa selain faktor dari dalam diri siswa, masih ada faktor-faktor dari luar yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran juga

dipengaruhi oleh karakteristik kelas. Variabel karakteristik kelas dipaparkan sebagai berikut.

- a. Ukuran kelas (*class size*), menunjukkan jumlah siswa yang belajar. Ukuran yang biasanya digunakan adalah 1:40, artinya, seorang guru melayani 40 orang siswa. Semakin besar jumlah siswa yang harus dilayani guru dalam satu kelas maka semakin rendah kualitas pembelajaran, demikian pula sebaliknya.
- b. Suasana belajar, suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana yang kaku, disiplin yang ketat dengan otoritas yang ada pada guru. Dalam suasana belajar demokratis ada kebebasan siswa belajar, mengajukan pendapat, berdialog dengan teman sekelas dan lain-lain.
- c. Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia. Kelas harus diusahakan sebagai laboratorium belajar bagi siswa, seperti kelas harus menyediakan sumber-sumber belajar seperti buku pelajaran, media pembelajaran, dan lain-lain.

2.8 Hubungan Media Pembelajaran dengan Respon Siswa

Proses pembelajaran di kelas merupakan suatu proses yang kompleks. Kegiatan pembelajaran sebaiknya direncanakan dengan matang dan dikemas dengan menarik agar para siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh respon siswa terhadap pembelajaran. Siswa merupakan pusat dari pembelajaran di dalam kelas. Siswa memiliki tanggapan tersendiri dengan adanya media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan materi. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 1997:15). Tanggapan yang muncul dari pemikiran siswa dengan penggunaan media pembelajaran untuk menyampaikan materi dapat berupa tanggapan baik atau tanggapan yang kurang baik.

Setara dengan pendapat Asyad, Riyana dan Susilana (dalam Misliani, 2012:04) menyatakan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari ketertarikan terhadap media pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Media pembelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi, khususnya pada menelaah struktur dan kaidah kebahasaan serta merangkum teks laporan hasil observasi. Sejalan dengan pendapat Riyana dan Susilana tentang hubungan media pembelajaran dengan respon siswa, Sudjana dan Rivai (dalam Misliani, 2012:06) mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sekaligus memotivasi siswa untuk lebih aktif bertanya.

Pendapat-pendapat yang telah dipaparkan terbukti dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh mahasiswa FKIP UNEJ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Yusrizal Novwaril Huda yang menyebutkan bahwa media yang dikembangkan dalam pembelajaran pementasan drama tergolong positif (direspon dengan baik). Ditinjau dari hasil uji keahaman dan tingkat kesulitan yang diisi oleh siswa kelas XI IPA 4 dan XI IPS 1 SMAN Kalisat menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan materi yang disampaikan dengan media pembelajaran dapat dipahami dengan baik.

2.9 Aplikasi-aplikasi Penunjang Media Pembelajaran Audiovisual

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran Audiovisual yang berbasis multimedia. Media pembelajaran Audiovisual yang berbasis multimedia menggabungkan beberapa aplikasi pendukung dalam pengembangannya. Aplikasi-aplikasi pendukung media pembelajaran Audiovisual yang digunakan yaitu *powtoon*, *microsoft power point*, *i-spring* dan *windows movie maker*.

2.9.1 Powtoon

Menurut Bahtra (2015) *powtoon* adalah layanan atau aplikasi yang terhubung dengan internet untuk membuat sebuah paparan video yang memiliki *fitur* animasi sangat menarik dan lebih hidup serta pengaturan yang sangat mudah. *Powtoon* merupakan aplikasi yang memungkinkan untuk membuat presentasi yang informatif, berwarna dan animatif. Paparan isi pada aplikasi *powtoon* memiliki *built-in* karakter kartun, model animasi dan benda membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar khususnya untuk para siswa yang suka dengan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas.

Pembuatan halaman (*slide*) presentasi dalam tampilan merupakan hal yang penting untuk menarik perhatian siswa. Selain penyusunan konten yang tidak terlalu banyak paragraf, dengan tambahan animasi tentu akan menjadikan tampilan presentasi semakin menarik dan tidak membosankan. Aplikasi ini sangat mudah digunakan oleh setiap orang. Berbagai jenis teks, grafik, dan video telah tersedia pada aplikasi ini. Setelah selesai memproduksi halaman presentasi yang diinginkan, maka hasil akhir dapat dikonversi dalam format video dan bisa langsung mengunggahnya ke *youtube*, *twitter* dan *facebook*.

2.9.2 Microsoft Power Point

Wirawan (2014) menyatakan bahwa *microsoft power point* atau *microsoft office power point* adalah sebuah program komputer untuk memaparkan halaman presentasi yang dikembangkan oleh *microsoft* dalam satu paket aplikasi *microsoft office*. Aplikasi *microsoft power point* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama Forethought. Pada tahun 1987, *Microsoft power point* versi 1.0 dirilis dengan komputer yang didukung oleh *Apple Macintosh*. *Power Point* saat itu masih menggunakan warna hitam-putih, yang mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi (OHP). Setahun kemudian, versi baru dari *power point* muncul dengan dukungan warna. Versi terbaru adalah *microsoft office power point 2007 (power point 12)* dirilis pada bulan November 2006.

Microsoft power point merupakan perangkat lunak yang mengolah presentasi seperti, objek teks, grafik, video, suara dan objek-objek lainnya yang diposisikan dalam beberapa halaman individual yang disebut dengan *slide*. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Setiap halaman dapat dicetak atau ditampilkan dalam layar dan dapat dinavigasikan melalui perintah dari si presenter. *Microsoft power point* menawarkan dua jenis properti pergerakan, yakni *custom animations* dan *transition*. Properti pergerakan *entrance*, *emphasis*, dan *exit* objek dalam sebuah slide dapat diatur oleh *custom animation*. Sementara *transition* mengatur pergerakan dari satu halaman ke halaman lainnya yang dapat dianimasikan dengan banyak cara.

2.9.3 Windows Movie Maker

Firdauswandi (2014) menyatakan bahwa *windows movie maker* atau disingkat *WMM* adalah sebuah program untuk video yang sederhana. Aplikasi ini didesain untuk pemilik komputer dalam membuat atau mengubah sebuah video. *Windows movie maker* mampu bekerja dengan baik pada video kamera digital maupun analog. Meskipun *WMM* ditujukan untuk bekerja langsung pada *camcorder DV*, namun *WMM* telah mendukung *capture card* analog PCI dan kamera berbasis USB. Hal ini dapat dibuktikan dengan memasang *DV camcorder* pada saat menjalankan *microsoft windows xp* maka secara otomatis akan dikenali dan membuka *windows movie maker*.

Windows movie maker merupakan aplikasi pengolah video bawaan dari *windows XP*. *Windows movie maker* terinstall sewaktu menginstall *windows XP* secara otomatis. Meskipun program bawaan, *windows movie maker* mampu menjadi program video yang handal. Hal ini tidak terlepas dari kemudahan dalam penggunaannya dan dukungan dari *Microsoft* yang menyediakan fitur tambahan di halamannya.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Pada bab metode penelitian dijelaskan metode yang digunakan, yaitu sebagai berikut: (1) jenis dan rancangan penelitian, (2) model penelitian, (3) data dan sumber data, (4) teknik pengumpulan data, (5) instrumen penelitian, (6) teknik analisis data, dan (7) prosedur penelitian.

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Jenis penelitian kualitatif menurut Bodgan dan Taylor (dalam Ratna, 2010:94) adalah metode penelitian yang pada gilirannya dihasilkan data deskriptif berupa kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan. Proses pengembangan media pembelajaran dideskripsikan berupa hasil validasi media pembelajaran dari validator ahli dan hasil angket respon serta hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran.

Penelitian ini merupakan rancangan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Penelitian pengembangan atau (R & D) adalah proses pengembangan dan validasi produk untuk pendidikan (dalam Sanjaya, 2013: 129). Penelitian pengembangan atau (R & D) ini berupa tahapan proses dalam penelitian berbentuk siklus yang konsisten untuk menghasilkan suatu produk tertentu sesuai dengan kebutuhan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan R & D untuk menghasilkan produk dalam berbagai aspek pembelajaran dan pendidikan sesuai kebutuhan siswa. Setara dengan pendapat Sanjaya, Seels dan Richey (dalam Tegeh *at al*, 2014:15) yang menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik atau sebuah produk. Bentuk fisik atau sebuah produk yang dimaksud adalah media pembelajaran berupa Audiovisual. Penelitian dibatasi untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang berisikan materi menelaah struktur, kaidah kebahasaan, dan isi teks laporan hasil observasi, serta langkah-langkah merangkum teks laporan hasil

observasi berbasis model pembelajaran Inkuiri pada SMP kelas VII SMP, tanpa menguji efektivitas produk.

3.2 Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah model Hannafin dan Peck. Hannafin dan Peck (dalam Tegeh *et al.*, 2014:02) menyatakan tiga tahap dalam pengembangan meliputi, penilaian kebutuhan, desain, dan pengembangan serta implementasi. Pemaparan tiga tahap pengembangan model Hannafin dan Peck sebagai berikut.

a. Penilaian Kebutuhan

Penilaian kebutuhan dilakukan untuk menganalisis serangkaian kebutuhan yang meliputi: (1) analisis permasalahan pembelajaran (*instructional problem analysis*), (2) analisis pebelajar (*audience analysis*), (3) analisis tujuan (*goal analysis*), dan (4) analisis *setting* pembelajaran (*instructional setting analysis*) (Tegeh *et al.*, 2014:02).

- 1) Analisis permasalahan pembelajaran (*instructional problem analysis*) bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Analisis pebelajar (*audience analysis*) dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik umum dari populasi atau keseluruhan siswa, kemampuan, dan latar belakang pengetahuan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kotaanyar.
- 3) Analisis tujuan (*goal analysis*) dilakukan untuk memperoleh konsep menjadi kompetensi-kompetensi sebagai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada penelitian tercakup pada KI 3 dan 4 serta KD 3.8 dan 4.8 kurikulum 2013.
- 4) Analisis *setting* pembelajaran (*instructional setting analysis*) dilakukan dengan cara mengatur alur pembelajaran materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi.

b. Tahap Desain

Tahap desain menjadi tahap yang sangat penting dalam mendesain produk media pembelajaran. Pada tahap desain yang menjadi fokus adalah upaya untuk menyelidiki masalah atau kesenjangan pembelajaran yang dihadapi (Tegeh *et al.*, 2014:02). Upaya dilakukan dengan cara mengklarifikasi desain program pembelajaran, sehingga program pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pada tahap desain sangat penting untuk menemukan jawaban terkait beberapa hal berikut (Pribadi, dalam Tegeh *at al.*, 2014:02).

- 1) Kompetensi siswa.
- 2) Indikator pembelajaran.
- 3) Peralatan dan kondisi siswa sangat penting untuk dianalisis.
- 4) Bahan ajar atau materi yang digunakan.

c. Tahap Pengembangan dan Implimentasi

Tahap pengembangan dan implementasi media pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran Audiovisual. Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan hasil revisi dan masukan dari validator serta data yang diperoleh dari uji coba hasil pengembangan media pembelajaran.

1) Penilaian Validator Ahli

Penilaian validator ahli bertujuan untuk mendapatkan masukan-masukan untuk mengevaluasi dan merevisi produk sehingga layak dan tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Validator ahli dalam penelitian media pembelajaran ada dua, yaitu dua dosen FKIP Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jember untuk memvalidasi kualitas substansi media pembelajaran dan kualitas format media pembelajaran. Selain itu, terdapat satu validator praktisi yaitu guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Kotaanyar untuk memvalidasi kualitas substansi dan penggunaan media pembelajaran. Berikut identitas validator ahli dan validator praktisi dalam penelitian pengembangan yang dilakukan.

Tabel 3.1 Identitas Validator

No.	Kualifikasi Validator	Nama	Aspek Penilaian	Kode
1.	Ahli Kualitas Subtansi Media Pembelajaran	Bambang Edi Purnomo, S.Pd, M.Pd.	Kelayakan isi, penyajian materi, aspek kebahasaan, dan penilaian kontekstual.	VA1
2.	Ahli Kualitas Format Media Pembelajaran	Dr. Arif Rijadi, M.Pd	Kualitas format terkait kegrafikaan dan kepraktisan media pembelajaran.	VA2
3.	Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Yuni Rohayani S.Pd	Kelayakan isi, penyajian materi, aspek kebahasaan, dan penilaian kontekstual serta penggunaan media pembelajaran	VP

2) Uji Coba Lapangan dan Revisi Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan respon dan hasil belajar siswa kelas VII terhadap media pembelajaran sebagai cara untuk menemukan bagian-bagian untuk dievaluasi dan diperbaiki. Uji coba produk dilakukan di SMP Negeri 1 Kotaanyar, tepatnya di kelas C. Kelas VII di SMP Negeri 1 Kotaanyar terdapat lima kelas, yaitu A,B,C,D, dan E. Guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Kotaanyar menyarankan untuk menggunakan kelas C. Hal

tersebut dikarenakan kelas C memiliki kemampuan rata-rata dalam materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi sehingga data yang diambil lebih akurat dan seimbang untuk dijadikan uji coba penelitian media pembelajaran. Setelah uji coba selesai, maka diberikan sebuah angket untuk respon siswa pada pengembangan media pembelajaran untuk materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi. Kemudian, untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah dijelaskan, maka diberikan latihan-latihan soal. Angket respon siswa digunakan untuk mengevaluasi dan merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan dan hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan terhadap materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi.

3.3 Data dan Sumber Data

Berikut dijelaskan tentang data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian.

3.3.1 Data

Data dalam penelitian berasal dari berbagai sumber yang dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik. Data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi, sedangkan informasi adalah hasil pengolahan data yang dipakai untuk suatu keperluan (Arikunto, 2002:96). Data yang digunakan dalam penelitian berupa beberapa hal berikut.

- a. Informasi yang terdapat dalam dokumen atau paparan tertulis berhubungan dengan penelitian media pembelajaran, model pembelajaran Inkuiri, materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi, dan beberapa *software* penunjang penelitian media pembelajaran seperti *powtoon*, *microsoft power point*, dan *windows movie maker*. Data tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama tentang proses pengembangan media pembelajaran.

- b. Informasi mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran pada materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi serta informasi kebutuhan siswa. Data tersebut juga digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama tentang proses pengembangan media pembelajaran.
- c. Skor yang diberikan oleh validator ahli dan praktisi untuk menentukan kelayakan media pembelajaran dan revisi produk. Data tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua tentang uji validasi pengembangan media pembelajaran.
- d. Informasi tentang tingkah laku mengenai respon dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran. Respon siswa yang dimaksud adalah senang atau tidak senang, membosankan atau tidak membosankan, dan lain-lain. Data tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga tentang respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.
- e. Nilai atau hasil belajar siswa kelas VII C SMPN 1 Kotaanyar pada materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi. Data tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah keempat tentang hasil belajar siswa pada materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi menggunakan media pembelajaran.

3.3.2 Sumber Data

Sumber data digunakan untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian. Hal tersebut setara dengan pendapat Arikunto (1996:114) yang menyatakan bahwa sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh oleh peneliti. Sumber data pada penelitian media pembelajaran diperoleh dari beberapa sumber berikut.

- a. Dokumen-dokumen berupa buku ajar, salinan kurikulum, buku-buku kepustakaan, dan dari hasil wawancara dengan guru. Sumber data tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama tentang proses pengembangan media pembelajaran.

- b. Guru SMP Negeri 1 Kotaanyar. Sumber data tersebut juga digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama tentang proses pengembangan media pembelajaran.
- c. Dua validator ahli dan satu validator praktisi untuk menentukan kelayakan media pembelajaran dan revisi produk. Validator ahli dan praktisi kemudian mengisi lembar validasi yang dibutuhkan yaitu, lembar validasi untuk kualitas substansi media pembelajaran, lembar validasi untuk kualitas format media pembelajaran. Sumber data tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua tentang uji validasi pengembangan media pembelajaran.
- d. Siswa SMP Negeri 1 Kotaanyar melalui observasi ketika uji coba penggunaan media pembelajaran di sekolah. Sumber data tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga dan keempat.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data yang akurat dan valid. Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut.

a. Dokumentasi

Metode dokumentasi pada penelitian digunakan untuk memperoleh data yang valid berupa rumusan KI dan KD kurikulum 2013 sebagai acuan pengembangan media pembelajaran dan materi yang berhubungan dengan penelitian media pembelajaran, materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi, dan beberapa aplikasi penunjang penelitian media pembelajaran seperti *powtoon*, *microsoft power point*, dan *windows movie maker*. Data yang diperoleh dari teknik dokumentasi digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama tentang proses pengembangan media pembelajaran.

b. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan mewawancarai guru bahasa Indonesia kelas VII, yaitu Yuni Rohayani S.Pd.. Hal tersebut dilakukan sebelum melakukan

penelitian di SMP Negeri 1 Kotaanyar dengan tujuan memperoleh data mengenai pentingnya penggunaan media pada materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi pada kurikulum 2013 dan analisis kebutuhan media pembelajaran. Data yang diperoleh dari teknik wawancara digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama tentang proses pengembangan media pembelajaran.

c. Angket

Teknik angket digunakan untuk uji validasi pengembangan media pembelajaran dan respon siswa terhadap media pembelajaran. Angket berupa lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data berupa, penilaian terhadap kualitas substansi media pembelajaran, penilaian terhadap kualitas format media pembelajaran. Data yang diperoleh dari teknik angket akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua tentang uji validasi media pengembangan media pembelajaran. Selain itu, angket atau kuisioner juga diberikan kepada siswa untuk memberikan respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan untuk menilai dan merevisi media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari teknik angket akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga tentang respon terhadap media pembelajaran.

d. Observasi

Teknik observasi dilakukan untuk mengamati tingkah laku dari siswa, dengan mencatat hal yang penting sebagai informasi atau data. Hal tersebut setara dengan pendapat Narbuko *at al* (2010:70) yang menyatakan bahwa Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang sedang diselidiki. Teknik observasi dilaksanakan ketika uji pengembangan media pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari teknik akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga mengenai respon siswa terhadap media pembelajaran.

e. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa mengenai materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi. Tes dilakukan dengan

memberikan soal-soal yang telah dipilih dengan seksama sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Teknik ini dilakukan saat uji coba produk di sekolah. Data yang diperoleh dari teknik akan digunakan untuk menjawab rumusan keempat mengenai hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian memiliki beberapa bentuk, hal tersebut bergantung pada data yang hendak dikumpulkan (Arikunto, 1996:136). Instrumen yang digunakan dalam penelitian media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Peneliti

Peneliti sebagai instrumen utama untuk wawancara dan mencari referensi dari beberapa sumber dan buku. Peneliti sebagai instrumen utama mengumpulkan data untuk menjawab rumusan masalah pertama untuk proses pengembangan media pembelajaran.

b. Alat Bantu Penelitian

- 1) Laptop ASUS E2
- 2) Internet
- 3) LCD
- 4) Telepon Genggam

Alat bantu penelitian untuk mengumpulkan data untuk menjawab rumusan masalah pertama, kedua, dan ketiga.

c. Angket Lembar Validasi

Angket lembar validasi digunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran. Selain itu lembar validasi juga digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan), menetapkan tujuan keefektifan, kavalidan, dan kepraktisan produk yang dihasilkan. Aspek yang dimunculkan dalam instrumen validasi yaitu format

media pembelajaran, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran, dan isi materi media pembelajaran.

Lembar validasi media pembelajaran berisi penilaian terhadap media pembelajaran. Validator bertugas untuk memberikan centang pada baris kolom yang sesuai dan memberikan keterangan langsung berupa saran dan kritik pada media pembelajaran untuk materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi. Selanjutnya validator memberikan nilai terhadap media pembelajaran untuk materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi dengan empat kategori yaitu, (1) sangat tidak baik, (2) tidak baik, (3) cukup baik, (4) baik, (5) sangat baik. Angket lembar validasi digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua tentang uji validasi pengembangan media pembelajaran. Angket lembar validasi terdapat pada lampiran C-E halaman 119-124.

d. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mendapatkan informasi berupa respon siswa terhadap media pembelajaran untuk materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi. aspek yang dimunculkan pada instrumen angket respon siswa adalah senang atau tidak, komponen kegiatan pembelajaran, pendapat siswa (sulit atau mudah) dalam memahami materi pembelajaran, serta suka atau tidak dengan penampilan gambar dan animasi dalam media pembelajaran. Angket respon dan hasil belajar siswa digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga dan keempat. Instrumen analisis angket respon siswa terdapat pada lampiran G halaman 125-127.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, maka langkah selanjutnya yaitu analisis data. Analisis data pada penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data lewat instrumen pengumpulan data kemudian dianalisis sesuai dengan prosedur penelitian. Data-data dianalisis dengan tiga tahap yaitu sebagai berikut.

a. Tahap Penilaian Kebutuhan

Pada tahap penilaian kebutuhan data yang dianalisis yaitu, permasalahan pembelajaran (*intructional problem analysis*), analisis pebelajar atau siswa (*audience analysis*), analisis tujuan (*goal analysis*), dan analisis *setting* pembelajaran (*intructional setting analysis*). Data tersebut dianalisis dengan cara mencatat poin-poin penting seperti kritik dan saran dari hasil wawancara dengan guru, kemudian mengevaluasi poin-poin tersebut sebagai acuan untuk pengembangan media pembelajaran. Analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama untuk proses pengembangan media pembelajaran.

b. Tahap Desain

Analisis data hasil tahap desain berupa kompetensi siswa, indikator pembelajaran, peralatan dan kondisi siswa, dan bahan ajar yang digunakan pada media pembelajaran. Selanjutnya data-data tersebut dianalisis dengan cara mencocokkan media pembelajaran yang dikembangkan dengan kompetensi siswa, indikator pembelajaran, peralatan dan kondisi siswa, serta bahan ajar atau materi yang akan digunakan. Setelah data-data tersebut dianalisis, dilanjutkan dengan tahap untuk mendesain media pembelajaran. Analisis data juga digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama untuk proses pengembangan media pembelajaran.

c. Tahap Pengembangan dan Implementasi

1) Uji Validasi Pengembangan Media Pembelajaran

Analisis data uji validasi pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan cara menentukan kelayakan dan kevalidan produk pengembangan

media pembelajaran. Penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk media pembelajaran menurut Fuad (2013:48) yaitu seperti pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Presentase %	Kriteria Valid
76-100	Valid (tidak perlu revisi)
56-75	Cukup valid (tidak perlu revisi)
40-55	Kurang valid (revisi)
0-39	Tidak valid (revisi)

Rumus perhitungan nilai rata-rata adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

Keterangan: P = Presentase yang dicari
 $\sum X$ = Jumlah jawaban responden
 $\sum Xi$ = Jumlah nilai Ideal

Analisis data di atas digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua tentang uji validasi pengembangan media pembelajaran.

2) Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Analisis data angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran dilakukan dengan cara menghitung presentase respon siswa. Menurut Trianto (dalam Isnianto, 2011:35) presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{A}{B} \times 100 \%$$

Keterangan: A = Proporsi siswa yang memilih
 B = Jumlah siswa (responden)

Analisis data pada angket respon siswa di atas digunakan untuk menjawab rumusan masalah ketiga.

3.7 Prosedur Penelitian

Berikut beberapa prosedur penelitian yang digunakan meliputi, tahap penilaian kebutuhan, tahap desain, serta tahap pengembangan dan implementasi (Tegeh *at al*, 2014:02).

a. Tahap penilaian kebutuhan

Tahap penilaian kebutuhan bertujuan untuk mendefinisikan dan menetapkan pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal tersebut dimulai dengan beberapa analisis yaitu (i) analisis permasalahan pembelajaran (ii) analisis pebelajar atau siswa, (iii) analisis tujuan, (iv) analisis *setting* pembelajaran.

b. Tahap desain

Tahap desain bertujuan untuk mendesain program dan materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap desain dilakukan dengan cara mampu menemukan jawaban terkait dengan (i) kompetensi siswa, (ii) indikator pembelajaran, (iii) peralatan dan kondisi siswa, (iv) bahan ajar. Selain itu, pada tahap desain pengembangan media juga harus mempertimbangkan dua hal yaitu (i) desain konseptual dan instruksional dan (ii) desain grafis dan interface.

c. Tahap pengembangan dan implementasi

Tahap pengembangan dan implementasi bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan dari validator. Pengembangan media pembelajaran meliputi kegiatan memadukan, mengembangkan, dan membuat program pembelajaran baru. Validator ahli terdiri dari beberapa bidang ahli, yaitu sebagai berikut.

- 1) Validator ahli kualitas substansi pembelajaran, hal ini bertujuan untuk menguji kelayakan isi, penyajian materi, aspek kebahasaan, dan penilaian kontekstual.
- 2) Validator ahli kualitas format media pembelajaran, untuk menilai kelayakan kegrafikaan dan kepraktisan media pembelajaran.
- 3) Validator praktisi yaitu guru, untuk menguji kelayakan isi, penyajian materi, aspek kebahasaan, dan penilaian kontekstual.

BAB 5. PENUTUP

Ada dua hal pokok yang dipaparkan pada bab penutup, yaitu: (1) simpulan dan (2) saran. Berikut merupakan paparan dari dua hal pokok tersebut.

5.1 Simpulan

Media pembelajaran menelaah dan menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri untuk kelas VII SMP ini dikembangkan dengan tiga tahap, yaitu (1) penilaian kebutuhan, (2) desain, dan (3) pengembangan serta implementasi. Aplikasi untuk media pembelajaran yang dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran adalah *powtoon*, *microsoft power point*, dan *windows movie maker*. *Powtoon* digunakan untuk membuat video animasi secara sederhana seperti film untuk mempresentasikan materi dengan cara yang lebih variatif, unik, dan menyenangkan sesuai dengan tingkat imajinasi, daya komunikasi, substansi, dan kreasi dengan animasi. *Microsoft power point* berfungsi untuk menambahkan beberapa animasi yang tidak didapatkan pada aplikasi *powtoon*. *Windows movie maker* digunakan untuk mengubah dan memotong video dari *powtoon*. Wujud akhir media pembelajaran ini meliputi, (1) pendahuluan, (2) contoh kasus dalam pembelajaran teks Laporan Hasil Observasi, (3) materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi, (4) pertanyaan untuk meningkatkan daya pikir siswa (Inkuiri), (5) video tari glipang dari Probolinggo sebagai pendukung teks, (6) latihan, (7) penutup.

Setelah proses pengembangan produk media pembelajaran diselesaikan, kemudian produk divalidasi oleh beberapa validator. Validator ahli tersebut yaitu validator ahli kualitas substansi pembelajaran dan validator kualitas format media pembelajaran, sedangkan validator praktisi yaitu guru kelas VIIC SMP untuk penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan substansi pembelajaran. Hasil persentase dari validitas kualitas substansi pembelajaran dari V1 dan VP sebesar

85,7%, dan validitas kualitas format media pembelajaran dari V2 sebesar 78,5%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak dan valid untuk diimplementasikan atau diujicobakan di sekolah.

Media pembelajaran diimplementasikan atau diujicobakan di kelas VII C SMP Negeri 1 Kotaanyar. Kegiatan ini mendapatkan data persentase respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran sebesar 90,6%, dan nilai hasil belajar siswa rata-rata 88,8. Dari data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak dan valid diimplementasikan di SMP kelas VII.

5.2 Saran

Berdasarkan isi simpulan dari hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan, maka berikut dipaparkan saran untuk penelitian pengembangan media pembelajaran lebih lanjut, yaitu sebagai berikut.

- a) Siswa dapat menyimak, mencatat dan mengerjakan tugas dengan baik.
- b) Guru, sebagai langkah awal untuk melanjutkan pengembangan media yang variatif.
- c) SMPN 1 Kotaanyar, sebagai acuan mengembangkan media yang lebih baik untuk pengisi tuntutan kurikulum 2013 dan bahan pertimbangan untuk memilih metode pembelajaran yang cocok untuk siswa.
- d) Peneliti sebidang ilmu, produk hasil penelitian disarankan sebagai tambahan, ide, dan pemicu untuk mengembangkan media pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Puspita Dian. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Apresiasi Sastra Berbasis Animasi Flash untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jember.
- Achsin, A. 1986. *Media Pendidikan dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang.
- Ahmadi. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Andika. 2013. *Powtoon Software Presentasi Kartun*. <http://andika-tkj3.blogspot.co.id/2013/09/powtoon-software-presentasi-kartun.html>. Diakses Tanggal 04 Desember 2016.
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Bahtra. 2015. *Media Pembelajaran Powtoon*. <http://bahtra12.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaran-powtoon.html>. Diakses Tanggal 04 Desember 2016.
- Clark. R. 1981. *Cognitive Prespective Theory and Psyc Educational Design*. California: University of Southern California.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Firdauswandi. 2014. *Pengertian Windows Movie Maker*. <https://firdauswandi.wordpress.com/2014/06/03/pengertian-windows-movie-maker/>. Diakses tanggal 4 desember 2016.

- Fuad, Muhammad Zainul. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berintegasi Life Skills Pada Materi Bangun Ruang*. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Tulungagung.
- Hamdayana, Jumanta. 2015. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda. Yusrizal Novwaril. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Memproduksi Pementasan Drama untuk Kelas XI SMA*. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jember.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemdikbud.
- Kharisma, Elina. 2015. *Respon Siswa Di Kelas Kurang Positif Cobalah Strategi Ini*. http://www.kompasiana.com/elina_kharisma/respon-siswa-di-kelas-k-urang-positif-cobalah-strategi-ini_555705286523bdb84b9949e6. Diakses tanggal 12 desember 2016.
- Miarso, Yusufhadi. 1986. *Definisi Teknologi Pembelajaran; Satuan Tugas dan Terminologi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Misliani, Lisa. 2012. *Suntingan Teks dan Telaah Gejala Bahasa Melayu pada Naskah Beraksara Lampung*. Tidak Diterbitkan. Tesis. Depok: Program Studi Susastra Universitas Indonesia.
- Mulyani, Sumantri dkk. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan*. Jakarta: Gaung Persada Pr .
- Narbuko, dkk. 2010. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putri, Atikah Rachma. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aurora 3D Presentation dalam Pembelajaran IPS SMP Kelas VII Materi Pokok Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia*. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Slameto. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2005. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparman, dkk. 2004. *Pendidikan Jarak Jauh, Teori dan Praktek*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tegeh, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thaung, Chen. 2013. *Membuat Media Pembelajaran Dalam Format Flash (I-spring)*. <http://bursa-onlinejepara.blogspot.co.id/2013/09/membuat-media-pembelajaran-dalam-format.html>. Diakses tanggal 4 desember 2016.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan, dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Wirawan, Faiz Agil. 2014. *Pengertian dan Fungsi Microsoft Powerpoint*. <http://www.burung-net.com/2014/06/pengertian-dan-fungsi-microsoft-powerpoint.html>. Diakses tanggal 4 desember 2016.

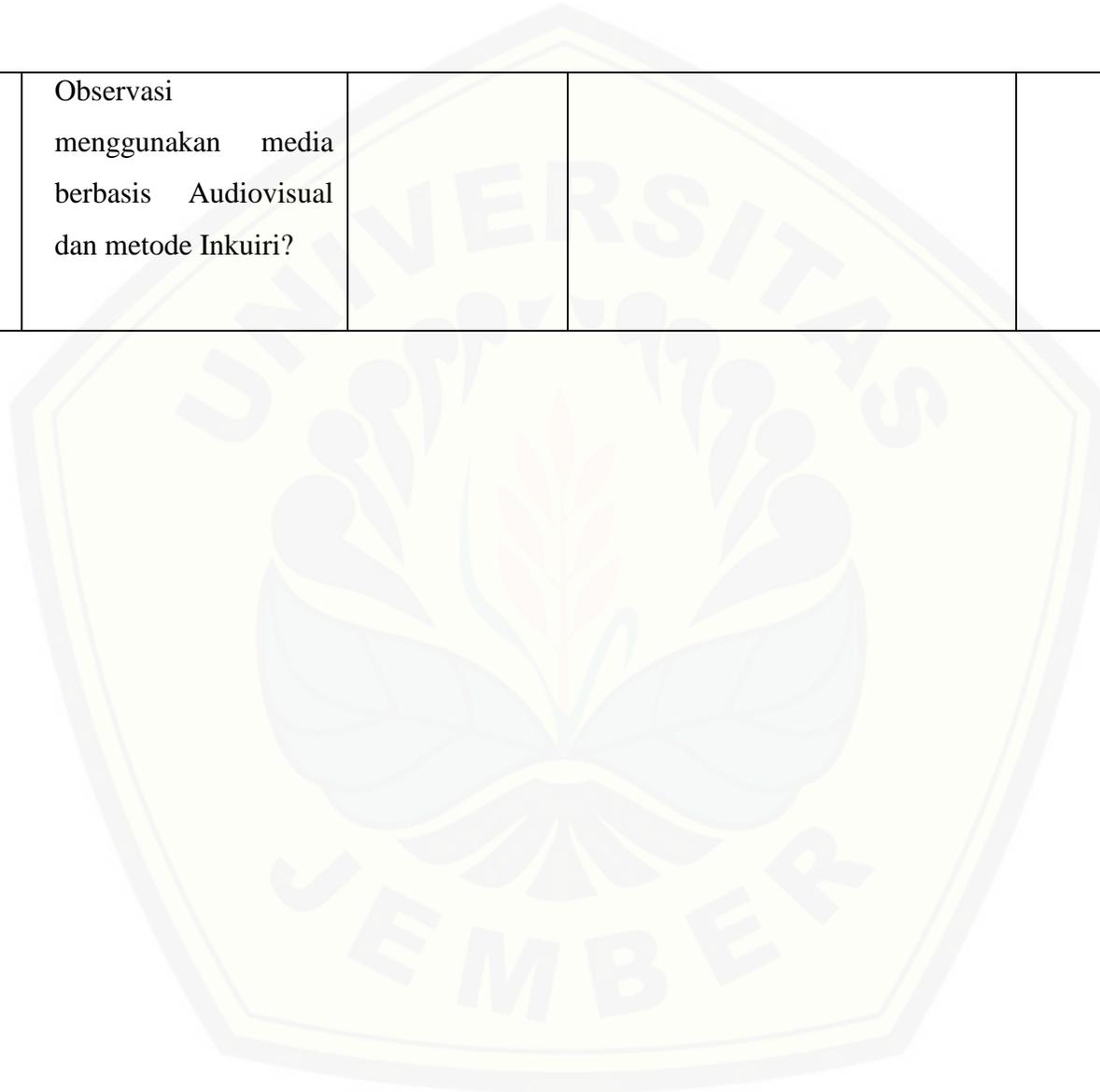
Lampiran A

Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Metodologi Penelitian			
		Jenis dan Rancangan Penelitian	Data dan Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
Pengembangan Media Pembelajaran Menelaah dan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Audiovisual dan Metode Inkuiri untuk Kelas VII SMP	1) Bagaimanakah langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri? 2) Bagaimanakah uji validitas media pembelajaran	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau <i>Research and</i>	Sumber data pada penelitian ini yaitu berupa, (1) dokumen-dokumen berupa buku ajar, salinan kurikulum, buku-buku kepustakaan, dan hasil wawancara dengan guru, (2) guru SMPN 1 Kotaanyar, (3) validator ahli dan praktisi, dan (4) siswa SMP Negeri 1 Kotaanyar. Data pada penelitian ini yaitu berupa, (1) informasi yang terdapat dalam dokumen atau paparan tertulis yang berhubungan	Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi, wawancara, angket, observasi, dan	Teknik analisis data dilakukan dengan tiga tahap yaitu (1) penilaian kebutuhan (2) desain (3) pengembangan dan implementasi untuk menguji kualitas media pembelajaran, dan analisis respon

	<p>menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri?</p> <p>3) Bagaimanakah respon dan siswa terhadap media pembelajaran menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri?</p> <p>4) Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VII C SMPN 1 Kotaanyar pada materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil</p>	<p><i>Devolopment</i> (R&D).</p>	<p>dengan penelitian media pembelajaran, (2) informasi pentingnya penggunaan media pembelajaran, (3) skor dari validator, (4) aktivitas siswa dan guru di kelas, (5) informasi mengenai persepsi siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dan (6) nilai atau hasil belajar siswa kelas VII C SMPN 1 Kotaanyar pada materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi.</p>	<p>tes.</p>	<p>serta hasil belajar siswa untuk merevisi produk media pembelajaran.</p>
--	--	--------------------------------------	--	-------------	--

	Observasi menggunakan media berbasis Audiovisual dan metode Inkuiri?				
--	---	--	--	--	--



Lampiran B

TRANSKIP WAWANCARA

Nama Informan : Yuni Rohayati, S. Pd.

Sekolah : SMPN 1 Kotaanyar

- 1) Apakah kurikulum yang digunakan di SMPN 1 Kotaanyar?
“Kurikulum yang digunakan di SMPN 1 Kotaanyar yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 digunakan sejak tahun 2013 dan ditunjuk langsung oleh Dinas Pendidikan”.
- 2) Apakah sekolah telah menggunakan alat bantu LCD?
“Iya, sekolah telah memiliki LCD, akan tetapi sekolah hanya memiliki beberapa LCD. Oleh karena itu, ketika saya membutuhkan untuk pembelajaran maka saya harus meminjam pada perlengkapan atau menggunakan LCD di laboratorium”.
- 3) Media apa sajakah yang digunakan oleh Ibu selama mengajar materi teks laporan hasil observasi?
“Ketika mengajarkan materi teks laporan hasil observasi, biasanya Saya membawa murid-murid langsung ke lapangan atau berbasis lingkungan. Selain itu, Saya juga menggunakan media dalam bentuk LCD dan media-media yang diunduh dari *youtube*”.
- 4) Apakah Ibu telah mengembangkan media berbasis TI untuk materi teks laporan hasil observasi?
“Belum, saya belum pernah mengembangkan media berbasis TI untuk materi teks laporan hasil observasi. Biasanya Saya membawa murid-murid langsung ke lapangan atau berbasis lingkungan. Selain itu, Saya juga menggunakan media dalam bentuk LCD dan media-media yang diunduh dari *youtube*”.
- 5) Pentingkah penggunaan media pembelajaran berbasis TI dengan strategi pembelajaran yang induktif?
“Itu sangat penting dan bagus sekali untuk pembelajaran. Saya sangat mendukung hal tersebut, karena dalam pembelajaran guru seharusnya tidak menjelaskan langsung tentang materi yang akan diajarkan. Guru seharusnya menanamkan konsep yang matang kepada siswa, sehingga siswa dapat mencari sendiri jawaban yang dipertanyakan”.

Lampiran C

LEMBAR VALIDASI AHLI KUALITAS SUBSTANSI PEMBELAJARAN

Lampiran B: Lembar Validasi Materi Pembelajaran

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI
UNTUK MATERI MENELAAH DAN MENULIS
TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI
PADA KELAS VII SMP**

A. PENGANTAR

Lembar penilaian validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan materi pembelajaran untuk penelitian pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis model pembelajaran inkuiri untuk materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi pada kelas VII SMP. Isi materi pada media pembelajaran ini mengacu pada kurikulum 2013 KD 3.8 dan 4.8. Selain itu, aspek penilaian ini diadaptasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Penilaian, pendapat, dan saran Saudara sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran ini.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1) Sesuai dengan yang Saudara ketahui dan pahami, mohon berilah penilaian secara objektif dan penuh tanggung jawab terhadap hasil pengembangan media pembelajaran ini. Penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek dalam tabel berikut dengan cara melingkari angka (1-5) pada kolom skor.

1 = sangat tidak baik
2 = tidak baik
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik

2) Selain itu, mohon Saudara mengisi saran-saran pada lembar yang telah tersedia.

C. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Lengkap : *BAMUJANG EDI PORNOMO, S.Pd., M.Pd.*
NIP : *197570122008011001*
Jabatan : *Pemuda Muda*
Instansi : *PBSI FKIP UNEJ*
Pangkat/golongan : *AA/IIIa*
Pendidikan Terakhir : *S.2*
Bidang Keahlian : *Pembelajaran Bahasa Indonesia*
Masa Kerja : *11 Tahun*

D. PENILAIAN MATERI PEMBELAJARAN

No.	Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI dan KD					✓
		Keakuratan materi yang disajikan			✓		
		Membangkitkan rasa ingin tahu					✓

2.	Penyajian Materi	Teknik pemaparan materi			✓
		Pendukung pemaparan materi		✓	
		Pemaparan materi pembelajaran			✓
		Sistematika alur pemaparan materi	✓		
3.	Aspek Kebahasaan	Ketepatan penggunaan struktur kalimat		✓	
		Komunikatif/interaktif			✓
		Kesesuaian dengan perkembangan siswa			✓
		Penggunaan ejaan		✓	
4.	Penilaian Kontekstual	Kesesuaian pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa			✓
		Memotivasi siswa untuk mengimplementasikan pembelajaran di kehidupan sehari-hari			✓
		Siswa dapat menemukan sendiri jawaban yang dipertanyakan (inkuiri)			✓

E. SARAN-SARAN

- Alasan digunakan dg indikator pembelajaran
- Sajian materi gunakan alur sebagai indikator dan logis
- Struktur kalimat, ejaan, & aspek yang tidak efektif di gunakan

F. SIMPULAN

- 1) Layak diujicobakan di sekolah tanpa revisi
- 2) Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi
- 3) Tidak Layak diujicobakan di sekolah

• Centang salah satu

Jember, 7 Juni 2017

Validator

[Signature]

BAMBANG D.P.

NIP. 1975101220050011001

Lampiran D

LEMBAR VALIDASI AHLI KUALITAS FORMAT MEDIA PEMBELAJARAN

Lampiran B: Lembar Validasi Media Pembelajaran

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI
UNTUK MATERI MENELAHAH DAN MENULIS
TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI
PADA KELAS VII SMP**

A. PENGANTAR

Lembar penilaian validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran untuk penelitian pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis model pembelajaran inkuiri untuk materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi pada kelas VII SMP. Selain itu, aspek penilaian ini diadaptasi dari pendapat Azhar Arsyad (2006:75). Penilaian, pendapat, dan saran Saudara sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. PETUNJUK PENILAIAN

- 1) Sesuai dengan yang Saudara ketahui dan pahami, mohon berilah penilaian secara objektif dan penuh tanggung jawab terhadap hasil pengembangan media pembelajaran ini. Penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek dalam tabel berikut dengan cara melingkari angka (1-5) pada kolom skor.
1 = sangat tidak baik
2 = tidak baik
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik
- 2) Selain itu, mohon Saudara mengisi saran-saran pada lembar yang telah tersedia.

C. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Lengkap : *Dr. Anief Rijadi, M.Si, M.Pd.*
 NIP : *196701161994031002*
 Jabatan : *Lektor Kepala (Dosen)*
 Instansi : *Universitas Jember*
 Pangkat/golongan : *Penata Tk.1 / Ud.*
 Pendidikan Terakhir : *S3*
 Bidang Keahlian : *Pendidikan Bahasa Indonesia*
 Masa Kerja : *23 Tahun*

D. PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
1.	Media dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
2.	Animasi dan gambar mendukung isi materi pembelajaran	1	2	3	4	5
3.	Mudah dalam pengelolaannya (praktis)	1	2	3	4	5
4.	Tidak membutuhkan waktu yang lama	1	2	3	4	5
5.	Tidak membutuhkan banyak biaya	1	2	3	4	5
6.	Media dapat bertahan lama	1	2	3	4	5
7.	Pemaketan program atau aplikasi media pembelajaran	1	2	3	4	5

	mudah digunakan					
8.	Dapat dimanfaatkan untuk kelompok kecil dan kelompok besar dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5
9.	Latar belakang media (<i>background</i>)	1	2	3	4	5
10.	Bingkai	1	2	3	4	5
11.	Audio (suara atau musik)	1	2	3	4	5
12.	Visual (warna, <i>layout design</i>)	1	2	3	4	5
13.	Media bergerak (animasi)	1	2	3	4	5
14.	ikon navigasi (<i>Layout Interactive</i>)	1	2	3	4	5
Jumlah Skor						55

E. SARAN-SARAN

Berdasarkan penilaian, pengembangan media ini perlu beberapa saran/catatatan perbaikan:

- 1) Perlu penggabungan sifat media pembelajaran, apabila media interaktif atau teks.
- Hal ini karena ikon navigasi tidak berfungsi.
- 2) Penggunaan media pembelajaran tidak bisa lebih berinteraksi atau animasi.
- 3) Waktu pengantunan antar slide dengan teks yang agak cepat.
- 4) Audio lebih fokus pada ilustrasi visual.
- Akan lebih menarik jika bisa ditambahkan audio narator/instruksi.

F. SIMPULAN

- 1) Layak diujicobakan di sekolah tanpa revisi
- 2) Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi
- 3) Tidak Layak diujicobakan di sekolah

- Centang salah satu

Jember, 2 Juni 2017
Validator

[Signature]

Dr. Anief Rijadi, M.Pd., M.Ps.
NIP. 19670116 199403102

Lampiran E

LEMBAR VALIDASI PRAKTISI GURU BAHASA INDONESIA

Lampiran B: Lembar Validasi Subtansi Pembelajaran

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI
UNTUK MATERI MENELAHAH DAN MENULIS
TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI
PADA KELAS VII SMP**

A. PENGANTAR

Lembar penilaian validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan materi pembelajaran untuk penelitian pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis model pembelajaran inkuiri untuk materi menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi pada kelas VII SMP. Isi materi pada media pembelajaran ini mengacu pada kurikulum 2013 KD 3.8 dan 4.8. Selain itu, aspek penilaian ini diadaptasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Penilaian, pendapat, dan saran Saudara sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran ini.

B. PETUNJUK PENILAIAN

- Sesuai dengan yang Saudara ketahui dan pahami, mohon berilah penilaian secara objektif dan penuh tanggung jawab terhadap hasil pengembangan media pembelajaran ini. Penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek dalam tabel berikut dengan cara melingkari angka (1-5) pada kolom skor.
 - 1 = sangat tidak baik
 - 2 = tidak baik
 - 3 = cukup baik
 - 4 = baik
 - 5 = sangat baik
- Selain itu, mohon Saudara mengisi saran-saran pada lembar yang telah tersedia.

C. IDENTITAS VALIDATOR

Nama Lengkap : YUMI ROMAYATI, Spd
 NIP : 196706122007012034
 Jabatan : GURU
 Instansi : SMPN 1 KOTAANYAR
 Pangkat/golongan : III B
 Pendidikan Terakhir : S1
 Bidang Keahlian : BAHASA INDONESIA
 Masa Kerja : 14 TH

D. PENILAIAN MATERI PEMBELAJARAN

No.	Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	Relevansi tujuan pembelajaran dengan KI dan KD				✓	
		Keakuratan materi yang disajikan					✓
		Membangkitkan rasa ingin tahu					✓

2.	Penyajian Materi	Teknik pemaparan materi						✓
		Pendukung pemaparan materi						✓
		Pemaparan materi pembelajaran						✓
		Sistematika alur pemaparan materi					✓	
3.	Aspek Kebahasaan	Ketepatan penggunaan struktur kalimat						✓
		Komunikatif/interaktif						✓
		Kesesuaian dengan perkembangan siswa					✓	
		Penggunaan ejaan						✓
4.	Penilaian Kontekstual	Kesesuaian pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa						✓
		Memotivasi siswa untuk mengimplementasikan pembelajaran di kehidupan sehari-hari						✓
		Siswa dapat menemukan sendiri jawaban yang dipertanyakan (inkuiri)						✓

E. SARAN-SARAN

Untuk media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi yang diajarkan namun perlu ada media lain yang diperbanyak supaya siswa lebih asyik dalam mengikuti pembelajaran berlangsung.

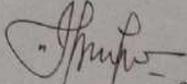
F. SIMPULAN

- 1) Layak diujicobakan di sekolah tanpa revisi
- 2) Layak diujicobakan di sekolah dengan revisi
- 3) Tidak Layak diujicobakan di sekolah

• Centang salah satu

Kotaanyar, 02 Juni 2017

Validator


 YUMI ROHAYATI, Spd
 NIP. 19670612 200701 2 034

Lampiran F

ANGKET RESPON SISWA

Lampiran Angket Respon Siswa

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK MATERI MENELAHI DAN MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI PADA KELAS VII SMP

A. PENGANTAR
Setelah menyelesaikan pembelajaran menelaah dan menulis teks laporan hasil observasi, maka langkah selanjutnya Anda dimohon untuk memberikan penilaian atau pendapat terhadap media pembelajaran audiovisual berbasis model pembelajaran inkuiri tersebut. Penilaian atau pendapat Anda sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

B. PETUNJUK PENILAIAN
Lingkarkanlah angka (1-5) pada kolom skor yang sesuai pendapat Anda!
Keterangan:
1 = sangat tidak baik
2 = tidak baik
3 = cukup baik
4 = baik
5 = sangat baik

C. IDENTITAS SISWA
Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Kotaanyar
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Nama Siswa : MOH. TAUFIQURRAHMAN
Kelas : 7C

D. PENILAIAN

No.	Penilaian	Butir Penilaian	Alternatif nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Isi Materi	a) Apakah isi materi mudah dipahami?				✓	
		b) Apakah isi materi membangkitkan rasa ingin tahu Anda?					✓
2.	Pemaparan Materi	a) Apakah penyajian materi sudah urut?					✓
		b) Apakah animasi yang disajikan sesuai dengan isi materi?					✓
3.	Aspek kebahasaan	a) Apakah penggunaan bahasa mudah dipahami?					✓
		b) Apakah penggunaan bahasa sudah komunikatif?					✓

4.	Penilaian Kontekstual	a) Apakah isi materi pembelajaran ini sesuai dengan kehidupan di sekitar Anda?						✓
		b) Apakah Anda dapat menemukan sendiri jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi?						✓
5.	Kegrafikaan	a) Bagaimanakah pendapat Anda tentang Latar belakang (background) pada media pembelajaran ini?						✓
		b) Bagaimanakah pendapat Anda tentang pemilihan warna pada media pembelajaran ini?						✓
		c) Bagaimanakah pendapat Anda tentang musik pada media pembelajaran ini?						✓
		d) Bagaimanakah pendapat Anda tentang gambar bergerak (animasi) pada media pembelajaran ini?						✓

Kotaanyar, 15 Juni 2017
Responden
Moh. Taufiqurrahman
NIS 5628

Lampiran G

INSTRUMEN ANALISIS ANGKET RESPON SISWA

No	Nama	L/P	Kelayakan Isi		Penyajian Materi		Kebahasaan		Kontekstual		Kegrafikaan				Jumlah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
			a	b	a	b	a	b	a	b	c	d					
1	Adelia Dwi Nova Ningtyas	P	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	54	60	90%
2	Ahmad Nabillah	L	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	53	60	88%
3	Ahmad Rif'an Mirwadi	L	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	54	60	90%
4	Brillyan Fisabillah	L	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	54	60	90%
5	Dani Ilham Wicaksono	L	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	55	60	92%
6	Dewi Septiawati	P	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	57	60	95%
7	Fransiska Sintiya Ayu Ramadhan	P	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	54	60	90%
8	Govin Rian Haryadi	L	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	56	60	93%
9	Ilham Putra Arifin S.	L	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	53	60	88%
10	Maulana Tri Wirayuda	L	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	54	60	90%
11	Mesyadi	L	4	4	4	5	5	5	3	4	5	5	4	4	52	60	87%
12	Moh. Ilyas Aminullah	L	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	54	60	90%
13	Moh. Noval	L	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	57	60	95%
14	Moh. Rizal	L	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	55	60	92%
15	Moh. Taufiqurrahman	L	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	54	60	90%
16	Mohammad Prayudi	L	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100%
17	Muhammad Farizky	L	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	54	60	90%

	Yudhistira																
18	Muhamad Rizki Hidayat	L	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	51	60	85%
19	Nisfi Sahro Umatika	P	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	54	60	90%
20	Nurul Fatahillah	L	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	53	60	88%
21	Setiawan Ahmad Abdillah	L	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	56	60	93%
22	Siti Humairatus Zahro	P	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	54	60	90%
23	Siti Maryam	P	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	53	60	88%
24	Syamsiatul Ula	P	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	55	60	92%
25	Teguh Muh. Hidayatullah	L	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	52	60	87%
26	Yoga Putra Pratama	L	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	55	60	92%
27	Siti Mahmudah	P	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	56	60	93%
Rata-rata Jumlah															1469	1620	91%

Lampiran H

LEMBAR LATIHAN SOAL

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Kotaanyar
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Nama Siswa : Syamsiatul Ula
 Kelas : VII^a (7^c)

A. Tentukanlah bagian-bagian struktur teks laporan hasil observasi pada teks berikut ini!

1. Sapi yang baru Lahir beratnya mencapai 25-45 Kg Tetapi saat dewasa, Beratnya bisa mencapai rata-rata 1,090 Kg. Berat sapi ini bergantung jenis atau rasnya. Umur rata-rata yang dimiliki sapi mencapai 15 tahun.
 Paragraf teks laporan hasil observasi di atas merupakan bagian dari struktur...
 a. Simpulan
 b. Definisi Umum
 * Deskripsi Bagian

2. Pantai Bentar menjadi lokasi favorit sebagai tempat foto *Pre Wedding*. Keindahan pantai ini tak kalah cantik dibandingkan dengan pantai lainnya yang ada di Indonesia. Bukan hanya pemandangannya yang sangat elok, namun berbagai permainan yang telah tersedia membuat pengunjung antusias untuk datang kembali ke tempat ini.
 Paragraf teks laporan hasil observasi tersebut merupakan bagian struktur...
 * Simpulan
 b. Definisi Umum
 c. Deskripsi Bagian

3. Kelinci adalah hewan mamalia dari famili *Leporidae*. Hewan ini dapat ditemukan di beberapa negara. Dahulu, hewan ini adalah hewan liar yang hidup di Afrika hingga ke daratan Eropa. Pada tahun 1912, kelinci diklasifikasikan dalam ordo *Lagomorpha*.
 Paragraf teks laporan hasil observasi di atas merupakan bagian struktur...
 a. Simpulan
 * Definisi Umum
 c. Deskripsi Bagian

B. Bacalah teks di bawah ini dengan teliti dan cermat!

1. Tentukanlah unsur kebahasaan pada setiap teks yang diberi warna berbeda pada teks di bawah ini!

2. Tentukanlah isi dari teks laporan hasil observasi berikut ini!

SAPI

Sapi adalah hewan yang digolongkan sebagai mamalia atau hewan yang menyusui. Namun sapi juga digolongkan sebagai hewan pemakan tumbuhan yang dapat diklasifikasikan dalam Kingdom Animalia.

Sapi yang baru Lahir beratnya mencapai 25-45 Kg Setelah dewasa berat sapi dapat mencapai rata-rata 1,090 Kg. Hal tersebut bergantung pada jenis atau ras nya .

Sapi adalah hewan ternak yang memiliki banyak manfaat. Daging sapi dapat diolah sebagai makanan, sedangkan tanduknya juga dimanfaatkan untuk kesenian. Di sejumlah tempat sapi juga digunakan sebagai penggerak alat transportasi, pengolahan lahan tanam (bajak), dan alat industri lain (seperti peremas tebu).

1. Istilah = Ungu
 Kalimat Definisi = Orange
 Kalimat Deskripsi = Hijau
 Konjungsi = Dan

2. Teks Laporan hasil observasi
 Isi tentang :
 - Gambaran umum sapi
 - Ciri-ciri sapi
 - Manfaat dari daging sapi bisa dapat diolah menjadi makanan

C. Rangkumlah teks laporan hasil observasi berikut ini!

Tari Glipang adalah sebuah tari rakyat dari kesenian tradisional Kabupaten Probolinggo. Tari Glipang hampir sama dengan Remo yaitu sebuah tari khas daerah Jawa Timur yang merupakan bagian dari kesenian Ludruk.

Tari Glipang memiliki tiga gerakan. Tiap-tiap gerakan dalam tarian tersebut mempunyai makna dan cerita pada saat diciptakan, baik dari lirik maupun epik. Tarian ini didominasi oleh gerakan patah patah. Gerakan pada tarian ini pertama kali dibawa oleh Seno atau lebih dikenal Sari Truno dari Desa Omben Kabupaten Sampang Madura.

Tarian ini telah memiliki beberapa prestasi yang luar biasa. Tarian glipang telah terkenal secara Internasional dan telah mendapatkan beberapa piagam penghargaan. Selain itu, tarian ini juga pernah ditarikan di Istana Presiden Jakarta sebanyak 5 kali, salah satunya ketika menyambut kedatangan Presiden Kamboja dan Presiden Pakistan.

Jawab:
 Tari Glipang adalah sebuah tari rakyat dari kesenian tradisional Kabupaten Probolinggo. Tari Glipang memiliki tiga gerakan. Tiap-tiap gerakan dalam tarian tersebut mempunyai makna dan cerita pada saat diciptakan, baik dari lirik maupun epik. Gerakan pada tarian ini pertama kali dibawa oleh Seno atau lebih dikenal Sari Truno dari Desa Omben Kabupaten Sampang Madura. Tarian Glipang telah terkenal secara Internasional dan telah mendapatkan beberapa piagam penghargaan.

Kotaanyar, 15 Juni 2017
 Responden
 Syamsiatul Ula
 NIS. 5635

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Kotaanyar
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Nama Siswa : Moh. ILYAS A
 Kelas : VII C

A. Tentukanlah bagian-bagian struktur teks laporan hasil observasi pada teks berikut ini!

- Sapi yang baru Lahir beratnya mencapai 25-45 Kg. Tetapi saat dewasa, Beratnya bisa mencapai rata-rata 1,090 Kg. Berat sapi ini bergantung jenis atau rasnya. Umur rata-rata yang dimiliki sapi mencapai 15 tahun.
 Paragraf teks laporan hasil observasi di atas merupakan bagian dari struktur...
 a. Simpulan
 b. Definisi Umum
 c. Deskripsi Bagian
- Pantai Bentar menjadi lokasi favorit sebagai tempat foto *Pre Wedding*. Keindahan pantai ini tak kalah cantik dibandingkan dengan pantai lainnya yang ada di Indonesia. Bukan hanya pemandangannya yang sangat elok, namun berbagai permainan yang telah tersedia membuat pengunjung antusias untuk datang kembali ke tempat ini.
 Paragraf teks laporan hasil observasi tersebut merupakan bagian struktur...
 a. Simpulan
 b. Definisi Umum
 c. Deskripsi Bagian
- Kelinci adalah hewan mamalia dari famili *Leporidae*. Hewan ini dapat ditemukan di beberapa negara. Dahulu, hewan ini adalah hewan liar yang hidup di Afrika hingga ke daratan Eropa. Pada tahun 1912, kelinci diklasifikasikan dalam ordo *Lagomorpha*.
 Paragraf teks laporan hasil observasi di atas merupakan bagian struktur...
 a. Simpulan
 b. Definisi Umum
 c. Deskripsi Bagian

B. Bacalah teks di bawah ini dengan teliti dan cermat!

- Tentukanlah unsur kebahasaan pada setiap teks yang diberi warna berbeda pada teks di bawah ini!
- Tentukanlah isi dari teks laporan hasil observasi berikut ini!

SAPI

Sapi adalah hewan yang digolongkan sebagai mamalia atau hewan yang menyusui. Namun sapi juga digolongkan sebagai hewan pemakan tumbuhan yang dapat diklasifikasikan dalam Kingdom Animalia.

Sapi yang baru Lahir beratnya mencapai 25-45 Kg. Setelah dewasa berat sapi dapat mencapai rata-rata 1,090 Kg. Hal tersebut bergantung pada jenis atau ras nya.

Sapi adalah hewan ternak yang memiliki banyak manfaat. Daging sapi dapat diolah sebagai makanan, sedangkan tanduknya juga dimanfaatkan untuk kesenian. Di sejumlah tempat sapi juga digunakan sebagai penggerak alat transportasi, pengolahan lahan tanam (bajak), dan alat industri lain (seperti peremas tebu).

- Istilah = ungu
 Kalimat Definisi = Orange &
 Kalimat Deskripsi = hijau &
 Konjungsi = biru &

2. Teks laporan hasil observasi berisi gambaran umum.
 Ciri-ciri:
 • Sapi adalah hewan ternak banyak manfaatnya. Daging sapi dapat di olah sebagai makan.
 • tanduknya dimanfaatkan untuk kesenian, sapi digunakan alat transportasi, pengolahan lahan tanam (bajak) dan industri lain.

C. Rangkumlah teks laporan hasil observasi berikut ini!

Tari Glipang adalah sebuah tari rakyat dari kesenian tradisional Kabupaten Probolinggo. Tari Glipang hampir sama

dengan Remo yaitu sebuah tari khas daerah Jawa Timur yang merupakan bagian dari kesenian Ludruk.

Tari Glipang memiliki tiga gerakan. Tiap-tiap gerakan dalam tarian tersebut mempunyai makna dan cerita pada saat diciptakan, baik dari lirik maupun epik. Tarian ini didominasi oleh gerakan patah patah. Gerakan pada tarian ini pertama kali dibawa oleh Seno atau lebih dikenal Sari Truno dari Desa Omben Kabupaten Sampang Madura.

Tarian ini telah memiliki beberapa prestasi yang luar biasa. Tarian glipang telah terkenal secara Internasional dan telah mendapatkan beberapa piagam penghargaan. Selain itu, tarian ini juga pernah ditarikan di Istana Presiden Jakarta sebanyak 5 kali, salah satunya ketika menyambut kedatangan Presiden Kamboja dan Presiden Pakistan.

Jawab:

Tari glipang adalah sebuah tari rakyat dari kesenian tradisional Kabupaten Probolinggo.
 Tari Glipang memiliki tiga gerakan. Tiap-tiap gerakan dalam tarian tersebut mempunyai makna dan cerita baik dari lirik maupun epik. Tarian ini telah memiliki beberapa prestasi yg luar biasa.

Kotaanyar, 15 JUNI 2017

Responden

[Signature]

Moh. ILYAS A
 NIS 5622

Lampiran J

SURAT IZIN PENELITIAN

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan No. 37 Kampus Bumi Tegalboto 68121
Telepon: 0331-334 988, Faks: 0331-334 988
Laman: www.fkip.unej.ac.id

21 DEC 2016

Nomor : 11204
UN25.1.5/LT/2016
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SMPN 1 Kotaanyar
Di Kotaanyar

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

Nama : Khusnul Khotimah
NIM : 130210402018
Jurusan : Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Bermaksud mengadakan penelitian tentang *Pengembangan Media Berbasis TI untuk Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi Kelas VII Semester 1* di sekolah SMPN 1 Kotaanyar yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, kami sampaikan terimakasih.

a.n Dekan,
Pembantu Dekan 1,

Dr. Sukatman, M.Pd
NIP. 196401231995121001

Lampiran K

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

PEMERINTAH KABUPATEN PROBOLINGGO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 KOTAANYAR
Jl. Sukorejo-Kotaanyar Telp. (0335) 771065 PROBOLINGGO
Website : www.smpn1kotaanyar.sch.id | E-mail : smpn1_kotaanyar@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
Nomer : 420/090/426.101.23.SMP.01/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ROMIN, S.Pd**
NIP : 19641216 198512 2 003
NUPTK : 6548742643300023
Pangkat/ Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 1 Kotaanyar

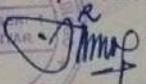
menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **Khusnul Khotimah**
NIM : 130210402018
Jurusan : Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah mengadakan penelitian sehubungan dengan penyelesaian studinya dengan judul:
“Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri untuk Materi Menelaah dan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi pada Kelas VII SMP” tanggal 14 s.d 15 Juni 2017.

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

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk kepentingan/kelengkapan skripsi.

Kotaanyar, 15 Juni 2017
Kepala Sekolah

ROMIN, S.Pd.
NIP. 19641216 198512 2 003



Lampiran L

DOKUMENTASI UJI COBA PRODUK



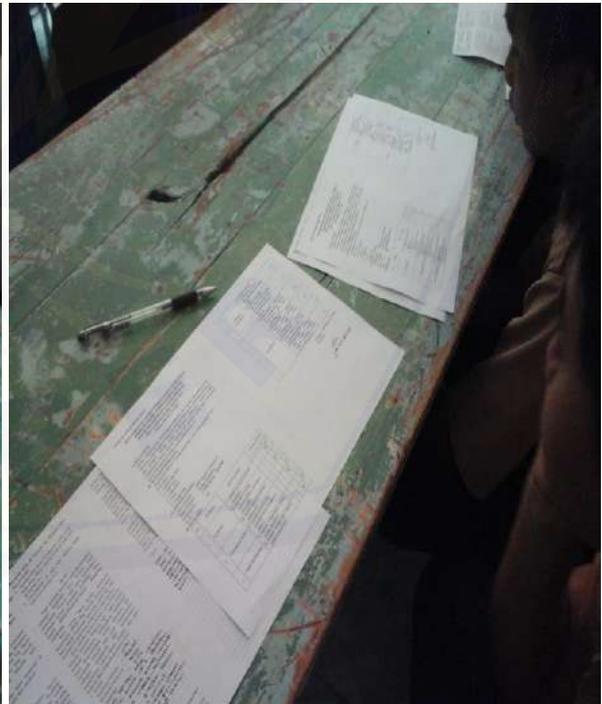
Guru model menjelaskan materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi



Siswa kelas VIIC menyimak materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi



Siswa kelas VIIC mengerjakan latihan soal untuk materi menelaah dan menulis teks Laporan Hasil Observasi



Siswa kelas VIIC mengisi angket uji coba produk

Lampiran M

AUTOBIOGRAFI

Khusnul Khotimah lahir di kota Probolinggo, 13 September 1995. Ia lahir dari pasangan Mustafa dan S. Sunarsih yang tinggal di desa Sidomulyo kecamatan Kotaanyar kabupaten Probolinggo. Anak bungsu dari dua bersaudara ini memiliki riwayat pendidikan di M.I Nurul Hasaniyah pada tahun 2001-2007, SMPN 1 Kotaanyar pada tahun 2007-2010, dan di SMAN 1 Paiton pada tahun 2010-2013. Pada tahun 2013 ia menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Jember. Selama menjadi mahasiswa di Universitas Jember, ia kos di Jl. Jawa VII No. 55. Tempat kos ini merupakan tempat yang strategis dan dekat dengan kampus sehingga ia cukup jalan kaki untuk berangkat sehari-hari ke kampus. Ia sangat suka berjalan kaki melewati kampus lapangan UNEJ yang sangat rindang. Selain itu, selama menjadi mahasiswa ia juga pernah menjadi pengurus Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia selama satu periode.