



JPBSI 9 (1) (2020)

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENULIS TEKS HASIL OBSERVASI BERMUATAN KONSERVASI BAGI PESERTA DIDIK KELAS VII SMP

Uki Hares Yulianti ✉

Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima November 2019
Disetujui April 2020
Dipublikasikan Mei 2020

Keywords:
conservative, interactive learning media, students, observation reports

Abstrak

Materi menulis teks hasil observasi merupakan materi yang terdapat pada Kurikulum 2013 dan dapat dikuasai oleh peserta didik. Permasalahan yang kerap terjadi pada proses pembelajaran adalah pembelajaran yang kurang menimbulkan antusias belajar peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif dapat mempengaruhi pembelajaran efektif karena menumbuhkan antusias belajar siswa. Setelah mempelajari media pembelajaran yang ada saat ini, ditemukan media pembelajaran yang ada masih sederhana dan belum interaktif. Berdasarkan situasi tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang interaktif untuk materi teks hasil observasi sesuai kebutuhan peserta didik kelas VII SMP, baik dari segi kelayakan penyajian, isi, dan bahasa. Metode *R&D* dari Borg dan Gall (2003:570) yang digunakan dalam penelitian ini. Terdapat empat menu dalam media ini yaitu permainan, kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi, dan soal. Media pembelajaran yang interaktif untuk materi menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII dinyatakan valid oleh ahli dan praktisi dengan skor rata-rata 3 (tiga) yang dikategorikan baik. Hasil uji keefektifan media interaktif dalam menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk peserta didik SMP kelas VII menyatakan media permainan interaktif ini efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya bukti berupa data uji *t* yang menyatakan bahwa adanya perbedaan cukup signifikan hasil dari pretes dan postes.

Abstract

*Writing an observation report is one of materials in the 2013 curriculum and it needs to be mastered by students. Meanwhile, the most frequent problem which arises during learning process is learning which does not trigger students' enthusiasm. Interactive learning media can create an effective learning process since the media can trigger students' enthusiasm. After studying about available learning media, it is found a fact that the learning media are still not sophisticated and interactive. Based on that situation, an interactive learning media to write an observation report is needed for seventh grade of junior high school students. The researcher emphasizes on the content, delivery, and language of the media. The method used in this research is Research and Development by Borg dan Gall (2003:570). This interactive learning media consists of four menus, namely games, core competencies and basic competencies, materials, and exercises. This interactive learning media used to write a conservative observation report for junior high school students is valid according to experts and practitioners. It has an average score of three (3) which is categorized as good. The effectiveness test of interactive learning media used to write conservative observation reports for seventh grade of junior high school students shows that this media is effective. It is proven by *t* test which states the significant results of pre-test and post-test.*

© 2020 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Komplek UNSOED Karangwangkal
Jl. Dr. Suparno - Purwokerto
E-mail: ukihares@unsoed.ac.id

PENDAHULUAN

Mutu Pendidikan yang baik merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Masalah yang sering dirasakan oleh peserta didik yaitu masih cukup banyak peserta didik yang belum mencapai prestasi belajar yang baik. Beberapa faktor mempengaruhi prestasi belajar yang belum memuaskan, baik itu faktor dari dalam peserta didik maupun faktor dari luar diri peserta didik. Beberapa faktor tersebut, misalnya rendahnya motivasi belajar, rendahnya jumlah dan frekuensi waktu belajar, tingkat kemampuan peserta didik yang rendah, media pembelajaran yang belum tersedia dan kurang interaktif, serta cara belajar yang kurang efektif.

Pada revolusi industry 4.0 ini tentunya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi makin berdampak besar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di bidang Pendidikan. Sarana pembelajaran berbasis teknologi tentunya perlu dilibatkan dalam proses pembelajaran. Saat ini, media pembelajaran merupakan hal yang sudah mulai banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Baik media pembelajaran berbantu komputer maupun media aplikasi yang berbantu di hp android.

Media permainan dalam pembelajaran tentunya dapat membuat siswa tertarik. Bermain mengandung aspek kegembiraan, kelegaan, kenikmatan yang intensif, bebas dari ketegangan atau kedukaan, bersifat memerdekakan jiwa (Rahmawati 2010). Seperti diketahui sebuah permainan dalam proses belajar merupakan salah satu cara yang menarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya permainan ini juga dapat membangkitkan semangat untuk belajar. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dengan menampilkan adanya sebuah permainan. Dengan adanya ini, diharapkan suasana proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.

Penggunaan media dalam pembelajaran yang tepat merupakan salah satu yang mempengaruhi pembelajaran efektif. Dengan adanya sebuah media untuk pembelajaran yang interaktif diharapkan hasil belajar peserta didik makin meningkat. Pembelajaran efektif perlu didukung media yang dapat membantu dalam pembelajaran agar mereka tidak bosan (Siroj, 2012). Seperti diketahui, Media (Arsyad, 2010:3) merupakan sebuah komponen sumber belajar yang didalamnya terdapat materi intruksional yang dapat merangsang belajar untuk peserta didik.

Pembelajaran menulis selalu ada di mata pelajaran bahasa Indonesia baik dalam kurikulum 1994, 2004, 2006, maupun 2013. Pada

Kurikulum 2013 dalam pembelajaran menulis di Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdapat materi "Memahami teks hasil observasi baik melalui lisan maupun tulisan". Dalam menulis teks laporan hasil observasi tentunya dilaksanakan sesuai dengan alur tahapan yang urut sehingga menghasikan teks laporan hasil observasi secara maksimal. Namun, pembelajaran di SMP kurang efektif. Wawancara dan observasi yang telah dilakukan bersama guru mata pelajaran, pembelajaran perlu adanya inovasi agar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis teks laporan hasil observasi. Kekuranganeftifan pembelajaran menulis teks hasil observasi disebabkan oleh beberapa hal berikut, (1) siswa yang masih bingung untuk menulis teks hasil observasi, (2) isi teks laporan hasil observasi yang ditulis peserta didik cenderung tidak runtut dan tidak terkonsep, (3) ejaan dan pilihan kata yang digunakan kurang tepat, dan (4) belum digunakannya model pembelajaran yang inovatif oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung.

Selain permasalahan yang telah disebutkan, ada permasalahan yang timbul juga di lingkungan pendidikan yaitu belum dikenalnya pendidikan konservasi di lingkungan sekolah. Pendidikan konservasi memang masih dalam sebuah wacana yang belum teralisasi dengan perangkat sekolah (hasil wawancara dengan guru dan peserta didik pada Tahun 2013). Bisa terlihat dampaknya pada perilaku peserta didik yang melakukan konvoi menggunakan sepeda motor sambil mencorat-coret seragam saat kelulusan Ujian Nasional. Perilaku seperti ini tentu tidak akan terjadi, apabila materi pendidikan konservasi sudah diberikan secara tepat, progresif, dan kontekstual pada semua jalur dan jenjang pendidikan. Kerusakan lingkungan alam yang terjadi di sekitar kita, seperti pembakaran hutan, penggundulan hutan, dan pertambangan batu bara dan pasir juga tidak akan terjadi apabila masyarakat memiliki kesadaran akan konservasi dan lingkungan. Peserta didik merupakan generasi penerus bangsa yang akan memimpin bangsa ini, sehingga perlu dibekali Pendidikan konservasi agar lebih menghargai lingkungan alam. Pendidikan konservasi akan lebih mengena apabila sudah diajarkan sejak dini, sehingga saat sudah dewasa akan makin bijak dalam menjaga lingkungan alam.

Dari paparan permasalahan di atas dapat terlihat mulai lunturnya generasi muda sekarang untuk menjaga lingkungan dan mengedepankan nilai-nilai luhur kebudayaan. Maka ada peran penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia

sebagai penghela dan pembawa pengetahuan, yaitu dengan memasukkan pendidikan konservasi ke dalam pelajaran bahasa Indonesia misalnya dalam menulis teks hasil observasi.

Apabila melihat kondisi seperti ini, maka pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi bermuatan konservasi untuk peserta didik kelas VII SMP ini merupakan alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif menulis berupa media yang dikemas dengan permainan yang dapat menarik dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang interaktif untuk menulis teks hasil observasi ini diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih tertarik terhadap pembelajaran keterampilan menulis.

Penelitian dengan topik menulis dan media hingga saat ini memang cukup banyak. Berbagai penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbagai cara dan upaya dilakukan dengan berbagai macam piranti pembelajaran yang efektif, yaitu model, metode, media, teknik, dan bahan ajar. Dari hasil kajian pustaka ditemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini baik dalam jurnal nasional maupun internasional, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yengin (2011), Ferdiansyah (2012), Novelan (2012), dan Nadelson (2013).

Adapun penelitian dengan menulis dan media dilakukan oleh Ferdiansyah (2012) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi dengan Menggunakan Media Animasi Iklan Layanan Masyarakat." Hasil penelitian Ferdiansyah ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis teks argumentasi menggunakan media animasi berupa iklan layanan masyarakat terjadi peningkatan tiap siklusnya. Kenaikan nilai rata-rata setiap siklusnya dapat terlihat dalam penelitian ini dengan, siklus satu tingkat kemampuan rata-rata siswa 53,0, sementara itu tingkat kemampuan siswa pada siklus kedua yaitu 67,8, sedangkan siklus ketiga yaitu 78,8. Dari hasil tersebut, media pembelajaran berupa animasi iklan layanan masyarakat dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks karangan argumentasi dan dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran dalam menulis karangan argumentasi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ferdiansyah (2012) adalah kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis dan penggunaan media pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada desain penelitian dan variabel-variabel bebasnya. Desain

penelitian ini menggunakan desain R&D dan variabel-variabel terikatnya yaitu bermuatan konservasi, sedangkan dalam penelitian Ferdiansyah (2012) menggunakan desain penelitian observasi hingga siklus I, II, dan III serta dalam tidak memiliki variabel bebas.

Penelitian lain adalah penelitian berjudul "Penerapan Media Lagu untuk Meningkatkan Pembelajaran Menulis Naskah" yang dilakukan Novelan pada tahun 2012. Hasil penelitian ini adalah media lagu sangat efektif dalam pembelajaran menulis naskah. Persamaan penelitian ini yaitu kemampuan siswa dalam menulis dan penggunaan media pembelajaran. Adapun perbedaannya terletak pada desain penelitian dan variabel-variabel bebasnya. Desain penelitian ini menggunakan desain R&D, sedangkan penelitian yang dilakukan Novelan (2012) menggunakan desain PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Penelitian dilakukan oleh Yengin (2011) yang berjudul "*Digital Game as a New Media and Use of Digital Game in Education*". Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan digital gim dalam pendidikan formal merupakan masalah penting. Informasi yang disampaikan kepada siswa adalah belajar dengan media gim lebih cepat dan mempertahankan lebih lama untuk belajar. Oleh karena itu, permainan digital harus digunakan sebagai media komunikasi penting dengan karakteristik mereka yang dapat mengarahkan kehidupan pendidikan mereka. Persamaan penelitian ini adalah fokus yang diteliti yaitu penggunaan media permainan dalam pembelajaran. Jika Yengin dalam pembelajaran yang masih luas, sedangkan penelitian ini lebih spesifik yaitu dalam teks hasil observasi.

Nadelson (2013) dengan penelitian "*The Intersection of Perservice Teachers' Confidence, Perceptions, and Ideas for Using Instructional Technology for Teaching and Learning*" membahas perkembangan teknologi yang makin pesat menuntut guru juga mengikutinya. Penelitian ini menyimpulkan guru dituntut dapat menggunakan media pembelajaran yang makin berkembang dan merasa nyaman dalam pembelajarannya jika menggunakan teknologi. Persamaan penelitian ini adalah media yang menarik dalam pembelajaran.

Beberapa pustaka tersebut, sebagai acuan bagi penelitian pengembangan ini dalam menentukan peluang agar tidak terjadi duplikasi. Model yang dikembangkan melalui penelitian ini murni media pembelajaran interaktif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*

(penelitian dan pengembangan) dari Borg dan Gall (2003:570). Dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan yang disesuaikan dengan tujuan dan kondisi penelitian sebenarnya. Pada penelitian *R&D Cycle* Borg dan Gall terdapat 10 langkah, akan tetapi penelitian ini dihentikan pada langkah ke-7. Hal ini atas dasar pertimbangan kebutuhan. Ketujuh langkah ini, yaitu *pertama* dengan mencari sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan; menganalisis kebutuhan media interaktif pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi bagi peserta didik kelas VII SMP. *Tahap kedua* penyusunan prinsip-prinsip pengembangan media interaktif pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi bagi peserta didik kelas VII SMP. *Tahap ketiga* adalah penyusunan rancangan media interaktif pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi bagi peserta didik kelas VII SMP sesuai kebutuhan; persiapan penyusunan media pembelajaran interaktif. *Tahap keempat* merancang dan menyusun media pembelajaran interaktif. *Tahap kelima* adalah pengujian coba oleh guru; penilaian draf media pembelajaran interaktif oleh ahli bidang media pembelajaran, materi pembelajaran, dan praktisi. *Tahap keenam* adalah proses perbaikan kesalahan-kesalahan dan kekurangan-kekurangan uji validasi draf media pembelajaran interaktif. *Tahap ketujuh* yaitu menguji coba media pembelajaran interaktif.

Data dalam penelitian ini meliputi tiga jenis data, yaitu (1) skor kecenderungan kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif, sumber datanya yakni berasal dari peserta didik kelas VII dan guru pengampu di SMP dari tiga sekolah. Analisis data kebutuhan terhadap draf media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa kelas VII SMP dilakukan secara deskriptif kualitatif sesuai hasil observasi, wawancara, dan angket kebutuhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran yang Interaktif Menulis Teks Hasil Observasi Bermuatan Konservasi bagi Peserta Didik Kelas VII SMP

Prinsip pengembangan media pembelajaran menulis teks hasil observasi yang interaktif bermuatan konservasi peserta didik kelas VII SMP berdasarkan pada analisis teori dan analisis kebutuhan peserta didik serta guru. Berdasarkan hasil tersebut dapat dipaparkan prinsip pengembangan media pembelajaran menulis teks hasil observasi yang interaktif bermuatan konservasi

peserta didik kelas VII SMP berdasarkan tiga karakteristik media yaitu: *fixative*, *manipulative*, dan *distributive*.

Prototipe dan Hasil Penilaian Ahli terhadap Media Pembelajaran yang Interaktif Menulis Teks Hasil Observasi Bermuatan Konservasi

Produk media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)*. Proses produksi media pembelajaran interaktif ini diolah dalam program *Macromedia Flash*. Secara garis besar produk media pembelajaran interaktif hasil pengembangan berisi: (1) permainan, (2) kompetensi inti dan kompetensi dasar, (3) materi, dan (4) soal.

Permainan pada media pembelajaran interaktif merupakan permainan tebak gambar. Permainan tebak gambar ini disajikan dengan gambar animasi yang menarik siswa. Permainan ini didesain dengan dengan menebak sembilan gambar. Apabila pemain tidak bisa menebak gambar satu, pemain tidak dapat melanjutkan permainan. Permainan tebak gambar didesain untuk mengasah otak peserta didik dengan durasi waktu 90 detik. Permainan tebak gambar juga memiliki jawaban yang berhubungan dengan kekayaan alam dan budaya yang ada di Indonesia. Permainan tebak gambar inipun tetap bermuatan konservasi yang mengingatkan kita akan kekayaan alam dan budaya yang ada di Indonesia.

Bagian kompetensi inti dan kompetensi dasar media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa kelas VII SMP berisi kompetensi inti apa yang hendak dicapai. Selain itu, juga dipaparkan pula kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Bagian isi materi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa kelas VII SMP disusun secara sistematis dan menarik untuk melatih siswa memproduksi teks hasil observasi bermuatan konservasi. Pada bagian materi ini disajikan dalam bentuk video animasi yang menarik untuk siswa. Video animasi ini disajikan pula dengan instrumen lagu-lagu daerah. Sistematika bagian materi yang disajikan dalam bentuk video animasi ini meliputi (1) pembangunan konteks, (2) contoh teks hasil observasi, (3) penguatan materi. Berikut dijelaskan mengenai aspek tersebut.

Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa kelas VII SMP bagian soal terdapat empat tipe soal. Keempat tipe soal teks hasil observasi meliputi (1) susun

paragraf, (2) struktur teks, (3) benar salah, dan (4) mari menulis teks hasil observasi. Soal dengan tipe (1) susun paragraf, (2) struktur teks, dan (3) benar salah berisi pertanyaan mengenai teori tentang menulis teks hasil observasi. Tipe soal “mari menulis teks hasil observasi” terdapat gambar dan informasinya kemudian siswa dilatih untuk memproduksi teks hasil observasi.

Setelah produk media pembelajaran yang interaktif hasil pengembangan dalam bentuk *Compact Disk* telah selesai dibuat, selanjutnya adalah pengecekan. Pengecekan dilakukan baik secara internal maupun eksternal. Apabila produk tersebut berjalan dengan lancar tanpa hambatan, dilanjutkan dengan tahap validasi produk. Tahap validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru), kemudian terakhir dilanjutkan pada tahap uji coba, yaitu uji coba kepada peserta didik.

Hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru) terhadap kualitas produk menunjukkan rata-rata skor adalah 3. Dikategorikan baik dengan skor rata-rata 3 (tiga). Berdasarkan data tersebut, dimensi kelayakan isi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa kelas VII SMP termasuk dalam kategori baik. Begitu pula hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru) terhadap kualitas produk ditinjau dari kelayakan penyajian, kelayakan bahasa menunjukkan bahwa rerata skor sebesar 3 yang dikategorikan baik.

Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII dinilai efektif. Hal ini dibuktikan uji keefektifan menggunakan *Uji t test*.

Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Teks Hasil Observasi Bermuatan Konservasi bagi Peserta Didik Kelas VII SMP

Hal yang dikemukakan dalam subbab ini meliputi (1) penentuan keefektifan produk, (2) keberterimaan produk, (3) kebermanfaatan produk, (4) implikasi produk penelitian terhadap dunia pendidikan, dan (5) jangkauan kedepan.

Penentuan Keefektifan Produk

Media pembelajaran interaktif bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII yang dihasilkan merupakan media pembelajaran yang baik karena memiliki aspek keefektifan, keefisiensi, dan aspek ketertarikan pengguna. Media pembelajaran interaktif memiliki aspek keefektifan yaitu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, lebih berani menulis gagasannya sendiri dalam proses menulis teks hasil observasi.

Keberterimaan produk

Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII dibutuhkan guna menunjang suksesnya belajar siswa dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi. Kebutuhan media pembelajaran interaktif ini harus disesuaikan dengan standar kelayakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII dinilai valid oleh para ahli. Kevalidan ini dibuktikan dengan skor rata-rata 3 yang dinyatakan baik.

Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII telah diujicobakan kepada siswa-siswa di sekolah. Media ini mendapat respon positif dari siswa maupun guru dengan bukti meningkatnya kemampuan menggunakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan data tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi dapat diterima siswa dan guru.

Kebermanfaatan produk

Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII penting guna menunjang pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menulis teks hasil observasi. Fokus media pembelajaran interaktif ini adalah melatih siswa untuk bisa memproduksi teks hasil observasi. Selain itu, terdapat pula informasi-informasi tentang teks hasil observasi dan permainan.

Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII sudah didesain secara menarik sehingga siswa tidak akan merasa bosan ketika berlatih menulis teks hasil observasi. Seperti diketahui mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam Kurikulum 2013. Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 adalah berbasis teks dan dijadikan sebagai aradigma pengembangan fungsi bahasa. Tidak hanya sebagai media komunikasi, bahasa Indonesia juga sebagai penghela ilmu pengetahuan. Kedudukan bahasa Indonesia sebagai bahasa negara yang berfungsi dalam pengembangan kebudayaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan serta teknologi modern. Media pembelajaran interaktif ini sudah disesuaikan dengan karakteristik kurikulum berbasis teks, sehingga jika media pembelajaran interaktif ini digunakan di luar kelas, siswa masih bisa me-

mahami alur pembelajaran media pembelajaran interaktif ini. Siswa yang sudah terbiasa belajar dengan kurikulum berbasis teks akan mudah mengetahui alur berpikir media pembelajaran interaktif ini, sehingga pembelajaran mandiri akan efektif. Begitu pula dengan siswa yang belum terbiasa dengan kurikulum berbasis teks, dengan desain yang menarik, siswa yang memutar media pembelajaran interaktif ini akan dengan mudah memahami materi dan alur berpikir yang terdapat pada media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII.

Selain itu muatan yang terkandung pada media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII ini sangat bermanfaat guna menjaga dan melestarikan kekayaan alam dan budaya yang ada di Indonesia. Siswa akan terbiasa melakukan pengamatan yang berhubungan dengan kekayaan alam dan budaya yang dijadikan bahan menulis. Siswa lebih mengetahui kekayaan alam dan budaya yang ada di Indonesia dengan berlatih menulis teks hasil observasi dari media pembelajaran interaktif ini.

Implikasi produk penelitian terhadap dunia pendidikan

Dalam konteks ini memproduksi teks hasil observasi diartikan sebagai kegiatan menyampaikan nilai konservasi dalam bentuk tertulis maupun lisan. Sebagaimana dikemukakan Tynjala (1998) mengemukakan bahwa menulis merupakan kegiatan yang tidak hanya soal *grammar* dan *editing*, tetapi mengkonstruksi segala pengetahuannya yang berkesan ke dalam bentuk tulisan. Menulis dapat meningkatkan tingkat berpikir kritis seseorang. Artinya, kegiatan menulis adalah kegiatan yang aktif dan kompleks. Oleh karena itu, kegiatan menulis dapat harus dikonstruksi secara sistematis. Salah satunya menggunakan pendekatan *Content and Language Integrated Learning* (CLIL)

Coyle (2006) mengajukan 4C sebagai penerapan CLIL, yaitu *content, communication, cognition, culture (community/citizenship)*. *Content* merupakan topik yang dibahas, sedangkan *communication* berupa bahasa yang sering digunakan dalam teks tersebut. *Cognition* berupa keterampilan berpikir yang berhubungan dengan topik yang dibahas (misalnya mengidentifikasi, mengklasifikasi). *Culture* merupakan muatan lokal berupa lingkungan di sekitar yang memiliki hubungan dengan topik, *culture* juga membahas karakter dan sikap berbahasa. Muatan konservasi menjadi pilihan utama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis

teks hasil observasi. Pemilihan nilai konservasi ini sesuai dengan anggapan bahwa pendidikan konservasi merupakan salah satu pembelajaran secara eksperimental (CTRC dalam Kotijah dan Sulfiantonio 2007).

Berdasarkan uraian tersebut peran penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII sangat penting guna menanamkan nilai moral konservasi pada peserta didik. Tidak hanya menanamkan nilai konservasi, tetapi peserta didik juga dilatih untuk mampu menyampaikan nilai konservasi untuk orang lain melalui bentuk penyajian teks yang sempurna yaitu teks hasil observasi. Oleh karena itu, implikasi pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi sangat besar terhadap pendidikan moral di Indonesia.

Jangkauan kedepan

Dengan diberlakukannya kurikulum 2013 yang menitikberatkan pada upaya mendorong peserta didik lebih aktif dan kritis dalam kegiatan pembelajaran. Tampaknya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII ini memiliki jangkauan tersebut. Sebagai sebuah produk pengembangan, media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII berpeluang untuk diproduksi dan dipasarkan. Produk ini berpotensi untuk memenuhi kebutuhan guru terhadap penunjang pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, simpulan penelitian ini sebagai berikut. Pertama, siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII yang disesuaikan dengan kelayakan isi, kelayakan penyajian (penyajian media dan buku panduan), dan kelayakan bahasa. Kedua, prinsip pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan tiga karakteristik media yaitu *fixative, manipulative, dan distributive*. Ketiga, media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang komunikatif. Media pembelajaran interaktif ini terdiri dari empat menu yaitu permainan, kompetensi inti dan kompeten-

si dasar, materi, dan soal. Permainan didesain dengan permainan mengasah otak yang sesuai dengan tema. Materi didesain dalam bentuk video animasi yang menarik siswa. Sedangkan soal disajikan dalam berbagai tipe yaitu soal susun paragraf, soal menyusun struktur teks, soal benar salah, dan soal latihan menulis. Tipe latihan soal menulis teks hasil observasi juga didesain dalam bentuk permainan yang menarik. Buku panduan media permainan interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII mempunyai dimensi ukuran A5 dengan sampul dominan hijau yang menarik. Keempat, media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII dinyatakan valid oleh ahli dan praktisi dengan skor rata-rata 3 (tiga) yang dikategorikan baik. Kelima, hasil uji keefektifan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran menulis teks hasil observasi bermuatan konservasi untuk siswa SMP kelas VII menyatakan media permainan interaktif ini efektif dengan bukti data uji t yang menyatakan adanya perbedaan signifikan hasil pretes dan postes.

Saran yang dapat direkomendasikan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) para guru dan orang tua hendaknya memilih media pembelajaran menulis teks hasil observasi yang interaktif memiliki muatan konservasi sebagai upaya pembentukan karakter dan ilmu pengetahuan bagi peserta didik/anak-anak, dan (2) perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran menulis teks hasil observasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran Edisi 2*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Coyle, D. 2006. "Developing CLIL: Towards a Theory of Practice" dalam *Monograph 6* (pp. 5-29) Barcelona: APAC.
- Ferdiansyah, Feri. 2012. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi dengan Menggunakan Media Iklan Animasi Layanan Masyarakat." *Tesis*: Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kotijah, Siti dan Arif Sulfiyanto. 2007. *Nilai-Nilai Konservasi Sumber Daya Manusia*. <http://tngunungmerapo.org> (Diunduh 3 Januari 2014).
- Nadelson, Louis S, dkk. 2013. "The Intersection of Perservice Teachers' Confidence, Perceptions, and Ideas for Using Instructional Technology for Teaching and Learning." *International Journal of Higher Education* Vol 2, No. 4. Hal 77-90.
- Novelan, Yudelin. 2013. "Penerapan Media Lagu untuk Meningkatkan Pembelajaran Menulis Naskah Drama". *Tesis*: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Siroj, Muhammad B. 2012. Keefektifan Flip Over Pelangi dalam Meningkatkan Kemampuan Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v1i1.9680>
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, Indah. *Media Permainan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, (online), (http://www.dinaspendidikan-parepare.info/index.php?option=com_content&view=article&id=335:media-permainan-meningkatkan-motivasi-belajar-siswa&catid=59:artikel-pembelajaran) (Diunduh 26 Maret 2013).
- Tynjala, Payfi. 1998. "Writing As A Tool For Constructive Learning: Students' Learning Experiences During An Experiment." *Higher Education*. vol 36, hlm. 209-230. Kluwe Academic Publishers: Printed in the Netherlands.
- Yengin, Deniz. 2011. "Digital Game as a New Media and Use ff Digital Game in Education." *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* Vol 1, Issue 1. Hal 20-25.