

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Deskripsi dengan Media Video Wisata Lokal di Kabupaten Banjarnegara

Development of Interactive Teaching Materials on Writing Description Text Using Local Tourism Video in Banjarnegara Regency

^{1*)}Muslimah, ²⁾Kuntoro

¹⁾SMP Negeri 1 Banjarnegara

²⁾Universitas Muhammadiyah Purwokerto

*email: muslimahrohayadi13@gmail.com, kuntorosutaryo@gmail.com

ABSTRAK

Histori Artikel:

Diajukan:
07/01/2021

Diterima:
09/07/2021

Diterbitkan:
13/07/2021

Penelitian ini mengembangkan sebuah bahan ajar interaktif untuk keterampilan menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara. Penelitian ini mempunyai tujuan: (1) untuk mengetahui bagaimana bentuk pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara, (2) untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara, dan (3) mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang terdiri dari dua tahap. Tahap pertama, dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar interaktif untuk menulis teks deskripsi dan bentuk dari produk bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah menentukan populasi, sampel, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, perencanaan desain produk, validasi desain, revisi desain, dan pengujian terhadap produk. Penelitian tahap kedua adalah pelaksanaan uji coba produk pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara. Pada tahap ini, kegiatan yang dilaksanakan adalah menentukan rancangan eksperimen, populasi, sampel, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data. Hasil penelitian ini adalah (1) Pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara telah melalui tahapan analisis, rancangan, produksi, evaluasi dan revisi, (2) Produk pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara memiliki tingkat kelayakan materi 4,95 dan validasi 99% dan aspek media memiliki tingkat kelayakan 4,87 dan kevalidan 97,33%. (3) Produk pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara terbukti efektif berdasarkan hasil perolehan rata-rata pre-test siswa adalah 69,70 dan post test siswa adalah 81,36 hasil. Dari hasil pre test dan post test dilakukan penghitungan menggunakan *t test* dengan hasil nilai *t tes* 4,23. Hal itu berarti lebih besar daripada nilai 1,692 pada *t tabel* dengan tingkat alpha 5% (0,05). Berdasarkan analisis data tersebut dapat ditarik simpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil tersebut maka hipotesis yang diajukan terbukti bahwa bahan ajar interaktif dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara berpengaruh terhadap efektivitas dan hasil belajar menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata kunci: *Bahan Ajar Interaktif; Menulis Teks Deskripsi; Media Video*

ABSTRACT

This study develops an interactive teaching material for writing descriptive text skills using local tourism videos in Banjarnegara Regency. This study has the following objectives: (1) to find out how the form of developing interactive teaching materials for writing descriptive text with local tourism video media in Banjarnegara Regency is, (2) to determine the level of validity of developing interactive teaching materials writing descriptive text with local tourism video media in Banjarnegara Regency, and (3) to find out the effectiveness of using interactive teaching materials to write descriptive text with local tourism video media in Banjarnegara Regency for VII C grade students of SMP Negeri 1 Banjarnegara. This study uses a Research and Development (R&D) approach which consists of two stages. The first stage, carried out to determine the need for interactive teaching materials to write descriptive texts and the form of interactive teaching materials products to write descriptive texts with local tourism video media in Banjarnegara Regency. At this stage, the activities carried out are determining the population, samples, data collection techniques, research instruments, data analysis techniques, product design planning, design validation, design revisions, and product testing. The second stage of research is the implementation of product trials for the development of interactive teaching materials in writing descriptive text with local tourism video media in Banjarnegara Regency. At this stage, the activities carried out are determining the experimental design, population, sample, data collection techniques, research instruments, and data analysis techniques. The results of this study are (1) The development of interactive teaching materials for writing descriptive text with local tourism video media in Banjarnegara Regency has gone through the stages of analysis, design, production, evaluation and revision, (2) Product development of interactive teaching materials for writing descriptive texts with tourist video media The local area in Banjarnegara Regency has a material feasibility level of 4.95 and 99% validation and the media aspect has a feasibility level of 4.87 and a validity level of 97.33%. (3) The product of developing interactive teaching materials for writing descriptive text using local tourism video media in Banjarnegara Regency has proven to be effective based on the results of the students' average pre-test results being 69.70 and students' post-test results being 81.36. From the results of the pre-test and post-test, calculations were carried out using a t-test with a t-test value of 4.23. This means that it is greater than the value of 1.692 in the t table with an alpha level of 5% (0.05). Based on the data analysis, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. From these results, the proposed hypothesis is proven that interactive teaching materials with local tourist video media in Banjarnegara Regency affect the effectiveness and learning outcomes of writing descriptive texts in class VII C students of SMP Negeri 1 Banjarnegara in the 2019/2020 academic year.

Keywords: *Interactive Teaching Materials; Writing Description Text; Video Media*

PENDAHULUAN

Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 Pasal 8 disebutkan bahwa Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Kompetensi yang harus dimiliki guru menuntut seorang guru harus memiliki beberapa kemampuan yang meliputi: (1) kemampuan mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu, (2) menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang

mendidik untuk kompetensi pedagogis, (3) mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, dan (4) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri untuk kompetensi profesional. Dari tuntutan tersebut, pendidik harus mampu menyusun bahan ajar yang inovatif yang sesuai dengan kurikulum, perkembangan siswa, maupun perkembangan teknologi informasi.

Menurut Prastowo (2015:20) bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, ataupun teks) yang disusun secara sistematis. Pernyataan tersebut mengandung maksud bahwa bahan ajar bisa disusun dari berbagai

sumber, seperti buku, orang (pendidik dan narasumber), pesan, lingkungan, dan lain sebagainya. Bahan ajar sangat penting kehadirannya di kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020 untuk mempelajari menulis teks deskripsi. Hal itu karena proses pembelajaran kurang efektif dan hasil belajar juga kurang maksimal.

Menurut Kosasih dan Endang Kurniawan (2019:6) teks deskripsi berfungsi untuk memberikan kesan-kesan mendalam kepada pembaca. Untuk mendapatkan kesan yang mendalam dari sebuah teks deskripsi diperlukan gambaran suatu objek yang mendetail atau dengan serinci-rincinya. Oleh karena itu, diperlukan media video yang bisa memberikan gambaran secara jelas tentang suatu objek. Media video yang digunakan agar lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, maka diperlukan sebuah penyajian video yang lebih menarik dengan kemasan bahan ajar interaktif. Video yang ditampilkan sebagai bahan untuk menulis teks deskripsi adalah video tempat-tempat wisata lokal yang berada di Kabupaten Banjarnegara. Melihat dari hal-hal yang telah dikemukakan, maka penulis mengembangkan sebuah bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara.

Rumusan masalah yang diajukan untuk penelitian adalah (1) Bagaimana pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara? (2) Bagaimana kevalidan pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara? (3) Bagaimana keefektifan penggunaan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara?

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut: (1) menghasilkan produk berupa pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjar-

negara; (2) mengetahui kevalidan pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara; dan (3) mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara.

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu: (1) Aplikasi bahan ajar interaktif dengan media video lokasi wisata di Kabupaten Banjarnegara dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 1 Banjarnegara. (2) Aplikasi dirancang untuk digunakan sebagai bahan ajar secara mandiri dan fleksibel dengan berbasis internet. (3) Aplikasi dikembangkan dengan memanfaatkan *google form*. (4) Aplikasi dirancang dan dikembangkan agar mudah diakses kapan pun dan di mana pun dengan syarat koneksi internet yang baik terpenuhi. (5) Tampilan aplikasi lebih menarik dan dilengkapi materi yang mudah dipahami yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. (6) Aplikasi dilengkapi dengan video-video yang sesuai dengan materi dan latihan. (7) Sasaran produk aplikasi yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Banjarnegara. (8) Pengguna aplikasi harus memiliki alamat email yang aktif.

Manfaat penelitian dan pengembangan adalah dari segi teoretis dan praktis. Hasil penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang berarti dalam khasanah keilmuan di bidang pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia, terutama mengenai pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara. Manfaat praktis bagi peneliti adalah mampu memberikan solusi untuk mengefektifkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar menulis teks deskripsi dan memberikan pengalaman yang berharga sebagai pijakan untuk mengembangkan bahan ajar selanjutnya dengan media dan kompetensi dasar yang berbeda sebagai bahan pengembangan diri. Sedangkan manfaat praktis bagi guru bahasa

Indonesia adalah diharapkan mampu memberikan motivasi kepada guru bahasa Indonesia untuk membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kompetensi dasar. Berikutnya, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil prestasi belajar siswa, sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan bagi sekolah. Manfaat berikutnya adalah siswa bisa melaksanakan pembelajaran mandiri dengan menggunakan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara dimanapun dan kapanpun karena tersambung dengan jaringan internet.

Asumsi keterbatasan pengembangan penelitian dan keterbatasan dalam penelitian ini adalah (1) Asumsi pengembangan yang terdiri dari: (a) sebagian sekolah sudah memiliki fasilitas berupa komputer yang memadai dan didukung dengan adanya Wifi; (b) sebagian besar siswa dan guru dapat mengoperasikan komputer dan mengakses internet dengan baik; (c) sebagian besar siswa memiliki kemudahan mengakses internet dan memiliki perlengkapan yang diperlukan; (d) bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara mampu memenuhi kebutuhan siswa untuk memvisualisasikan suatu objek yang akan dijadikan dasar untuk sebuah teks deskripsi; dan (e) bahan ajar tersebut mampu menarik minat siswa untuk belajar karena bisa diakses melalui laptop atau HP yang tersambung jaringan internet yang bisa dibuka dimanapun dan kapanpun. (2) Keterbatasan pengembangan bahan ajar ini adalah (1) Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga materi dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi menulis teks deskripsi. (2) Aplikasi bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan video lokasi wisata di Kabupaten Banjarnegara yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan bila terhubung dengan jaringan internet. (3) Uji coba hanya terbatas pada siswa dalam satu kelas, yaitu kelas VII C di SMP Negeri 1 Banjarnegara.

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bahan ajar interaktif dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya bahan ajar tersebut

didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas. (2) menulis teks deskripsi dalam penelitian ini mempunyai makna sebagai kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis untuk menggambarkan suatu objek atau keadaan tertentu dengan serinci-rincinya berdasarkan sudut pandang pribadi penulisnya; dan (3) media video dalam penelitian ini adalah video lokasi wisata yang ada di Banjarnegara.

Teori-teori yang dijadikan pijakan dalam penelitian dan pengembangan ini yang pertama adalah teori tentang bahan ajar dan bahan ajar interaktif. Bahan ajar menurut Prastowo (2015:17) adalah sebagai segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran, modul, handout, LKS, model dan maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya. Dari pengertian tersebut setidaknya kita mengetahui bahwa jika buku atau program audio, video, serta komputer berisi materi pelajaran yang dengan sengaja dirancang secara sistematis, walaupun dijual di pasaran, maka bahan-bahan ini dapat dinamakan bahan ajar. Bahan ajar interaktif dapat dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya bahan ajar tersebut didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas. Dalam bahan ajar interaktif, pengguna (siswa) terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari.

Selanjutnya, teori tentang menulis dan teks deskripsi. Menurut Dalman (2016:3) menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Kosasih dan Endang Kurniawan (2019:16) menyebutkan bahwa teks deskripsi merupakan teks yang menggambarkan suatu objek atau keadaan tertentu dengan serinci-rincinya berdasarkan sudut pandang pribadi penulisnya. Objek yang dimaksud bisa berupa keadaan alam di tempat tertentu, keadaan hewan, atau keadaan hewan. Jadi, menulis teks

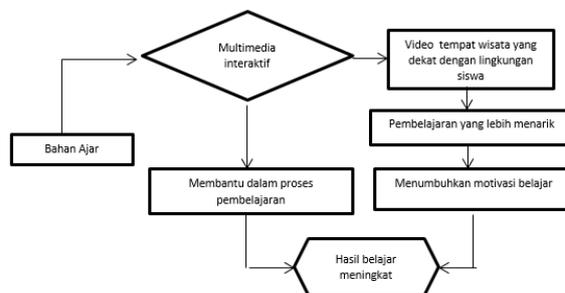
deskripsi adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya yang menggambarkan suatu objek atau keadaan tertentu dengan serinci-rincinya berdasarkan sudut pandang pribadi penulisnya.

Berikutnya, teori tentang media pembelajaran dan video pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Munir (2015: 18) menyatakan bahwa pada dasarnya video adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Media video tergolong ke dalam media audiovisual yang mampu menayangkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara yang, objek disampaikan secara simultan. Keunggulan ini membuat media video sangat banyak digunakan dalam aktivitas belajar dan pembelajaran.

Yang terakhir adalah aplikasi pembelajaran menulis teks deskripsi. Bahan ajar interaktif yang berbentuk aplikasi pembelajaran menulis teks deskripsi dengan media video lokasi wisata di Banjarnegara adalah salah satu produk pengembangan bahan ajar untuk kompetensi menulis teks deskripsi. Aplikasi ini diprogram dengan bantuan jaringan internet menggunakan fasilitas website dengan penggunaan miimal window 8 dan pengguna harus memiliki alamat email yang aktif. Fasilitas yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *google form* sebagai media pengisian identitas pengguna aplikasi.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini tersaji dalam bagan 1 berikut.

Bagan 1. Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Deskripsi dengan Media Video Wisata Lokal di Kabupaten Banjarnegara

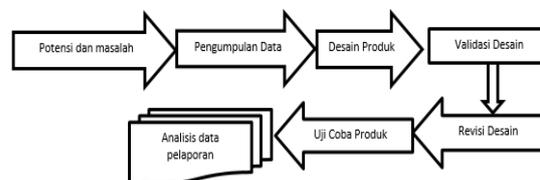


METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dari Borg and Gall dalam Sugiyono (2016:4) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Prosedur penelitian ini tersaji dalam bagan 2 berikut.

Bagan 2. Tahapan Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Deskripsi dengan Media Video Wisata Lokal di Kabupaten Banjarnegara



Metode penelitian yang digunakan adalah melalui dua tahap penelitian, yaitu penelitian tahap pertama dan penelitian tahap kedua. Penelitian tahap 1 dengan populasi seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020 dan guru bahasa Indonesia yang mengajar di SMP/MTs negeri maupun swasta di Kabupaten Banjarnegara. Sampel penelitian diambil

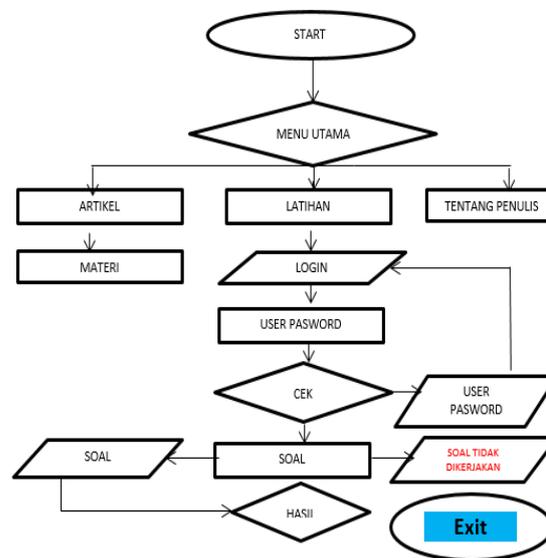
menggunakan teknik random sampling, yaitu siswa kelas VII C yang berjumlah 33 dan 33 guru SMP/MTs negeri dan swasta di Kabupaten Banjarnegara.

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan wawancara dan angket kebutuhan terhadap bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara yang ditujukan untuk guru dan siswa. Instrumen penelitian untuk wawancara menggunakan daftar pertanyaan wawancara untuk guru dan siswa. Begitu juga untuk angket menggunakan daftar pertanyaan dengan disertai beberapa pilihan jawaban yang ditujukan untuk guru dan siswa.

Menurut Arikunto (2014:278) setelah data terkumpul. Maka kegiatan berikutnya adalah analisis data yang meliputi tiga langkah, yaitu: (1) Persiapan, kegiatan yang dilakukan meliputi: a) mengecek nama dan kelengkapan identitas pengisian, b) mengecek kelengkapan data, dan c) mengecek macam isian data. (2) Tabulasi dan memberikan skor, kegiatan menggambarkan jawaban responden dengan cara tertentu. Salah satu cara yang bisa digunakan adalah dengan pemberian skor pada angket. (3) Penerapan data, data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Oleh karena itu, analisis yang digunakan juga memakai analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Perencanaan desain produk pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara terlihat dalam bagan 3 atau *flow chart* berikut.

Bagan 3. *Flow chart* Program Aplikasi Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Deskripsi



Validasi desain dilakukan untuk mengetahui kualitas produk awal yang sudah dikembangkan, dilakukan *review* ahli untuk mendapatkan informasi perbaikan. *Review* ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang memiliki kualifikasi pada kompetensi multimedia. Validasi ahli diutamakan untuk menganalisa jika terjadi kesalahan konsep-konsep yang bersifat prinsip yang kemungkinan terjadi dalam pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi peneliti menilaikan desain bahan ajar interaktif yang sudah dibuat kepada ahli media dan ahli materi serta kritik dan saran dari guru bidang studi bahasa Indonesia.

Pengujian terbatas dilakukan pada 34 siswa kelas VII D dengan metode eksperimen model *One-Shot Case Study* Sugiono (2016:111). Jenis desain *pre-experimental* yang digunakan ini dimaksudkan untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah suatu desain penelitian.

Revisi produk dilakukan sebelum produk diuji cobakan pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara tahun pelajaran 2019/ 2020 supaya produk dapat diketahui kelayakan dan kevalidannya, maka produk direvisi. Revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, evaluasi

guru bidang studi dan respon siswa terhadap produk pengembangan.

Metode penelitian tahap 2 dirancangkannya pengujian eksperimen, yaitu membandingkan prestasi belajar sebelum dan sesudah eksperimen dengan pengembangan bahan ajar interaktif tersebut. Desain yang digunakan adalah eksperimen dengan *one group pretest-postes design* (Sugiyono, 2016:111). Desain tersebut dapat digambarkan dalam bagan 4 berikut.

Bagan 4. Desain eksperimen *One Group Pre test and Post test Design*

Pre Test	Perlakuan	Post Test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai sebelum perlakuan (Pretes)

O₂ = Nilai setelah perlakuan (Postes) menulis teks deskripsi

Populasi dari penelitian tahap kedua adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020 dan sampel eksperimen adalah siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 33 siswa.

Teknik pengumpulan data pada tahap ini adalah menggunakan tes, yaitu pre test dan post test. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal tes tertulis yang berbentuk uraian. Hasil tes adalah berupa produk tulisan yang berupa teks deskripsi berdasarkan tayangan video.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik *t test* untuk menguji keefektifan produk yang berasal dari data pre test dan post test. Kemudian untuk memperkuat data maka dilakukan analisis t-test. Rumus yang digunakan untuk tingkat kemaknaan 0,05% *pre-tes dan pos-tes one group* Arikunto (2014:349).

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

t = uji - t

Md = mean dari perbedaan pre test dengan post test (*post test - pretest*)

X_d = deviasi masing-masing subjek (*d-Md*)

X_{2d} = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b. = ditentukan dengan N - 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tahap 1

Penelitian tahap 1 dimulai dengan menganalisis data wawancara dengan guru dan siswa. Guru yang diwawancarai oleh peneliti adalah guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang mengajar di SMP Negeri 1 Banjarnegara yang berjumlah empat orang. Sedangkan siswa yang diwawancarai oleh peneliti berjumlah 10 siswa. Hasil analisis data wawancara dengan guru terhadap kebutuhan bahan ajar interaktif untuk menulis teks deskripsi tersaji dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Simpulan Hasil Analisis Data Wawancara

Jenis Instrumen	Simpulan Hasil Analisis Data
Wawancara dengan guru bahasa Indonesia	Pelaksanaan pembelajaran dengan media interaktif dengan menggunakan jaringan internet dalam proses pembelajaran belum ada. Kalupun ada hanya layanan digital melalui penyampaian tugas lewat <i>Whatsaap</i> .
Wawancara dengan siswa kelas VII C	Bahan ajar yang menarik adalah melihat film dengan menggunakan media komputer, laptop, HP yang tersambung dengan internet dan mudah dipahami.

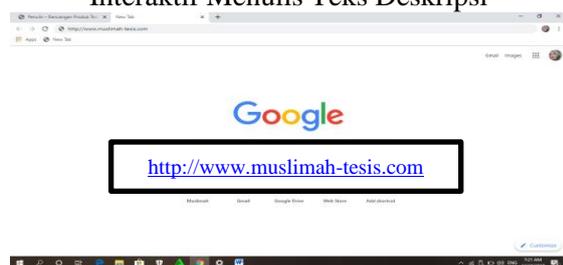
Analisis data angket dengan guru dan siswa terhadap kebutuhan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara menghasilkan data yang tersaji dalam tabel 2 berikut.

Tabel 2 Simpulan Hasil Analisis Data Angket

Jenis Instrumen	Simpulan Hasil Analisis Data
Angket dengan guru bahasa Indonesia	Penguasaan pengetahuan dan keterampilan menulis teks deskripsi memerlukan adanya sebuah bahan ajar interaktif dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara yang disertai contoh teks berdasarkan tayangan video dan evaluasi sesuai tingkat kemampuan siswa.
Angket dengan siswa kelas VII C	Keterampilan menulis teks deskripsi menurut siswa sulit. Oleh karena itu, siswa setuju jika ada sebuah bahan ajar interaktif dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara yang disertai contoh dan evaluasi teks berdasarkan tayangan video.

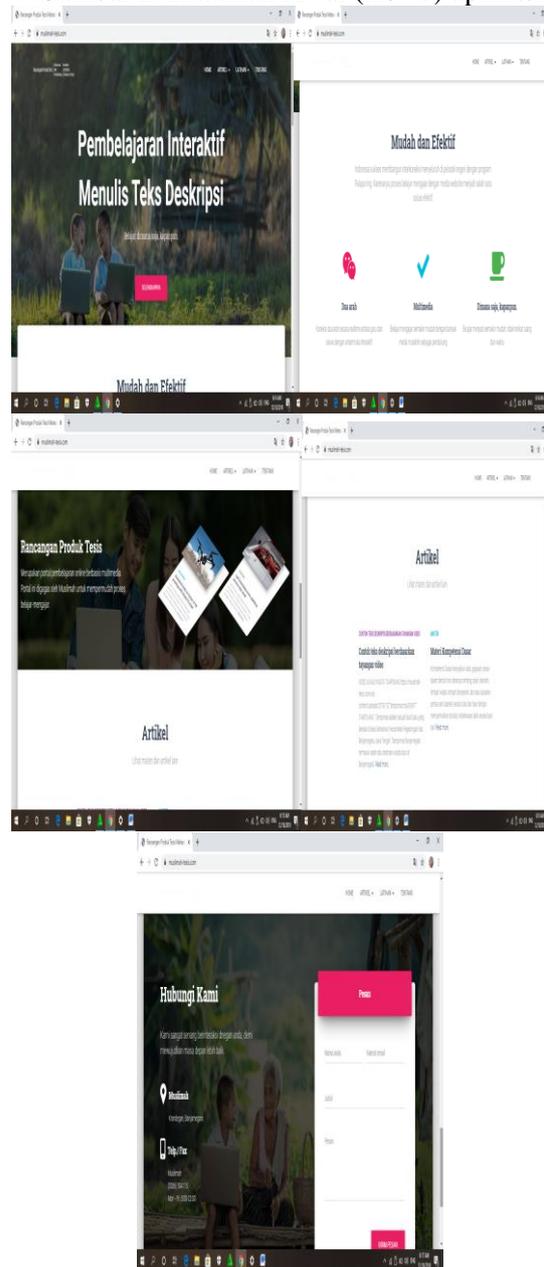
Desain awal produk pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara terdiri dari: (1) Membuka aplikasi dengan menggunakan “Google Chrome” dan pada halaman “Google” ketik alamat aplikasi <http://www.muslimah-tesis.com>. Seperti pada gambar 1 berikut.

Gambar 1. Membuka Aplikasi Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Deskripsi



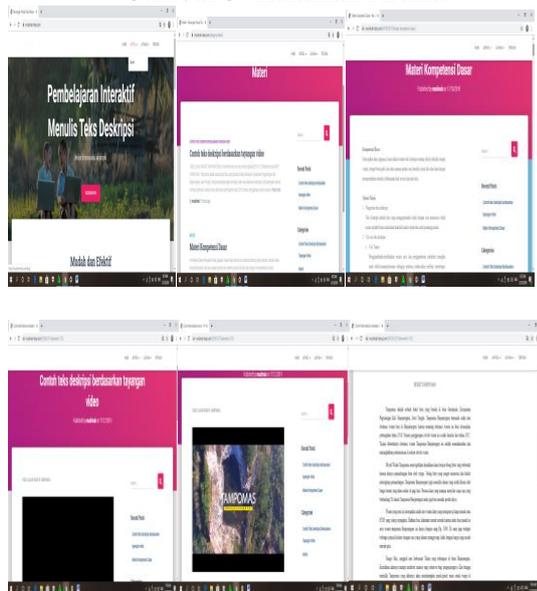
(2) Halaman Awal (Home) aplikasi adalah halaman depan dari aplikasi yang akan muncul setelah kita menuliskan alamat aplikasi pada google. Halaman awal tesajid seperti pada gambar 2 berikut.

Gambar 2. Halaman Awal (Home) aplikasi



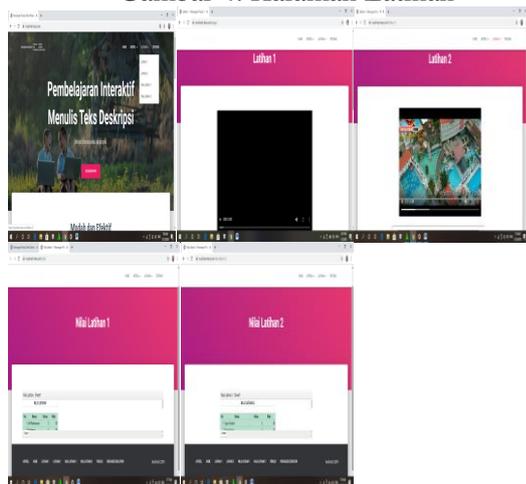
(3) Halaman artikel berisi tentang informasi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar yang disertai contoh teks deskripsi berdasarkan tayangan video. Halaman artikel tersaji dalam gambar 3 berikut.

Gambar 3. Halaman Artikel



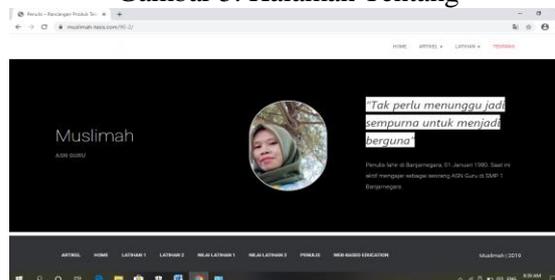
(4) Halaman Latihan berisi latihan 1, latihan 2, nilai latihan 1, dan nilai latihan 2. Halaman latihan tersaji dalam gambar 4 berikut.

Gambar 4. Halaman Latihan



(5) Halaman Tentang berisi informasi penulis. Halaman penulis tersaji dalam gambar 5 berikut.

Gambar 5. Halaman Tentang



Validasi desain dilakukan oleh ahli materi, ahli media, evaluasi guru bahasa Indonesia dan siswa. Hasil validasi tersaji dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Desain produk

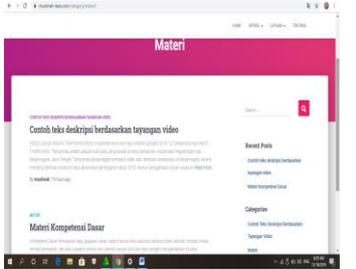
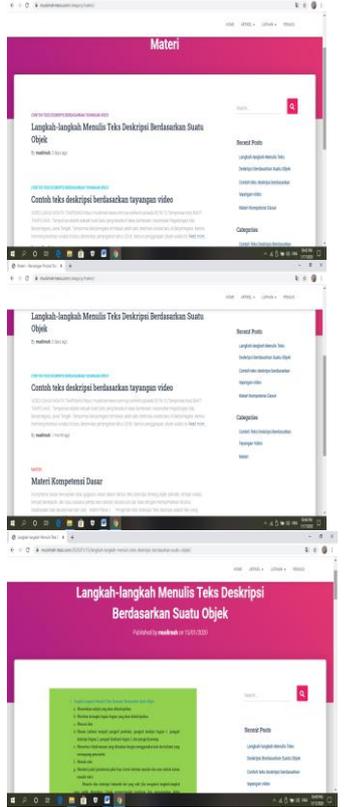
Ahli Materi	Ahli Media	Evaluasi Produk oleh Guru Bahasa Indonesia	Evaluasi produk oleh Siswa
Tahap Pertama	Tahap Pertama	Tingkat kelayakan 4,75%	Tingkat kelayakan 4,72
a. Tingkat kelayakan 3,15	a. Tingkat kelayakan 3,87	Tingkat kevalidan 95%	Tingkat kevalidan 94,34%
b. Tingkat kevalidan 66%	b. Tingkat kevalidan 77,33%		
c. Ada revisi	c. Ada revisi		
Tahap Kedua	Tahap Kedua		
a. Tingkat kelayakan 4,95	a. Tingkat kelayakan 4,87		
b. Tingkat kevalidan 99%	b. Tingkat kevalidan 97,33%		
c. Uji coba	c. Uji coba		

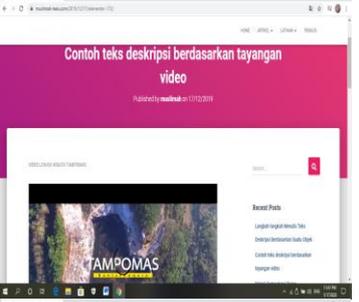
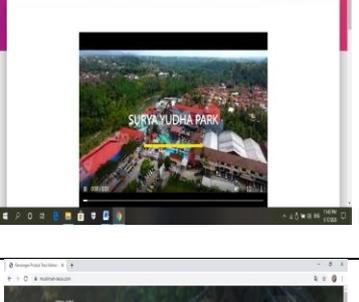
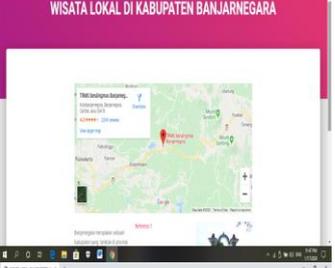
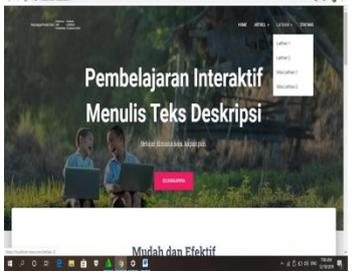
Revisi desain produk didasarkan atas komentar dan saran dari ahli materi dan ahlimedia serta evaluasi guru bidang studi dan respon siswa pada produk pengembangan bahan ajar

interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara.

Butir-butir revisi tersaji dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4. Revisi Produk Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Deskripsi dengan Media Video Wisata Lokal di Kabupaten Banjarnegara

Butir Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Ahli materi Masih perlu ditambah contoh penulisan teks deskripsi.</p>		
<p>Ahli Materi Rubrik penilaian perlu ditampilkan dalam bahan ajar interaktif agar siswa tahu kriteria komponen penilaian karangan atau teks yang dibuatnya.</p>		
<p>Ahli Materi Perlu ditunjukkan link atau website sebagai sumber belajar tambahan.</p>		

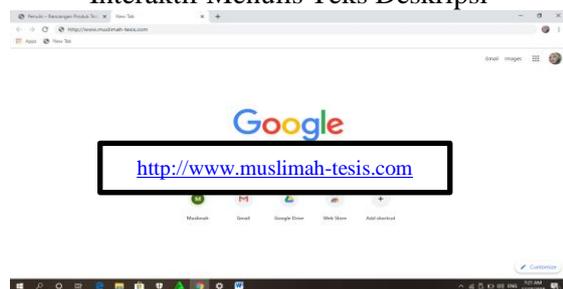
		
<p>Ahli Media Perlu penambahan un tuk latihan dan video interaktifnya jika akan dikembangan untuk media pembelajaran di sekolah-sekolah.</p>	  	<p>Penambahan video dibu ka langsung dengan link Youtube</p>  
<p>Ahli Media Jika nanti jadi media pembelajaran perlu adanya bank soal sehingga bisa diguna kan dengan maksimal</p>		



Uji coba produk terbatas Sebelum produk diuji cobakan kepada siswa SMP Negeri 1 Banjarnegara supaya dapat diketahui keefektifan dari produk yang dibuat guna meningkatkan prestasi belajar siswa, maka produk di ujikan dengan skala kecil oleh 34 orang siswa ter-lebih dahulu untuk mendapatkan evaluasi produk oleh siswa. Pengu-jian terbatas dilakukan pada 34 siswa kelas VII D dengan metode eksperimen model *One-Shot Case Study* Sugiono (2016:111).

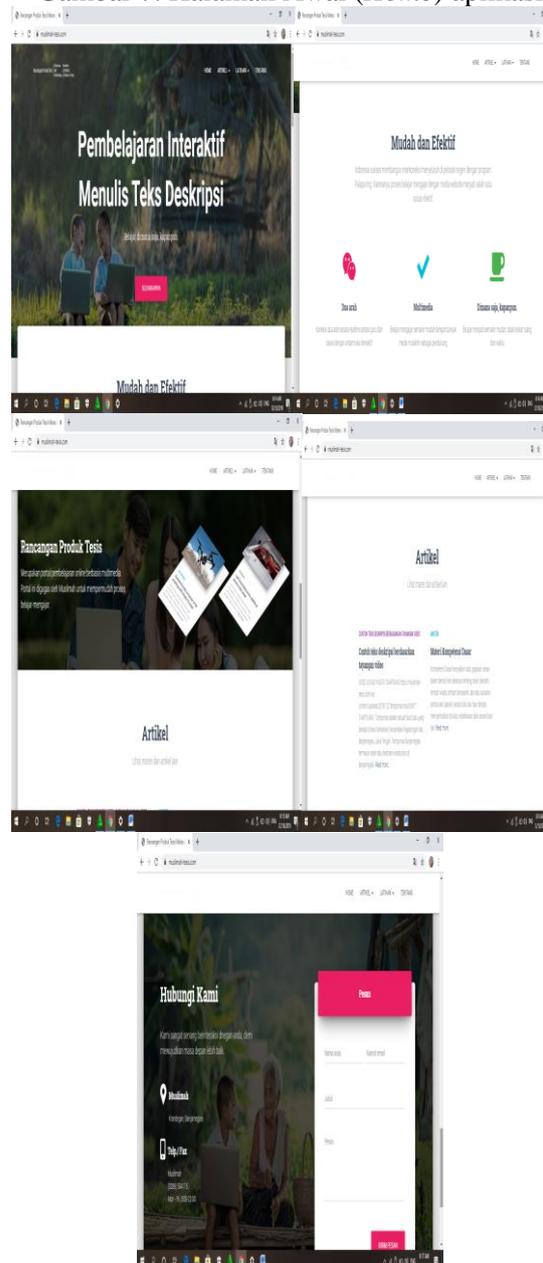
Deskripsi produk pengembang-an bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara setelah revisi terdiri dari: (1) Mem-buka aplikasi dengan menggunakan “Google Chrome” dan pada hala-man “Google” ketik alamat aplikasi <http://www.muslimah-tesis.com>. Seperti pada gambar 6 berikut.

Gambar 6. Membuka Aplikasi Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Deskripsi



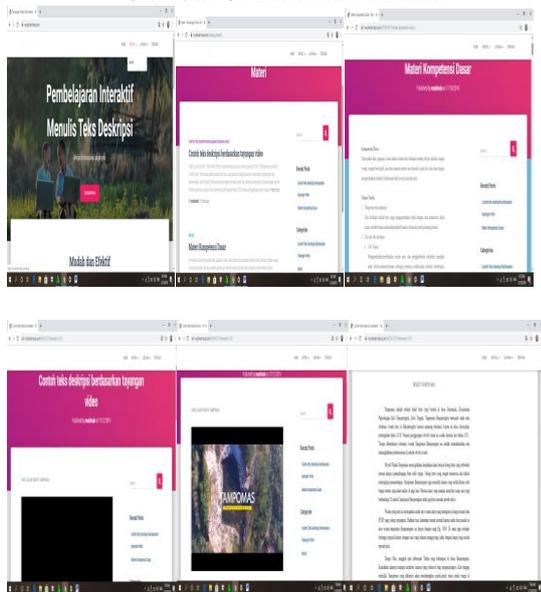
(2) Halaman Awal (*Home*) aplikasi adalah halaman depan dari aplikasi yang akan muncul setelah kita menuliskan alamat aplikasi pada google. Halaman awal tesajid seperti pada gambar 7 berikut.

Gambar 7. Halaman Awal (*Home*) aplikasi



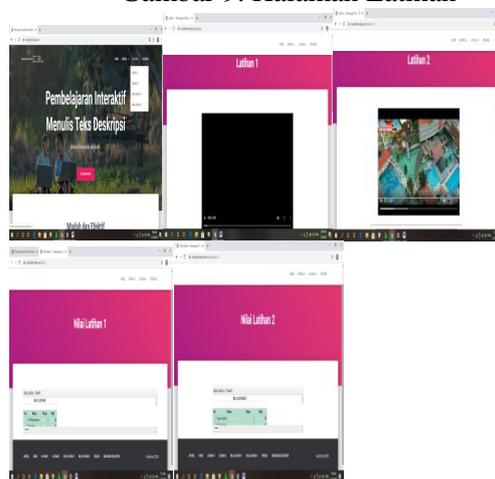
(3) Halaman artikel berisi tentang informasi materi sesuai dengan Kompetensi Dasar yang disertai contoh teks deskripsi berdasarkan tayangan video. Halaman artikel tersaji dalam gambar 8 berikut.

Gambar 8. Halaman Artikel



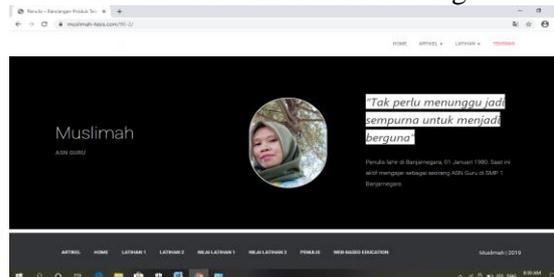
(4) Halaman Latihan berisi latihan 1, latihan 2, nilai latihan 1, dan nilai latihan 2. Halaman latihan tersaji dalam gambar 9 berikut.

Gambar 9. Halaman Latihan



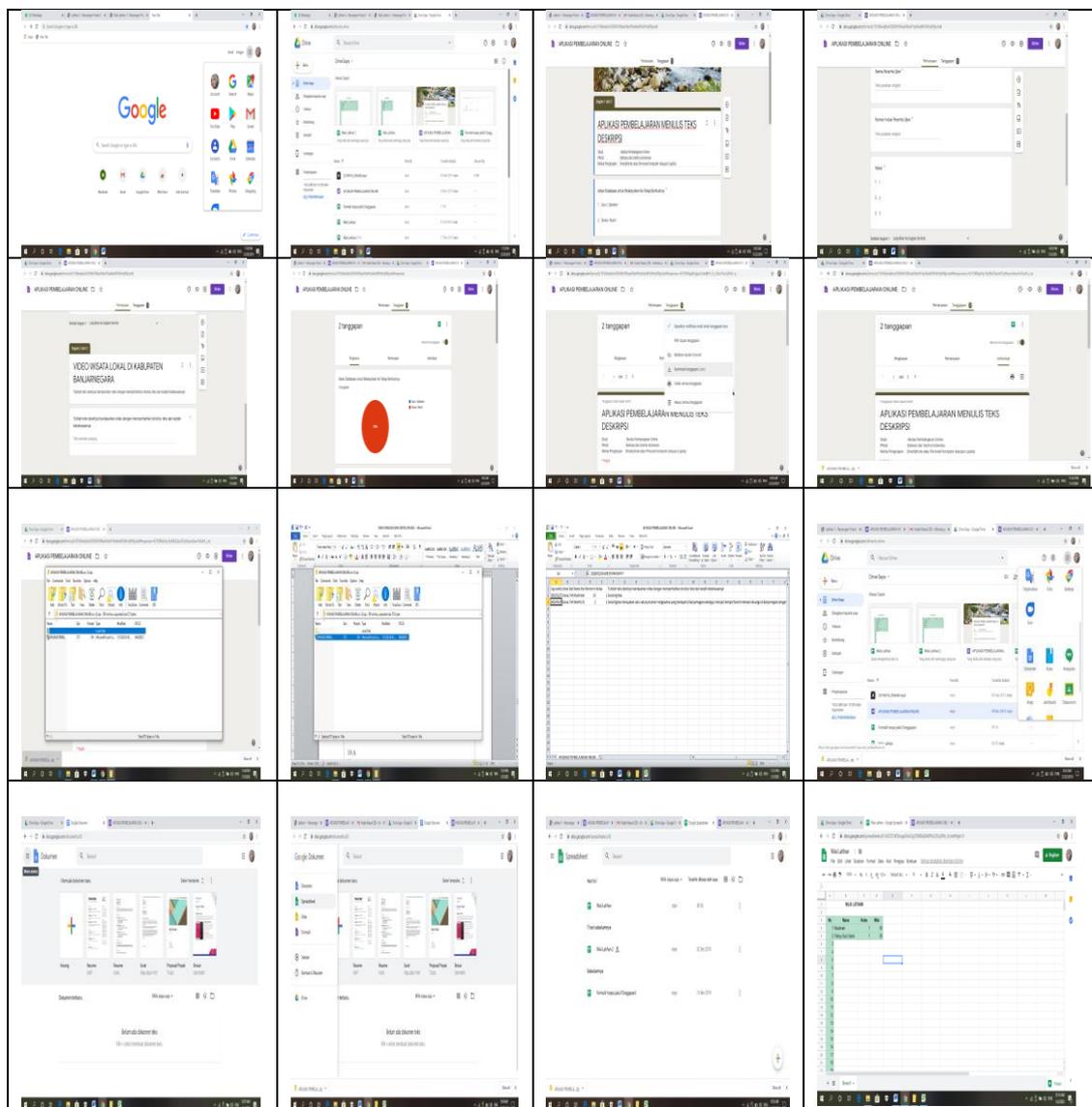
(5) Halaman Tentang berisi informasi penulis. Halaman penulis tersaji dalam gambar 10 berikut.

Gambar 10. Halaman Tentang



(6) Melihat hasil pekerjaan siswa atau peserta latihan yang berupa tulisan teks deskripsi berdasarkan video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara, guru harus masuk ke Google Drive operator/guru yang mengadakan tes. Prosedur koreksi dan penilaian latihan tersaji dalam gambar 11 berikut.

Gambar 11. Prosedur Koreksi Latihan



(7) Melihat nilai latihan 1, 2, dan 3 langsung dari aplikasi menu utama atau halaman awal aplikasi, kemudian pilih di menu latihan dan pilih submenu nilai latihan. Halaman melihat nilai latihan tersaji dalam gambar 12 berikut.

Gambar 12. Halaman Melihat Nilai Latihan



Hasil Penelitian Tahap 2

Kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/ 2020 adalah kelas eksperimen dengan menggunakan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara. Eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Januari 2020. Siswa yang mengikuti berjumlah 33 siswa dengan menempati 2 ruang Laboratorium Komputer.

Pelaksanaan eksperimen menghasilkan data evaluasi *Pre-test* dan *Post-test*. Dari *pre-test* didapatkan nilai rata-rata kelas 69,70 dan *post-test* mendapatkan nilai rata-rata kelas 81,36. Analisis data dari hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan analisis t-test. Rumus yang digunakan untuk tingkat kemaknaan 0,05% *pre-test* dan *post-test* one group Arikunto (2014:349).

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

- t = uji – t
- Md = mean dari perbedaan pre test dengan post test (*post test – pretest*)
- Xd = deviasi masing-masing subjek (*d-Md*)
- X₂d = jumlah kuadrat deviasi
- N = subjek pada sampel
- d.b. = ditentukan dengan N – 1

Hasil analisis data untuk mendapatkan tingkat keefektifan penggunaan produk bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara tersaji dalam tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Data

Pre-Test	Post-Test	Selisih	Alpha	Tabel t	Rumus	Hasil
Rata-ra ta hasil <i>pre tes</i> = 69,7	Rata-rata hasil <i>post tes</i> =81,36	11,6667	0,0500	2.0345	$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$	4,23
<p>Ho ditolak dan Ha diterima karena 4,23 lebih besar dari 2,0345 dari tabel t dengan taraf kealphaan 0,0500, maka penggunaan bahan ajar interaktif dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara efektif untuk kompetensi dasar menulis teks deskripsi</p>						

KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara telah melalui (1) Tahap analisis, pada tahap ini dilakukan identifikasi perlunya pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara melalui wawancara dan angket dengan responden guru dan siswa dan menentukan program aplikasi yang akan digunakan. (2) Tahap rancangan, pada tahap ini dilakukan rancangan layout desain, mengumpulkan bahan-bahan berupa materi pembelajaran, gambar, video, musik, dan menentukan program aplikasi yang akan digunakan. (3) Tahap produksi, pada tahap ini dilakukan desain produk dan bahan-bahan yang sudah dipersiapkan untuk menjadi sebuah produk bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara. (4) Tahap evaluasi dan revisi, pada tahap ini produk dievaluasi dan dinilai oleh ahli materi, ahli media, guru bidang studi bahasa Indonesia, dan siswa. Dari hasil evaluasi dilakukan revisi untuk perbaikan produk. Hasil revisi produk pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara dapat digunakan.

Produk pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara memiliki tingkat kelayakan materi dan media sangat layak dan sangat valid untuk digunakan. Produk pengembangan bahan ajar tersebut mampu meningkatkan hasil belajar dari rata-rata *pre-test* 69,70 meningkat menjadi 81,36 pada *post-test*. Sehingga dengan perolehan nilai *t tes* 4,23 itu berarti lebih besar daripada nilai 2,0345 pada tabel *t*. Berdasarkan analisis data tersebut dapat ditarik simpulan bahwa **Ho ditolak dan Ha diterima** karena bahan ajar interaktif dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara terbukti efektif meningkatkan hasil belajar menulis teks deskripsi siswa kelas VII C pada SMP Negeri 1 Banjarnegara Tahun Ajaran 2019/2020.

Produk pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara memiliki kelebihan antara lain: (1) Bisa dipergunakan kapan dan di mana saja karena online. (2) Bisa dibuka/ diakses dengan menggunakan HP *android*, Laptop, dan *Personal Computer* yang tersambung internet. (3) Tampilan media dan penyajian materi dilengkapi dengan gambar, video, musik, materi menulis teks deskripsi, contoh teks deskripsi berdasarkan objek dan video. (4) Materi dilengkapi dengan sumber belajar lain yang berasal dari *link* yang berhubungan dengan lokasi wisata di Kabupaten Banjarnegara untuk menambah wawasan dan pengetahuan. (5) Latihan soal bisa dilakukan sebanyak tiga kali dan dilengkapi dengan bank soal untuk memperdalam pemahaman. (6) Nilai dari hasil latihan bisa dilihat langsung pada aplikasi.

Produk bahan ajar interaktif ini mempunyai kelemahan antara lain: (1) Tergantung pada jaringan internet. (2) Aplikasi bisa dibuka dengan pemakaian minimal window 8. (3) Nilai menulis teks deskripsi siswa belum bisa dilihat langsung setelah mengerjakan, karena harus dikoreksi terlebih dahulu oleh guru secara manual untuk kemudian dimasukkan ke aplikasi baru bisa dilihat siswa.

SARAN PENGGUNAAN

Produk pengembangan bahan ajar interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara disarankan untuk digunakan secara umum di sekolah-sekolah karena sangat bermanfaat untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Namun, Produk pengembangan bahan ajar interaktif ini hanya bisa dipergunakan dengan perangkat komputer, laptop, dan HP *android* yang tersambung dengan jaringan internet, maka disarankan selalu memiliki kuota internet. Selanjutnya, disarankan kepada pengembang-pengembang bahan ajar lain bisa mengembangkan bahan ajar lain dengan materi yang berbeda dan penyajian yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, Robertus dan A. Kosasih. 2015. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dalman. H. 2016. *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers
- Harsiati, Titik & dkk. 2016. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Keraf. Gorys. 1981. *Eksposisi dan Deskripsi*. Flores: Arnodus Ende
- Kosasih. E. & Endang Kurniawan. 2019. *Jenis-jenis Teks: Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTs*. Yrama Widya: Bandung
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press
- Riduwan. 2007. *Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Semi, M. Attar. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Mugantara
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Tarigan. Henry Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa