

Received : 13-03-2021
Revised : 01-04-2021
Published : 15-04-2021

PENGEMBANGAN MEDIA “DESKRIPSI CERDAS” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYAJIKAN TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS VII

Nani Nurcahyani

SMP Negeri 1 Tumpang Kabupaten Malang, Indonesia
nani.sumawe@gmail.com

Abstrak:

Siswa kelas VII SMP masih kesulitan menyajikan teks deskripsi secara tulis karena media pembelajaran bahasa Indonesia masih sedikit yang berbasis Teknologi Informasi (TI). Siswa memerlukan media pembelajaran berbasis TI untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media “Desdas” dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII. Ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan “Deskripsi Cerdas (Desdas)” sebagai stimulus untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Metode analisis data pengembangan media dilakukan melalui teknik deskriptif dan kualitas media diukur dengan teknik deskriptif kuantitatif. Model penelitian ini adalah penelitian pengembangan Model Four-D Thiagarajan yakni *Define, Design, Develop, Disseminate*. Teknik pengumpulan data pada proses penelitian pengembangan ini dengan dokumentasi, wawancara, angket, dan catatan pendukung, sedangkan kualitas media diukur dari validitas, kepraktisan, dan keefektifan media dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII. Data proses pengembangan diperoleh dari deskripsi kegiatan pendefinisian, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran sedangkan kualitas pengembangan diperoleh dari hasil data 1) validitas 91,5% kategori sangat valid; 2) kepraktisan 90% kategori sangat praktis; dan 3) keefektifan 86,6% kategori sangat efektif. Penggunaan media Desdas dapat meningkatkan keterampilan menyajikan teks fantasi dengan kategori sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan menyajikan teks fantasi siswa kelas VII.

Kata kunci: pengembangan; media deskripsi cerdas; teks deskripsi

Abstract:

Class VII Junior High School students still have difficulty presenting fantasy texts in writing because there are only a few Indonesian language learning media based on Information Technology (IT). Students need IT-based learning media to improve their fantasy text writing skills. The purpose of this study was to develop the "Desdas" media in improving the fantasy text writing skills of seventh grade students. The scope of this research is the development of "Smart Descriptions (Desdas)" as a stimulus to improve fantasy text writing skills. The data analysis method for media development was carried out through descriptive techniques and the quality of the media was measured by quantitative descriptive techniques. This research model is the development research of the Thiagarajan Four-D Model namely Define, Design, Develop, Disseminate. The technique of collecting data in this research and development process uses documentation, interviews, questionnaires, and supporting notes, while the quality of the media is measured by the validity, practicality and effectiveness of the media in improving fantasy text writing skills. The research subjects were students of class VII. Development process data is obtained from the description of defining, planning, developing, and distributing activities while the quality of development is obtained from the data 1) validity of 91.5% very valid categories; 2) practicality 90% of the category is very practical; and 3) effectiveness of 86.6% very effective category. The use of Desdas media can improve the skills of presenting fantasy texts with a very feasible category to be implemented in learning and can improve the skills of presenting fantasy texts of class VII students

Keywords: *development; deskripsi cerdas media; description text*

PENDAHULUAN

Tuntutan pembelajaran abad XXI pada era globalisasi seperti sekarang ini adalah mengembangkan dan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran. Era globalisasi siswa dituntut mempunyai kemampuan dalam menguasai kecakapan 4C (*Critical Thinking, Creative, Communicative, Collaborative*). Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator harus mampu merancang pembelajaran bermakna, kreatif, dan menyenangkan. Hal tersebut selaras dengan implementasi kurikulum 2013, bahwa guru dituntut melaksanakan pembelajaran yang berkualitas dengan memilih metode, strategi, pendekatan, dan media yang tepat sehingga siswa mampu menguasai kecakapan 4C sesuai dengan perkembangan zaman.

Guru dituntut untuk memaksimalkan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran disesuaikan dengan masa belajar siswa yang pandai menggunakan teknologi, seperti gawai, tablet, gadget, dan laptop. Keefektifan pemanfaatan TIK dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan menguasai materi dan menghasilkan produk. Stimulus dalam bentuk TIK membuat siswa berpikir kritis dan aktif. Selanjutnya, siswa dapat menggali ide-ide kreatif lalu mengomunikasikan dan mengolaborasikan dengan teman-temannya. Tumpuan proses pembelajaran adalah siswa sebagai subjek belajar, bukan guru. Menurut (Yulianto, 2009), bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan mencerdaskan tidak akan optimal jika orientasi pembelajaran adalah guru. Guru hendaknya tidak boleh mengabaikan hak-hak, pertumbuhan, serta perkembangan siswanya. Pembelajaran yang menyenangkan diharapkan memudahkan siswa dalam menguasai kompetensi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, menurut (Suyatno, 2012.), bahwa subjek dalam paradigma kritis guru adalah siswa. Siswa merupakan pelaku, bukan penderita adalah “fitrah manusia sejati”. Siswa dilibatkan dalam pembelajaran dengan memberi stimulus sehingga siswa aktif sebagai pebelajar. Berdasarkan dua pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kedudukan siswa dalam pembelajaran pada kurikulum 2013 adalah sebagai pelaku atau subjek yang mengharuskan siswa aktif.

Cakupan pembelajaran bahasa Indonesia adalah pengetahuan kebahasaan dan cara penggunaannya secara efektif. Hal tersebut tertuang dalam Muatan Kurikulum 2013 Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP) tahun 2016. Siswa diharapkan mampu mempraktikkan fungsi Bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi secara efektif; menjadi pemikir (termasuk pemikir imajinatif); membangun dan membina hubungan; serta mengolaborasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap berbahasa dengan kalimat yang baik dan benar.

Pembelajaran bermakna dapat diperoleh siswa jika siswa aktif dalam mencari informasi dan mengalaminya sendiri. Siswa diharapkan memiliki keterampilan khusus untuk menjawab tantangan masa depan dan tidak hanya memahami konsep saja melalui pengalaman nyata. Pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif membuat siswa aktif. Selain itu, pembelajaran bermakna juga ditentukan oleh bakat dan minat siswa.

Mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Keterampilan menulis dan berbicara siswa dinilai kurang. Keterampilan menulis dan berbicara memerlukan usaha sadar dalam menulis kalimat lalu mengomunikasikan pesan kepada orang lain baik tulis atau lisan dan tidak diperoleh secara spontan. (Muhdini, 2017), menyatakan bahwa keterampilan menulis dan berbicara bersifat produktif-ekspresif. Kedua keterampilan tersebut berfungsi sebagai penyampai informasi. Fenomena yang terjadi bahwa siswa hanya mampu menuliskan dua paragraf teks deskripsi dalam waktu tiga jam pelajaran. Ironi dengan kenyataan bahwa

bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan sehari-hari baik sebagai pengantar pendidikan maupun pergaulan.

Permasalahan dalam pembelajaran menyajikan teks deskripsi dinilai terlalu kompleks. Keterampilan menulis dan berbicara dipandang sulit oleh siswa. Permasalahan ini juga terjadi di SMPN 1 Tumpang. (Alfianika, 2016) mengemukakan bahwa kendala yang dihadapi siswa adalah sulit menemukan ide, diksi, dan kalimat dalam menyajikan teks deskripsi. Bertolak dari pendapat tersebut ada dua persoalan yang tampak dalam menyajikan teks deskripsi yang dihadapi guru pertama, kesulitan siswa dalam mencari inspirasi atau ide dalam menyajikan teks deskripsi. Kedua, persoalan guru berkaitan dengan pemilihan pendekatan, strategi, model, atau media pembelajaran belum memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran secara optimal.

Pemilihan media pembelajaran interaktif perlu dipertimbangkan agar materi yang disampaikan kepada siswa tepat sasaran. Pengembangan media “Deskripsi Cerdas” digunakan ketika menyampaikan materi teks deskripsi. Menurut (Harsiati, 2016) bahwa kreativitas dapat dilatih dengan menulis teks deskripsi. Penulis hebat dimulai dengan menulis pengalaman pribadi secara aktif untuk mengasah ide kreatif. Penggalan teks deskripsi didapat dari pengalaman dan nuansa lokal yang ada di sekitar tempat tinggal. Siswa yang kurang tekun dan cenderung takut berkreasi akan menghambat kreativitasnya dalam pembelajaran menyajikan teks deskripsi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menyajikan teks deskripsi merupakan dua keterampilan berbahasa, meliputi keterampilan menulis dan berbicara. Kedua keterampilan tersebut bersifat produktif-ekspresif. Keterampilan menulis dan berbicara dapat diasah dengan belajar dengan tekun dan tidak takut berkreasi.

Permendikbud nomor 103 tahun 2014 menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan, strategi, model, dan media mengacu pada karakteristik siswa. Penggunaan media yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media “Deskripsi Cerdas” digunakan untuk menunjang pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik dari media yang dipilih ketika proses pembelajaran berlangsung. Media yang dipilih hendaknya mampu membangkitkan stimulus indera sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut dipandang perlu untuk pengembangan media “Deskripsi Cerdas” supaya pembelajaran di kelas menjadi bermakna. Inovasi media “Deskripsi Cerdas” diharapkan menjadi solusi konstruktif dalam memberikan variasi keterampilan menyajikan teks deskripsi. Media mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pengajaran yang konstruktif guna memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti keberlangsungan pembelajaran. Media “Deskripsi Cerdas” ini penting dikembangkan. Salah satu kunci sukses dalam pembelajaran ialah menyediakan media berbasis TIK yang mampu membangkitkan menarik dan memikat minat siswa untuk menyajikan teks deskripsi sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Munculnya kesenjangan antara kenyataan dan harapan harus dicari solusinya. Peranan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam menyajikan teks deskripsi.

Guru profesional harus meningkatkan kinerjanya karena menjadi ujung tombak pembelajaran atau penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Guru harus mampu mendesain pembelajaran bermakna dan menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas (Hariadi, 2020). Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran dalam kurikulum 2013 diharapkan mampu membuat siswa aktif dan menyenangkan. Hal tersebut selaras dengan isi Peraturan Menteri No. 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1, bahwa instansi

Pendidikan melaksanakan pembelajaran melalui kegiatan aktif, kreatif, dan mandiri sesuai karakteristik, minat, bakat, dan perkembangan fisik siswa sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna di kelas.

Berdasarkan analisis terhadap masalah dan penyebabnya dalam pembelajaran, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman dan pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran agar siswa memahami materi dan praktik menyajikan teks deskripsi. Adapun solusi penyelesaian yang direncanakan adalah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan media yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Media interaktif tersebut adalah “Deskripsi Cerdas” yang berisi materi, contoh teks, latihan soal, dan kuis. Tujuannya agar siswa mampu menyajikan teks deskripsi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah a) bagaimana validitas media “Deskripsi Cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menyajikan teks deskripsi siswa kelas VII?; b) bagaimana kepraktisan “Deskripsi Cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menyajikan teks deskripsi siswa kelas VII?; c) bagaimana keefektifan “Deskripsi Cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menyajikan teks deskripsi siswa kelas VII?

Penelitian pengembangan tujuannya menghasilkan produk pembelajaran. Produk yang dihasilkan tujuannya untuk membantu meningkatkan proses pembelajaran. Adapun penelitian yang relevan yaitu pertama, penelitian lain oleh (Permadi, 2017) berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web pada VC mata pelajaran PTKJ di SMK”. Berdasarkan uji kelayakan, media ini layak digunakan. Perbedaan penelitian terletak pada mata pelajaran, peneliti mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP, sedangkan Puspita Dewi mengampu PTKJ di SMK.

Penelitian lain dilakukan oleh (Mustika, 2017), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle” menunjukkan hasil bahwa media ini sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian peneliti adalah pada metode yang digunakan, penelitian Mustika menggunakan metode “Multimedia Development Life Cycle” sedangkan peneliti menggunakan metode “Project Based Learning”.

Penelitian lain dilakukan oleh (Fiki Kusuma Astuti, 2018) dengan judul “Effectiveness Of Elements Periodic Table Interactive Multimedia In Nguyen Tat Thanh High School”. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan keefektifan media interaktif Elemen Tabel Periodik. Perbedaan penelitian pada model penelitian yang digunakan adalah ADDIE, sedangkan penelitian ini menerapkan model 4-D Thiagarajan.

Penelitian lain oleh (Priyonggo, 2018) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash untuk Materi Sistem Gerak pada Manusia Kelas VIII. Penelitian ini menguji validitas, keefektifan dan kepraktisan media dalam pembelajaran IPA. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah lembar validasi, angket, dan tes. Perbedaan penelitian adalah subjek penelitian siswa kelas VII SMP. Perbedaan yang lain, penelitian tersebut menerapkan model RnD untuk mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini menerapkan model 4-D Thiagarajan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Metode analisis data pengembangan media dilakukan melalui teknik deskriptif dan kualitas media diukur dengan teknik deskriptif kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Thiagarajan, 1974). Model pengembangan Four-D yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*. Teknik pengumpulan data pada proses penelitian pengembangan ini dengan wawancara, dokumentasi, angket, dan catatan pendukung, sedangkan kualitas media diukur dari validitas, kepraktisan, dan keefektifan media untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di SMPN 1 Tumpang. Siswanya berjumlah 32 anak.

Pengambilan data dilakukan pada 1-30 Maret 2020. Ada empat tahapan dalam pengembangan model 4-D yaitu 1) *Define* meliputi: tahap analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, analisis tujuan pembelajaran; 2) *Design* meliputi: tahap mendesain dengan memerhatikan kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikaan oleh validator ahli dan praktisi; 3) *Develop* meliputi: kegiatan draf 1, draf 2, uji coba terbatas, draf 3, uji coba luas, dan draf 4; 4) *Disseminate* meliputi: diseminasi kepada rekan guru di SMPN 1 Tumpang dan anggota MGMP Kabupaten Malang.

Pengembangan media ini diukur dari validitas, kepraktisan, dan keefektifan media untuk meningkatkan keterampilan menyajikan teks cerpen siswa kelas VII SMPN 1 Tumpang. Validitas diukur dari hasil instrumen validasi ahli dan praktisi dalam hal kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikaan. Kepraktisan diukur dari keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), respon siswa, dan respon guru. Keefektifan diukur dari instrumen pengamatan aktivitas siswa dan guru serta ketuntasan hasil belajar.

HASIL

Hasil penelitian pengembangan ini digambarkan dengan tabel berikut.

a) Data validitas media “Komik Pelangi”

Tabel 1. Validitas Media “Komik Pelangi”

No.	Variabel Kelayakan	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase
1.	Kelayakan isi	41	45	91,1
2.	Kelayakan penyajian	34	35	97,1
3.	Kelayakan Bahasa	27	30	90
4.	Kelayakan kegrafikaan	17	20	85
Jumlah		119	130	91.5

Berdasarkan data tabel 1 di atas hasil perhitungan pada aspek kelayakan isi jumlah nilai 41 dengan nilai maksimal 45 dan persentase 91,1%, aspek penyajian jumlah nilai 34 dengan nilai maksimal 35 dan persentase 97,1%, aspek bahasa jumlah nilai 27 dengan nilai maksimal 30 dan persentase 90%, dan aspek kegrafikaan jumlah nilai 17 dengan nilai maksimal 20 dan persentase 85%. Semua aspek jumlah nilainya 119 dari nilai maksimal 130 dan persentase mencapai 91,5% . Berdasarkan rentang nilai, hasil validitas 91,5% termasuk kategori A yaitu sangat valid dan layak digunakan. Konversi Nilai: A = 86-100, B = 71-85, C = 56-70, D = 40-55, E = < 54. Kategori A= Sangat valid, B= valid, C= cukup valid, D= kurang valid (BSNP).

b) Data kepraktisan media “Komik Pelangi”

Tabel 2. Kepraktisanan Keterlaksanaan RPP

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase
1.	Penentuan Pertanyaan Mendasar	21	25	84
2.	Penyusunan Perencanaan Proyek	15	15	100
3.	Penyusunan Jadwal	15	20	70
4.	Monitoring	19	20	95
5.	Pengujian Hasil	18	20	90
6.	Evaluasi	18	20	90
Jumlah		108	120	90

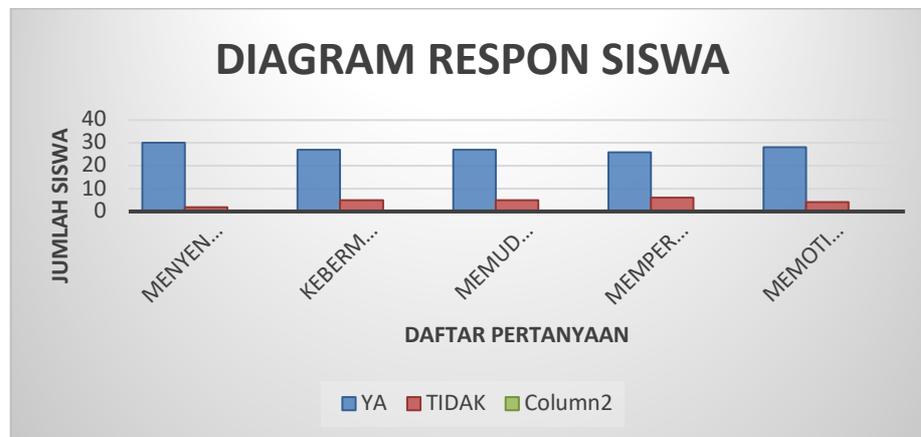
Berdasarkan data tabel 2 di atas hasil perhitungan pada aspek penentuan pertanyaan mendasar jumlah nilai 21 dengan nilai maksimal 25 dan persentase 84%, aspek penyusunan perencanaan proyek jumlah nilai 15 dengan nilai maksimal 15 dan persentase 100%, aspek penyusunan jadwal jumlah nilai 15 dengan nilai maksimal 20 dan persentase 70%, aspek monitoring jumlah nilai 19 dengan nilai maksimal 20 dan persentase 95%, aspek pengujian hasil jumlah nilai 18 dengan nilai maksimal 20 dan persentase 90%, dan aspek evaluasi jumlah nilai 18 dengan nilai maksimal 20 dan persentase 90%. Semua aspek dijumlah nilainya 108 dari nilai maksimal 120 dan persentase mencapai 90% . Berdasarkan rentang nilai, hasil kepraktisan 90% termasuk kategori A yaitu sangat praktis dan layak dipraktikkan. Konversi Nilai: A = 86-100, B = 71-85, C = 56-70, D = 40-55, E = < 54. Kategori A= Sangat praktis, B= praktis, C= cukup praktis, D= kurang praktis (BSNP).

c) Data keefektifan media “Komik Pelangi”

Tabel 3. Keefektifan Media Komik

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase
1.	Aktivitas guru	17	20	85
2.	Aktivitas siswa	16	20	80
3.	Hasil belajar	18	20	90
Jumlah		52	60	86,6

Berdasarkan data tabel 3 di atas hasil perhitungan pada aspek aktivitas guru jumlah nilai 17 dengan nilai maksimal 20 dan persentase 85%, aspek aktivitas siswa jumlah nilai 16 dengan nilai maksimal 20 dan persentase 80%, dan aspek hasil belajar jumlah nilai 18 dengan nilai maksimal 20 dan persentase 90%. Semua aspek dijumlah nilainya 52 dari nilai maksimal 60 dan persentase mencapai 86,6% . Berdasarkan rentang nilai, hasil keefektifan 86,6% termasuk kategori A yaitu sangat efektif dan layak digunakan. Konversi Nilai: A = 86-100, B = 71-85, C = 56-70, D = 40-55, E = < 54. Kategori A= Sangat efektif, B= efektif, C= cukup efektif, D= kurang efektif (BSNP).



Gambar 1. Hasil Respon Siswa Terhadap Media

Respon siswa terhadap media “Deskripsi Cerdas” sangat bagus. Siswa bersemangat dalam belajar. Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran karena media berbasis TIK yang digunakan guru sangat menarik.

PEMBAHASAN

Hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia dijadikan acuan dalam proses pengembangan selanjutnya. Wawancara dilaksanakan pada 1 Maret 2020. Paparan guru bahasa Indonesia yang bernama Kusrianto, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diperoleh data mengenai pembelajaran teks cerpen berkenaan dengan penggunaan media di SMPN 1 Tumpang. Hasil analisisnya adalah (1) media yang dipilih guru di SMP Negeri 1 Tumpang monoton; (2) siswa kurang aktif, sehingga perlu ada pemecahan masalah ketika proses belajar berlangsung; (3) penggunaan media interaktif dan inovatif sangat diperlukan; (4) tingkat kemampuan siswa SMP Negeri 1 Tumpang bervariasi, ada yang pandai dan ada yang memerlukan perhatian khusus.

Wawancara lainnya dilakukan dengan narasumber yang berasal dari siswa yang bernama Satrio Aji bahwa perlu adanya inovasi media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa diperoleh data mengenai pembelajaran teks cerpen. Adapun analisisnya adalah (1) media pembelajaran monoton; (2) pembelajaran berbasis buku teks; (3) kreativitas siswa kurang. Oleh karena itu, sangat diperlukan media inovatif seperti “Deskripsi Cerdas”.

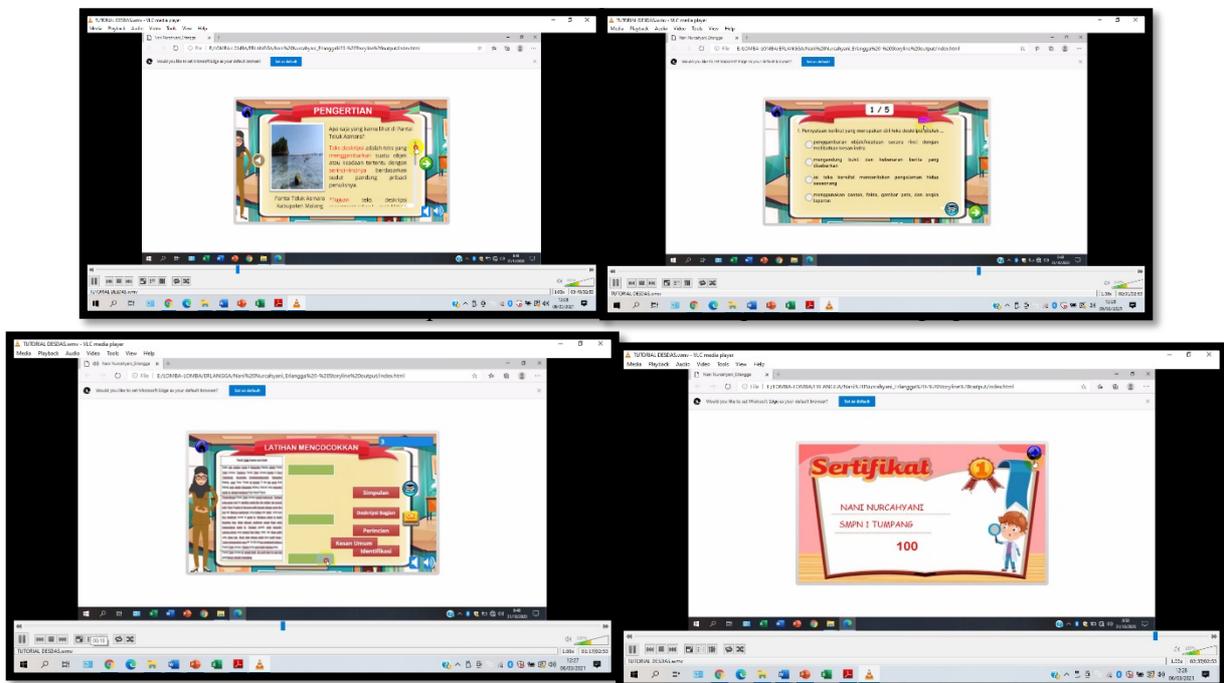
Media “Deskripsi Cerdas” ini merupakan aplikasi berbasis android yang dapat digunakan di laptop maupun gawai siswa. Terciptanya media ini melalui proses panjang dalam membuat aplikasi pembelajaran. Akhirnya media ini tercipta.

Media “Deskripsi Cerdas” ini merupakan media interaktif yang dibuat dari aplikasi *Articulate Storyline 3* yang dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi media yang menarik dan dapat digunakan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini dibuat dan hasilnya disimpan dalam bentuk html5 lalu *dipublish* dengan menggunakan *APK Builder* supaya responsif di gawai siswa. Dalam aplikasi ini terdapat materi, contoh soal, contoh teks deskripsi, kuis, sertifikat menyelesaikan soal yang terdapat karakter guru sehingga menarik digunakan.

Dokumentasi kegiatan pembelajaran menggunakan media “Deskripsi Cerdas”, sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan awal media “Deskripsi Cerdas”



Berikut ini analisis kualitas media “Deskripsi Cerdas” dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi.

1) Validitas pengembangan media “Deskripsi Cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menyajikan teks deskripsi siswa kelas VII

Tabel 4. Validitas media

No.	Validitas Media	Belum Tuntas	Tuntas
1.	Sebelum menggunakan media	53,1%	46,9%
2.	Sesudah menggunakan media	12,4%	87,6 %

Berdasarkan tabel 4 validitas hasil belajar siswa sebelum menggunakan media “Deskripsi Cerdas” didapatkan jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 17 anak atau 53,1% dan yang tuntas sebanyak 15 anak atau 46,9%. Siswa yang tuntas setelah menggunakan media ini

sebanyak sebanyak 28 anak atau 87,6% dan yang belum tuntas sebanyak 4 anak atau 12,4%. Validitas media diukur validasi ahli dan praktisi dalam hal kelayakan isi, penyajian, bahasa, dan kegrafikaan. Konversi Nilai: A=86-100, B=71-85, C=56-70, D=40-55, E=< 54. Kategori A=Sangat valid, B=valid, C=cukup valid, D=kurang valid. Dengan demikian, sesuai dengan data yang diperoleh dapat ditegaskan bahwa media ‘Deskripsi Cerdas’ sangat valid untuk dikembangkan pada teks deskripsi. Keterampilan menulis teks meningkat 40,8%.

2) Kepraktisan pengembangan media “Deskripsi Cerdas” untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas VII

Tabel 5. Kepraktisan Media

No.	Kepraktisan Media	Belum Tuntas	Tuntas
1.	Sebelum menggunakan media	53,1%	46,9%
2.	Sesudah menggunakan media	10%	90 %

Berdasarkan tabel 5 kepraktisan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media “Deskripsi Cerdas” didapatkan jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 17 anak atau 53,1% dan yang tuntas sebanyak 15 anak atau 46,9%. Siswa yang tuntas setelah menggunakan media ini sebanyak sebanyak 29 anak atau 90% dan yang belum tuntas sebanyak 3 anak atau 10%. Kepraktisan media diukur dari keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), respon siswa, dan respon guru. Konversi Nilai: A=86-100, B=71-85, C=56-70, D=40-55, E=< 54. Kategori A=Sangat praktis, B=praktis, C=cukup praktis, D=kurang praktis. Dengan demikian, sesuai dengan data yang diperoleh dapat ditegaskan bahwa media ‘Deskripsi Cerdas’ sangat praktis untuk dikembangkan pada teks deskripsi. Keterampilan menulis teks meningkat 43,2%.

3) Keefektifan pengembangan media “Komik Pelangi” untuk meningkatkan keterampilan mennulis teks cerita pendek siswa kelas IX

Tabel 6. Keefektifan Media

No.	Keefektifan Media	Belum Tuntas	Tuntas
1.	Sebelum menggunakan media	53,1%	46,9%
2.	Sesudah menggunakan media	10%	90 %

Berdasarkan tabel 6 Keefektifan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media “Deskripsi Cerdas” didapatkan jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 17 anak atau 53,1% dan yang tuntas sebanyak 15 anak atau 46,9%. Siswa yang tuntas setelah menggunakan media ini sebanyak sebanyak 29 anak atau 90% dan yang belum tuntas sebanyak 3 anak atau 10%. Keefektifan media diukur dari pengamatan aktivitas siswa dan guru serta ketuntasan hasil belajar. Konversi Nilai: A=86-100, B=71-85, C=56-70, D=40-55, E=< 54. Kategori A=sangat efektif, B=efektif, C=cukup efektif, D=kurang efektif. Dengan demikian, sesuai dengan data

yang diperoleh dapat ditegaskan bahwa media “Deskripsi Cerdas” sangat efektif untuk dikembangkan pada teks cerpen. Keterampilan menulis cerpen meningkat 43,2%.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa media “Deskripsi Cerdas” ini pada aspek validitas hasilnya sangat valid dilihat dari angket validasi ahli dan praktisi, baik unsur kelayakan isi, kegrafikaan, kebahasaan, dan isi. Aspek kepraktisan hasilnya sangat praktis dilihat dari keterlaksanaan RPP. Aspek keefektifan hasilnya sangat efektif dilihat dari respon guru, siswa, dan hasil atau produk teks cerpen siswa yang meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian data dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Validitas pengembangan media “Deskripsi Cerdas” dalam meningkatkan keterampilan menyajikan teks deskripsi tergolong kategori sangat valid dan layak digunakan.
2. Kepraktisan pengembangan media “Deskripsi Cerdas” dalam meningkatkan keterampilan menyajikan teks deskripsi tergolong kategori sangat praktis dan layak digunakan.
3. Keektifan pengembangan media “Deskripsi Cerdas” dalam meningkatkan keterampilan menyajikan teks deskripsi tergolong kategori sangat efektif dan layak digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfianika, N. (2016). *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fiki Kusuma Astuti, d. (2018). *Effectiveness Of Elements Periodic Table Interactive Multimedia In Nguyen Tat Thanh High School*. *IJIET*, Volume 2 Nomor 1.
- Hariadi, S. (2020). Pengembangan Multimedia Teks Wawanrembug Berbasis Blended Learning pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Didaktika Pendidikan dasar*, 39-58.
- Harsiati, d. (2016). *Bahasa Indonesia Kelas VII SMP*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muhdini. (2017). *Modul PKB*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mustika, d. (2017). R. Gita A.N. (2017) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle”. *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, Volume 2 Nomor 2 halaman 121-126.
- Permadi, A. A. (2017). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web pada VC mata pelajaran PTKJ di SMK. *Scholaria (International)*, Volume 7 Nomor 2, halaman 94-105.
- Priyonggo, V. V. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash untuk Materi Sistem Gerak pada Manusia Kelas VII. *e-Jurnal Pensa*, Volume 6 Nomor 3 halaman 198-203.
- S, T. (1974.). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Minnesota: The Council for Exceptional Children.
- Suyatno. (2012.). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Surabaya: Unesa Press.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Minnesota: The Council for Exceptional Children.
- Yulianto, B. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa Press.