

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT SISWA KELAS X SMAN 1 KARANGREJO TULUNGAGUNG

Chandra Herlambang, Nur Fajar Arief, Abdul Rani

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma
chandraherlambang@yahoo.com

Abstrak: Era globalisasi ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembangunan pendidikan yang berbasis teknologi informasi dapat memberikan keuntungan. Keuntungan tersebut adalah 1) sebagai pendorong dalam lingkungan pendidikan untuk lebih apresiatif dan produktif dalam memaksimalkan potensi pendidikan, dan 2) memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik dalam memanfaatkan potensi yang ada, yang dapat diperoleh dari sumber-sumber yang tidak terbatas.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Karangrejo, menunjukkan bahwa peserta didik sering merasa kesulitan dalam menentukan kritik atau sindiran dalam menyusun teks anekdot. Kesulitan yang dialami peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, seperti sikap malas, kurangnya kepedulian atau perhatian peserta didik terhadap kegiatan menulis, dan kurangnya latihan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah produk pendidikan berbentuk media pembelajaran interaktif tentang menulis teks anekdot. Pemilihan media interaktif berbasis teknologi informasi dalam materi memproduksi teks anekdot dipilih karena saat ini perkembangan teknologi sudah semakin maju, di mana *handpone* pun sudah semakin canggih, sehingga peserta didik nantinya mampu mengaksesnya lewat *handpone*. Selain itu pada umumnya media interaktif berbasis teknologi informasi ini lebih menyenangkan dan dapat lebih diminati oleh peserta didik. Harapannya, setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi ini peserta didik mampu memproduksi teks anekdot sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan.

Adapun tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk mendeskripsikan kebutuhan media, mendeskripsikan pengembangan media, dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran menulis teks anekdot untuk peserta didik kelas X SMA N 1 Karangrejo Tulungagung.

Adapun jenis penelitian yang dilakukan adalah model pengembangan, yaitu pola atau prosedur pengembangan yang dipaparkan secara sistematis dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*). Dengan menggunakan sebuah model pengembangan maka akan memberikan kemudahan bagi peneliti dalam menyusun kerangka berpikir untuk pengembangan teori dan penelitian. Berdasarkan uraian di atas maka penelitian yang diteliti dan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis TIK pada materi menulis teks anekdot.

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif teks anekdot pada kelas X SMAN 1 Karangrejo Tulungagung telah melalui uji kelayakan produk mulai dari validasi hingga efektifitas penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan proses yang telah dilakukan maka dapat diperoleh hasil dari beberapa aspek (1) Aspek penyajian produk, produk ini disajikan dalam bentuk media pembelajaran interaktif dengan

menggunakan aplikasi penayangan media pembelajaran *iSpring Suite 9*, (2) Uji coba produk, dalam proses uji coba produk yang digunakan untuk mengetahui tingkat kebutuhan peserta didik diperoleh hasil lebih dari 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif sangat diinginkan oleh peserta didik (3) Revisi produk, tahapan revisi produk pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa tahapan di antaranya dari validator ahli media dan validator praktisi. Dari dua validator tersebut didapatkan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan. (4) Efektifitas produk, tingkat efektifitas produk ditentukan berdasarkan angket yang diisi langsung oleh peserta didik. Dari tahapan tersebut didapatkan hasil penilaian peserta didik dari beberapa aspek penilaian sebesar lebih dari 85%. Berdasarkan jumlah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak untuk digunakan.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kebutuhan media pembelajaran interaktif teks anekdot pada kelas X SMAN 1 Karangrejo Tulungagung sangat signifikan dengan kisaran prosentase sebesar 85%. Sehingga adanya pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat menjawab kebutuhan tersebut. Tingkat ketepatan media yang didukung dengan adanya validasi ahli dan validasi praktisi yang menempati kisaran angka di atas 75% di mana validator ahli pertama memberi skor penilaian sebesar 84,72% dan validator ahli memberikan penilaian sebesar 76,39% menyatakan bahwa media tersebut layak untuk digunakan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Interaktif Pembelajaran, Teks Anekdota

.....Pemisah Seksi(Berkelanjutan).....

PENDAHULUAN

Era globalisasi ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembangunan pendidikan berbasis teknologi informasi setidaknya memberikan dua keuntungan. Pertama, sebagai pendorong komunitas pendidikan (termasuk guru) untuk lebih apresiatif dan produktif dalam memaksimalkan potensi pendidikan. Kedua, memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik dalam memanfaatkan segala potensi yang ada, yang dapat diperoleh dari sumber-sumber yang tidak terbatas. (Dharmawan 2015: 5).

Saat ini minat peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia cukup rendah. Hal ini terbukti dengan hasil prestasi belajar mereka yang masih banyak di bawah KKM di setiap kompetensi dasarnya, sehingga perlu adanya pembelajaran remedial untuk peserta didik. Berdasarkan informasi yang telah diuraikan di atas,

dapat diketahui bahwa prestasi belajar peserta didik masih tergolong rendah dalam pelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, agar peserta didik dapat mencapai pemahaman yang lebih optimal terkait materi ajar bahasa Indonesia maka diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran ini, diperlukan karena pada pembelajaran konvensional, belum memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu teknologi pembelajaran yang diharapkan dapat lebih memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari bahasa Indonesia.

Media pembelajaran merupakan instrumen yang strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan sebuah sarana untuk membantu meningkatkan daya nalar dan daya pemahaman peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata

pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Karangrejo, menunjukkan bahwa peserta didik sering merasa kesulitan dalam menentukan kritik atau sindiran dalam menyusun teks anekdot. Kesulitan yang dialami peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, seperti sikap malas, kurangnya kepedulian atau perhatian peserta didik terhadap kegiatan menulis, dan kurangnya latihan.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah produk pendidikan berbentuk media pembelajaran interaktif tentang menulis teks anekdot.

Pemilihan media interaktif berbasis teknologi informasi dalam materi memproduksi teks anekdot dipilih karena saat ini perkembangan teknologi sudah semakin maju, di mana *handpone* pun sudah semakin canggih, sehingga peserta didik nantinya mampu mengaksesnya lewat *handpone*. Selain itu pada umumnya media interaktif berbasis teknologi informasi ini lebih menyenangkan dan dapat lebih diminati oleh peserta didik. Harapannya, setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi ini peserta didik mampu memproduksi teks anekdot sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan.

Adapun tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran interaktif menulis teks anekdot untuk peserta didik kelas X SMA N 1 Karangrejo Tulungagung.
2. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif menulis teks anekdot untuk peserta didik kelas X SMA N 1 Karangrejo Tulungagung.
3. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran interaktif menulis

teks anekdot untuk peserta didik kelas X SMA N 1 Karangrejo Tulungagung.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan dapat diartikan sebagai pola atau prosedur pengembangan yang paparkan secara sistematis dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*). Setyosari (2015: 282) menjelaskan bahwa dengan menggunakan sebuah model pengembangan maka akan memberikan kemudahan bagi peneliti dalam menyusun kerangka berpikir untuk pengembangan teori dan penelitian. Lebih lanjut, Setyosari (2015: 282-283) juga menegaskan bahwa dengan mengikuti model tertentu, maka akan diperoleh berbagai masukan untuk penyempurnaan produk yang dihasilkan, baik itu bahan ajar, media pembelajaran, ataupun produk-produk pendidikan lainnya.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian yang diteliti dan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis TIK. Model penelitian dan pengembangan menggunakan *Research & Development*. Menurut Borg & Gall (dalam Sukmadinata, 2015:169-170; Setyosari, 2015:292-294) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan termasuk media ajar yang berkaitan dengan keperluan pembelajaran. Penelitian ini mengikuti suatu langkah secara siklus.

Model pengembangan yang dipaparkan oleh Borg & Gall terdiri atas sepuluh langkah pengembangan yang dapat diuraikan sebagai berikut.

- (1) Tahap penelitian dan pengumpulan data

- (2) Tahap perencanaan, yaitu pengembangan draf produk
 - (3) Tahap uji coba lapangan awal
 - (4) Tahap revisi hasil uji coba
 - (5) Tahap uji coba lapangan
 - (6) Tahap revisi produk hasil uji lapangan
 - (7) Tahap uji pelaksanaan lapangan
 - (8) Tahap revisi produk akhir, dan
 - (9) Tahap diseminasi serta implementasi
- Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam penulisan teks anekdot ini mengacu pada langkah-langkah pengembangan model Borg & Gall (dalam Sukmadinata, 2015:169-170; Setyosari, 2015:292-294) yang kemudian dimodifikasi atau disederhanakan kembali oleh peneliti untuk keperluan penelitian dan pengembangan. Pengembangan media interaktif pembelajaran interaktif berbasis TIK dalam penulisan teks anekdot ini terdapat lima langkah pengembangan yang dijadikan sebagai prosedur dalam pengembangan produk. Langkah-langkah tersebut adalah (1) studi pendahuluan yang terdiri dari a) analisis kurikulum, b) analisis kebutuhan guru, c) analisis kebutuhan siswa, dan d) telaah teori, (2) pengembangan produk media interaktif, (3) validasi produk media interaktif, (4) tahap uji coba lapangan, dan (5) produk akhir.

Uji coba produk merupakan rangkaian dalam kegiatan penelitian dan pengembangan yang melibatkan para ahli, praktisi, dan peserta didik untuk menilai produk media pembelajaran berbasis TIK dalam penulisan teks anekdot. Uji coba produk dimaksudkan agar peneliti dapat memperoleh data-data berupa penilaian, catatan, masukan, dan saran terkait produk media pembelajaran yang pada nantinya akan

direvisi oleh peneliti dan menghasilkan draf akhir. Untuk lebih jelasnya, pada bagian ini akan diuraikan mengenai desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, validitas instrumen dan teknik analisis data.

Analisis data hasil penelitian dan pengembangan dilakukan dengan menggunakan dua model pendekatan, yaitu model kualitatif dan model kuantitatif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah rekaman hasil wawancara, dan pendapat dari peserta didik, praktisi, dan ahli yang dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Untuk data yang berupa angket dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data angket diolah dan disajikan dalam bentuk skor dan persentase dari skala penilaian yang telah ditentukan. Langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan serta menyimpulkan masing-masing aspek penilaian. Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data angket yaitu sebagai berikut.

Rumus mengolah data per item:

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

Keterangan:

P : Persentase

x : Jumlah skor yang diperoleh per item

X : Jumlah skor maksimal per item

100 : Konstanta

Rumus mengolah data item secara keseluruhan:

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

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh dalam seluruh item

$\sum X$: Jumlah skor maksimal dalam seluruh item

100 : Konstanta
(Sumber: Arikunto, 2013:286-287)

Sedangkan untuk menginterpretasi hasil nilai persentase terhadap angket validasi dan angket penilaian peserta didik, digunakan pedoman interpretasi kelayakan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pedoman Interpretasi Kelayakan Produk

Skala	Persentase	Kualifikasi	Keputusan
4	85% - 100%	Sangat layak digunakan	Implementasi
3	75% - 84%	Layak digunakan	Implementasi
2	55% - 74%	Cukup layak digunakan	Direvisi
1	< 55%	Kurang layak digunakan	Direvisi

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui interpretasi kelayakan produk media pembelajaran sebagai berikut.

- (1) Jika hasil uji coba kelayakan produk sebesar 85% - 100%, maka produk media pembelajaran interaktif dianggap “sangat layak digunakan” dan dapat diimplementasikan.
- (2) Jika hasil uji coba kelayakan produk sebesar 75% - 84%, maka produk media pembelajaran interaktif dianggap “layak digunakan” dan dapat diimplementasikan.
- (3) Jika hasil uji kelayakan produk mencapai 55% - 74%, maka produk media pembelajaran interaktif dianggap “cukup layak digunakan” dan perlu direvisi.
- (4) Jika hasil uji kelayakan produk < 55%, maka produk media pembelajaran interaktif dianggap “kurang layak digunakan” dan perlu direvisi.

HASIL PEMBAHASAN

Pengembangan produk bahan ajar menulis teks anekdot menggunakan media interaktif diawali dengan melakukan studi pendahuluan. Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, analisis kebutuhan guru, dan telaah teori. Keempat aspek kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada telaah teori, telah diuraikan secara rinci pada bab II sebelumnya. Sedangkan pada kegiatan analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis kebutuhan guru akan diuraikan pada sub bab ini.

Analisis kurikulum dilakukan sebagai salah satu kegiatan yang merujuk ada penetapan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas X SMA. Hal ini menjadi landasan peneliti untuk merancang dan mengembangkan produk media ajar. Di SMAN 1 Karangrejo Tulungagung, proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan kurikulum 2013. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan kepada siswa kelas X SMA yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 37 tahun 2018 tentang kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pelajaran pada kurikulum 2013 pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Dalam analisis kebutuhan peserta didik dapat diketahui bahwa 72,22% peserta didik merasa pembelajaran menulis teks anekdot menarik dan menyenangkan. Pada aspek pemahaman materi, berkisar di antara 67,59%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memahami dengan cukup baik tentang pengertian, struktur, kaidah kebahasaan dan tahap-

tahap dalam memproduksi teks anekdot. Pada aspek keterampilan, 83,33% peserta didik menulis teks anekdot karena ditugasi oleh guru. Selain itu, dalam menulis teks anekdot, 41,67% peserta didik masih merasa kesulitan menentukan topik, dan 47,22% peserta didik masih sulit mengungkapkan kritik atau sindiran. Selanjutnya, dalam mengembangkan struktur teks anekdot, 61,11% peserta didik masih mengalami kesulitan. Dan untuk mengembangkan kelucuan, kritik atau sindiran sekitar 72,22% peserta didik masih mengalami kesulitan. Pada aspek sumber belajar dan media pembelajaran, 83,33% peserta didik masih merasa belum terbantu dengan media dan sumber belajar yang sudah ada. Sehingga semua peserta didik setuju jika ada media pembelajaran interaktif dalam menulis teks anekdot untuk dijadikan sebagai panduan atau sumber belajar. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum dapat sepenuhnya membantu mereka untuk memproduksi teks anekdot.

Dalam analisis kebutuhan guru dapat diketahui bahwa pembelajaran materi menulis teks anekdot telah diajarkan di semester satu sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam silabus mata pelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot dikatakan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan, namun demikian mereka masih dapat dibimbing dengan pemberian tugas dan latihan. Pada umumnya guru dan peserta didik SMAN 1 Karangrejo Tulungagung menggunakan buku paket yang diterbitkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

sebagai media dan sumber belajar utama dalam pembelajaran teks anekdot. Di samping itu, guru dan peserta didik juga memanfaatkan media pembelajaran *Power Point* sebagai penunjang, dan juga LKS serta buku-buku pembelajaran lainnya

Pengembangan produk media pembelajaran interaktif teks anekdot peserta didik kelas X SMAN 1 Karangrejo Tulungagung menggunakan aplikasi *iSpring Suite 9*. Penggunaan media jenis ini dipilih karena melalui fitur-fitur yang disajikan dalam aplikasi tersebut mampu memberikan daya visual yang mampu menarik perhatian dan keinginan peserta didik dalam beberapa hal yang berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran.

Produk pengembangan ini merupakan pengembangan dari media pembelajaran *Power Point* yang diubah menggunakan program *iSpring Suite 9* untuk kemudian dipublikasikan dengan HTML. Adapun alur pengembangan produk media pembelajaran interaktif ini adalah dengan membuat *Flowchart* yang kemudian dikembangkan menjadi produk media pembelajaran interaktif.

Tahap ini merupakan penyusunan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software* aplikasi *iSpring Suite 9* yang kemudian dipublikasikan dengan menggunakan HTML. Media pembelajaran interaktif menulis teks anekdot ini dapat diakses secara *online* maupun *offline*.

Dalam pelaksanaan revisi produk penulis melibatkan dua orang validator dosen dari Universitas Islam Malang yang menilai tentang keseluruhan aspek media. Kedua peneliti juga melibatkan adanya validator praktisi yang terlibat aktif di dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang berlangsung di SMAN 1 Karangrejo Tulungagung.

Dari pemaparan data yang hasil penilaian validator 1 tentang validasi produk tersebut dapat kita ketahui bahwa tingkat efektifitas produk yang dikembangkan mencapai 84,72% sehingga ketika disinkronkan dengan rumus yang tertera pada bagian sebelumnya maka produk pengembangan media pembelajaran tersebut “Layak” untuk digunakan dalam proses penelitian.

Dan data dari validator 2 menunjukkan bahwa tingkat efektifitas produk yang dikembangkan mencapai 76,39%. Jumlah ini diambil dari proses validasi produk media pembelajaran tersebut kepada validator ke dua sehingga ketika disinkronkan berdasar pada rumus yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya tingkat efektifitas produk yang dikembangkan “Layak” untuk digunakan.

Hasil pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif pembelajaran teks anekdot yang digunakan pada peserta didik kelas X SMAN 1 Karangrejo Tulungagung. Dari proses tersebut dapat dipaparkan hasil sebagai berikut.

1) Aspek penyajian produk

Pengembangan produk media pembelajaran interaktif teks anekdot peserta didik kelas X SMAN 1 Karangrejo Tulungagung menggunakan aplikasi *iSpring Suite 9*. Penggunaan media jenis ini dipilih karena melalui fitur-fitur yang disajikan dalam aplikasi tersebut mampu membarikan daya visual yang mampu mengcover keinginan peserta didik dalam beberapa hal yang berkaitan dengan kebutuhan media pembelajaran.

2) Uji coba produk

Dari proses uji coba produk media pembelajaran tersebut dapat dilihat bahwa tingkat kebutuhan peserta

didik akan adanya media pembelajaran cukup besar. Hal ini terdeteksi dari data terkait kebutuhan dalam aspek pembelajaran mencapai 86,63% dan aspek kebutuhan akan media pembelajaran mencapai 85,21%.

3) Revisi produk

Pengembangan media pembelajaran interaktif teks anekdot juga melalui tahapan revisi dari validator media pembelajaran. Validator tersebut terdiri atas dua lapisan yakni validator ahli media dan validator praktisi. Dalam proses validasi ini penulis melibatkan dua orang dosen sebagai ahli media dan dua orang guru bahasa Indonesia di SMAN 1 Karangrejo Tulungagung untuk menjadi validator praktisi. Berdasarkan proses validator ahli media didapatkan bobot skor dari media pembelajaran tersebut sebesar 84,72% dan 76,39% sehingga ketika disinkronkan dengan pedoman efektifitas produk yang dinyatakan pada pembahasan sebelumnya dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan dalam proses penelitian.

Hasil validasi dari dua orang validator praktisi yang dilakukan oleh peneliti atas media pembelajaran tersebut didapatkan hasil tingkat efektifitas penggunaan media pembelajaran sebesar 86,67% dan 91,67% berdasarkan pedoman efektifitas yang tercantum pada bagian sebelumnya jumlah dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran tersebut sangat layak untuk digunakan.

4) Efektifitas produk

Tingkat efektifitas produk juga diukur dengan menggunakan instrumen penggalan data dalam bentuk angket yang diisi oleh peserta didik secara langsung ketika praktek menggunakan media pembelajaran tersebut. Dalam penggalan data ini instrumen angket

dibagi menjadi beberapa aspek di antaranya aspek penyajian dan kegrafisan, aspek kemenarikan produk, aspek komunikasi visual dan warna tampilan, dan aspek bahasa. Dari beberapa aspek tersebut didapatkan hasil prosentase tingkat efektifitas pengembangan produk dalam aspek penyajian dan kegrafisan sebesar 88,89%, aspek kemenarikan produk sebesar 91,28%, aspek komunikasi visual dan warna tampilan sebesar 89,29%, dan aspek bahasa sebesar 89,44%. Dari jumlah tersebut ketika di sinkronkan pada pedoman efektifitas media yang telah dinyatakan dalam pembahasan sebelumnya maka media tersebut sangat layak untuk digunakan.

PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran interaktif teks anekdot di SMAN 1 Karangrejo Tulungagung telah melalui beberapa proses uji kelayakan produk mulai dari validasi hingga efektifitas penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan proses yang telah dilakukan maka dapat diperoleh hasil dari beberapa aspek (1) Studi pendahuluan yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru, dan telaah teori, (2) Aspek penyajian produk, produk ini disajikan dalam bentuk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi penayangan media pembelajaran *iSpring Sute 9*, (3) Aspek uji coba produk, dalam proses uji coba produk yang digunakan untuk mengetahui tingkat kebutuhan peserta didik diperoleh hasil lebih dari 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sangat diinginkan oleh peserta didik, (4) Revisi produk, tahapan revisi produk pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa tahapan di antaranya dari

validator ahli media dan validator praktisi. Dari dua validator tersebut didapatkan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk digunakan, (5) Efektifitas produk, tingkat efektifitas produk ditentukan berdasarkan angket yang diisi langsung oleh peserta didik. Dari tahapan tersebut didapatkan hasil penilaian peserta didik dari beberapa aspek penilaian sebesar lebih dari 85%. Berdasarkan jumlah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media tersebut sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan pemaparan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kebutuhan media pembelajaran interaktif teks anekdot pada kelas X SMAN 1 Karangrejo Tulungagung sangat signifikan dengan kisaran prosentase sebesar 85%. Sehingga adanya pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat menjawab kebutuhan tersebut. Tingkat ketepatan media yang didukung dengan adanya validasi ahli dan validasi praktisi yang menempati kisaran angka di atas 75% di mana validator ahli pertama memberi skor penilaian sebesar 84,72% dan validator ahli memberikan penilaian sebesar 76,39% menyatakan bahwa media tersebut layak untuk digunakan.

Pemaparan tersebut juga didukung dari pemaparan validator praktisi yang memberikan penilaian sebesar 86,67% dan 91,67% menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif teks anekdot tersebut sangat layak untuk digunakan sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif teks anekdot tepat untuk digunakan oleh peserta didik kelas X SMAN 1 Karangrejo Tulungagung. Produk pengembangan media pembelajaran interaktif ini juga sangat layak digunakan untuk pembelajaran teks anekdot kelas X di SMAN 1 Karangrejo

Tulungagung. Hal ini dinyatakan dengan adanya hasil penilaian peserta didik atas penggunaan media pembelajaran tersebut berkisar lebih dari 85% sehingga dapat dinyatakan bahwa media tersebut sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran pemanfaatan terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif menulis teks anekdot untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Karangrejo Tulungagung adalah guru dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai sumber referensi dalam pengajaran materi menulis teks anekdot, peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai salah satu sumber belajar interaktif terkait materi menulis teks anekdot, peserta didik diharapkan mengerjakan semua latihan soal yang ada di dalam media pembelajaran ini, sehingga pada akhirnya mampu mengetahui lebih mendalam terkait dengan materi penyusunan teks anekdot dan peserta didik juga diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Allesi, Stephen M dan Trolip, Stanley R. 1991. *Computer Based Instructional Methods and Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Alwi, Hasan. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chaeruman. 2007. *Mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam Proses Pembelajaran; Apa, Mengapa dan Bagaimana?* Jurnal Teknodik No.16/IX/Teknodik/Juni/2005. Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan. Halaman 46 – 59.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media: Yogyakarta.
- Degeng, I.N.S. 2000. *Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran*. Citra Raya: Surabaya.
- Depdikbud. 1988, *Tata Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud No.54 tentang Standar Kompetensi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Keraf, Gorys, 1984. *Tata Bahasa Indonesia*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Keraf, Gorys. 2010. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Kosasih, Engkos. 2014. *Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X Kelompok Wajib*. Jakarta: Erlangga.
- Lutfizulfi. 2009. *Peranan Media Pembelajaran dan Pemilihannya dalam Pembelajaran*, <http://Lutfizulfi.wordpress.com/> 23 Desember 2015
- Maryanto, dkk. 2013. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*.

- Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Mulyasa, H.E. 2015. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosdakarya
- Ninik Sri Widayati, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas, Materi Pendidikan dan Pelatihan Guru TK Negeri Swasta*, Surabaya: LPMP Jatim.
- Oktarisa, Nidia, 2014. *Pembelajaran Memahami Struktur dan Kaidah Teks Anekdota Peserta didik Kelas X SMA*. Skripsi. FKIP Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung.
- Poerwadarminto, WJS, 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Seel, Barbara A. dan Rita C. Richey. 2002. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Terjemahan. Jakarta: IPTPI
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta
- Susila, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyono. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Atas Kelas X Berbasis Teknologi Informasi*. Tesis. FKIP Universitas Lampung Teknologi Pendidikan.
- Tengeh, Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tri Wahyu Handoyo. 2011. *Pengembangan Media Interaktif Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah Atas Kelas X Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Animasi menggunakan Adobe Flash*. Tesis. FKIP Universitas Lampung Teknologi Pendidikan.
- Yudhiantoro. 2006. *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: CV. Andi