

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Deskripsi Teori

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Menurut *National Centre for Competency Based Training* dalam Prastowo (2015:16) menyebutkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis.

Seorang ahli yang bernama Pannen dalam Prastowo (2015:17) mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Dikmenjur dalam Prastowo (2015:17) memberikan pengertian bahan ajar yang lebih aplikatif, yaitu bahan ajar atau materi ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (*teaching material*) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Prastowo (2015:17) juga memberikan pandangan bahwa bahan ajar dapat dipahami 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. Jadi, untuk menyusun sebuah bahan ajar, dibutuhkan yang namanya sumber bahan ajar, atau sering disebut dengan istilah sumber belajar.

b. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2015:26-27) pembuatan bahan ajar memiliki tujuan yang meliputi empat hal pokok yang melingkupinya, yaitu: (1) Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu, (2) Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik, (3) Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, dan (4) Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

c. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran. pembuatan bahan ajar dalam Prastowo (2015:24-26) memiliki fungsi sebagai berikut:

1) Fungsi bahan ajar menurut pihak yang memanfaatkan bahan ajar

Berdasarkan pihak-pihak yang menggunakan bahan ajar, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu fungsi bagi pendidik dan bagi peserta didik.

- a) Fungsi bahan ajar bagi pendidik, antara lain: (1) menghemat waktu pendidik dalam mengajar, (2) mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator, (3) meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif, (4) sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik; serta (5) sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.
- b) Fungsi bahan ajar bagi peserta didik, meliputi: (1) peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain, (2) peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja ia kehendaki, (3) peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing, (4) peserta didik dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri, (5) membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar/mahasiswa yang mandiri, dan (6) sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran

dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.

2) Fungsi bahan ajar menurut strategi pembelajaran yang digunakan

Berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu fungsi dalam pembelajaran klasikal, fungsi dalam pembelajaran individual, dan fungsi pembelajaran kelompok.

- a) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal, yaitu (1) sebagai satu-satunya sumber informasi serta pengawas dan pengendali proses pembelajaran (dalam hal ini, peserta didik bersifat pasif dan belajar sesuai kecepatan pendidik dalam mengajar) dan (2) sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan.
- b) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual, meliputi:
 - (1) sebagai media utama dalam proses pembelajaran, (2) sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi proses peserta didik dalam memperoleh informasi, dan (3) sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya.
- c) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, antara lain:
 - (1) sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok, dengan cara memberikan informasi tentang latar belakang materi, informasi tentang peran orang-orang yang

terlibat dalam belajar kelompok, serta petunjuk tentang proses pembelajaran kelompoknya sendiri dan (2) sebagai bahan pendukung belajar utama.

Kegunaan atau manfaat pembuatan bahan ajar menurut Prastowo (2015:27-28) dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kegunaan bagi pendidik dan kegunaan bagi peserta didik.

a) Kegunaan bagi Pendidik

Terdapat tiga kegunaan pembuatan bahan ajar bagi pendidik, antar lain: (1) memiliki bahan ajar yang dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran, (2) dapat dijadikan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit pendidik guna keperluan kenaikan pangkat, (3) menambah penghasilan bagi pendidik jika hasil karyanya diterbitkan.

b) Kegunaan bagi Peserta Didik

Apabila bahan ajar tersedia secara bervariasi, inovatif, dan menarik, maka paling tidak ada tiga kegunaan bahan ajar bagi peserta didik, antara lain: (1) kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan pendidik, dan (3) mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

d. Komponen Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2015:28-30) bahan ajar merupakan sebuah susunan atas bahan-bahan yang berhasil dikumpulkan dan berasal dari berbagai sumber yang dibuat secara sistematis. Oleh karena itu, bahan ajar mengandung unsur-unsur tertentu. Ada enam komponen yang berkaitan dengan unsur-unsur pembuatan bahan ajar, antara lain:

1) Petunjuk Belajar

Komponen ini di dalamnya terdapat petunjuk bagi pendidik maupun peserta didik yang menjelaskan bagaimana pendidik sebaiknya mengajarkan materi kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik sebaiknya mempelajari materi yang ada di dalam bahan ajar tersebut.

2) Kompetensi yang Akan Dicapai

Komponen ini berisi tentang kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik. Sebagai pendidik, kita harus menjelaskan dan mencantumkan dalam bahan ajar yang kita susun tersebut dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, maupun indikator pencapaian hasil belajar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

3) Informasi Pendukung

Informasi pendukung merupakan berbagai informasi tambahan yang dapat melengkapi bahan ajar, sehingga peserta didik akan semakin mudah untuk menguasai pengetahuan yang akan mereka

peroleh. Selain itu, pengetahuan yang diperoleh peserta didik pun akan semakin komprehensif.

4) Latihan-latihan

Komponen keempat ini merupakan suatu bentuk tugas yang diberikan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan mereka setelah mempelajari bahan ajar. Dengan demikian, kemampuan yang mereka pelajari akan semakin terasah dan dikuasai secara matang.

5) Petunjuk Kerja atau Lembar Kerja

Petunjuk kerja atau lembar kerja adalah satu lembar atau beberapa lembar kertas yang berisi sejumlah langkah prosedural cara pelaksanaan aktivitas atau kegiatan tertentu yang harus dilakukan oleh peserta didik berkaitan dengan praktik dan lain sebagainya.

6) Evaluasi

Komponen terakhir ini merupakan salah satu bagian dari proses penilaian. Sebab, dalam komponen evaluasi terdapat sejumlah pertanyaan yang ditunjukkan kepada peserta didik untuk mengukur seberapa jauh penguasaan kompetensi yang berhasil mereka kuasai setelah mengikuti proses pembelajaran.

e. Isi Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2015:43-47) bahan ajar bila ditinjau dari pengertiannya yang secara garis besar adalah berisi pengetahuan,

keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari oleh peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan, maka bahan ajar mengandung isi yang substansinya meliputi tiga macam, yaitu pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur), keterampilan, dan sikap (nilai). Pada perkembangannya, dalam Kurikulum 2013 revisi 2018 untuk dimensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap mengalami perubahan, yaitu:


1) Pengetahuan

Dimensi pengetahuan dalam Kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

- a) Pengetahuan faktual; pengetahuan terminologi atau pengetahuan detail yang spesifik dan elemen.
- b) Pengetahuan konseptual; pengetahuan yang lebih kompleks berbentuk klasifikasi, kategori, prinsip dan generalisasi.
- c) Pengetahuan prosedural; pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu.
- d) Pengetahuan metakognitif; pengetahuan tentang kognisi, merupakan tindakan atas dasar suatu pemahaman, meliputi kesadaran berpikir dan penetapan keputusan tentang sesuatu.

Proses kognitif dalam aspek pengetahuan pada mata pelajaran bahasa Indonesia meliputi hal sebagai berikut:

- a) C1; mengingat (*remember*), mengingat kembali pengetahuan dari memorinya.

- b) C2; memahami (*understand*), mengkonstruksi makna dari pesan baik secara lisan, tulisan, dan grafis.
 - c) C3; menerapkan (*apply*), penggunaan prosedur dalam situasi yang diberikan atau situasi baru.
 - d) C4; menganalisis (*analysis*), penguraian materi ke dalam bagian-bagian dan bagaimana bagian-bagian itu saling berhubungan satu sama lain dalam keseluruhan struktur.
 - e) C5; mengevaluasi (*evaluate*) membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar.
 - f) C6; mengkreasi (*create*) menempatkan elemen-elemen secara bersamaan ke dalam bentuk modifikasi atau mengorganisasi elemen-elemen ke dalam pola baru (struktur baru).
- 2) Keterampilan 
- Dimensi aspek keterampilan meliputi hal-hal sebagai berikut:
- a) Keterampilan abstrak: K-1 Mengamati, K-2 Menanya, K-3 Mencoba, K-4 Menalar, K-5 Menyaji, K-6 Mencipta
 - b) Keterampilan Konkrit
 - (1) Persepsi (*perception*): perhatian untuk melakukan suatu gerakan.
 - (2) Kesiapan (*set*): kesiapan mental dan fisik untuk melakukan suatu gerakan.
 - (3) Meniru (*guided response*): gerakan secara terbimbing.
 - (4) Membiasakan gerakan (*mechanism*): gerakan mekanistik

(5) Mahir (complex or overt response): gerakan kompleks dan termodifikasi.

(6) Menjadi gerakan alami (adaptation): gerakan alami yang diciptakan sendiri atas dasar gerakan yang sudah dikuasai.

(7) Menjadi tindakan orisinal (origination): gerakan baru yang orisinal, sukar ditiru orang lain, dan menjadi ciri khasnya.

3) Sikap atau Nilai

Kurikulum 2013 membagi kompetensi sikap menjadi dua, yaitu sikap spiritual yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang beriman dan bertakwa, dan sikap sosial yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Sikap spiritual sebagai perwujudan dari menguatnya interaksi vertikal dengan Tuhan Yang Maha Esa, sedangkan sikap sosial sebagai perwujudan eksistensi kesadaran dalam upaya mewujudkan harmoni kehidupan.

Pada jenjang SMP/MTs, kompetensi sikap spiritual mengacu pada KI-1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya, sedangkan kompetensi sikap sosial mengacu pada KI-2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

Gradasi/Taksonomi Sikap (Attitude: Krathwohl) adalah menerima--> menanggapi---> menghargai---> menghayati---> mengamalkan. Penilaian sikap dilakukan untuk mengetahui kecenderungan perilaku spiritual dan sosial siswa di dalam dan luar kelas sebagai hasil pendidikan.

f. Langkah-langkah Membuat Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2015:49) dijelaskan bahwa langkah-langkah utama pembuatan bahan ajar terdiri atas tiga tahap penting yang meliputi analisis kebutuhan bahan ajar, menyusun peta bahan ajar, dan membuat bahan ajar berdasarkan struktur masing-masing bentuk bahan ajar.

1) Melakukan Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Prastowo (2015:50) analisis kebutuhan bahan ajar adalah suatu proses awal yang dilakukan untuk menyusun bahan ajar. Di dalamnya terdapat tiga tahapan, yaitu analisis terhadap kurikulum, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul bahan ajar. Keseluruhan proses tersebut menjadi bagian integral dari suatu proses pembuatan bahan ajar yang tidak bisa kita pisah-pisahkan.

a) Menganalisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini diperlukan untuk menentukan kompetensi-kompetensi yang memerlukan bahan ajar. Untuk mencapai hal itu, kita harus mempelajari lima hal, yaitu

- (1) Standar Kompetensi, analisis standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat dan/atau semester. Standar kompetensi terdiri atas sejumlah kompetensi dasar sebagai acuan baku yang harus dicapai dan berlaku secara nasional;
- (2) Kompetensi Dasar, analisis kompetensi dasar merupakan sejumlah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan untuk menyusun indikator kompetensi;
- (3) Indikator pencapaian hasil belajar, analisis indikator adalah rumusan kompetensi pokok yang spesifik, yang dapat dijadikan acuan kriteria penilaian dalam menentukan kompeten tidaknya seseorang.
- (4) Materi pokok, analisis materi pokok adalah sejumlah informasi utama, pengetahuan, keterampilan, atau nilai yang disusun sedemikian rupa oleh pendidik agar peserta didik menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.
- (5) Pengalaman belajar, analisis pengalaman belajar merupakan aktivitas yang didesain oleh pendidik supaya dilakukan oleh peserta didik agar mereka menguasai kompetensi yang telah ditentukan melalui kegiatan pembelajaran yang

diselenggarakan. Pengalaman belajar harus disusun secara jelas dan operasional, sehingga bisa dipraktikan dalam pembelajaran.

b) Menganalisis Sumber Belajar

Setelah melakukan analisis kurikulum, langkah selanjutnya adalah menganalisis sumber belajar. Kegiatan dalam analisis sumber belajar dilakukan berdasarkan ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya.

- (1) Ketersediaan, berkenaan dengan ada atau tidaknya sumber belajar di sekitar kita. jadi, kriteria pertama ini mengacu pada pengadaan sumber belajar.
- (2) Kesesuaian, mengandung maksud sumber belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kriteria berikutnya adalah memahami kesesuaian sumber belajar yang akandipilih dengan kompetensi yang mesti dicapai oleh peserta didik.
- (3) Kemudahan, maksudnya adalah mudah atau tidaknya sumber belajar itu disediakan maupun digunakan.

c) Memilih dan Menentukan Bahan Ajar

Langkah ketiga ini bertujuan memenuhi salah satu kriteria bahwa bahan ajar harus menarik dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi. Karena,

pertimbangan tersebut maka langkah berikutnya menentukan dan membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kecocokan dengan kompetensi dasar yang akan diraih oleh peserta didik, serta menetapkan jenis dan bentuk bahan ajar berdasarkan analisis kurikulum dan analisis sumber belajar.

Sumber belajar sangat beragam jenisnya dan masing-masing memiliki keunggulan dan kelemahan. Oleh karena itu, diperlukan upaya penyeleksian atau pemilihan terhadap berbagai sumber belajar. Untuk memudahkan dalam proses pemilihan sumber belajar ini, ada dua kriteria pemilihan sumber belajar, yaitu kriteria umum dan kriteria khusus.

Kriteria dalam pemilihan sumber belajar secara umum meliputi empat hal sebagai berikut: (1) ekonomis, artinya sumber belajar tidak mahal; (2) praktis dan sederhana, artinya sumber belajar tidak memerlukan pelayanan atau pengadaan sampingan yang sulit dan langka; (3) mudah diperoleh, artinya sumber belajar dekat dan mudah dicari; dan (4) fleksibel, artinya sumber belajar bisa dimanfaatkan untuk berbagai tujuan pembelajaran, atau dengan istilah lain kompatibel.

Kriteria khusus dalam pemilihan sumber belajar meliputi: (1) Sumber belajar dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, (2) Sumber belajar untuk tujuan pembelajaran. maksudnya, sumber belajar yang dipilih sebaiknya mendukung

kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan, (3) Sumber belajar untuk penelitian. Maksudnya, sumber belajar yang dipilih hendaknya dapat diobservasi, dianalisis, dicatat secara teliti, dan sebagainya, (4) Sumber belajar untuk memecahkan masalah. Maksudnya, sumber belajar yang dipilih hendaknya dapat mengatasi problem belajar peserta didik yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar, (5) Sumber belajar untuk presentasi. Maksudnya sumber belajar yang dipilih hendaknya bisa berfungsi sebagai alat, metode atau strategi penyampaian pesan.

2) Menyusun Peta Bahan Ajar

Menurut Diknas dalam Prastowo (2015:63) paling tidak ada tiga kegunaan penyusunan peta kebutuhan bahan ajar, yakni untuk mengetahui jumlah bahan ajar yang harus ditulis, mengetahui sekuensi atau urutan bahan ajar dan menentukan sifat bahan ajar.

3) Memahami Struktur Bahan Ajar

Prastowo (2015:65) bahan ajar terdiri atas susunan bagian-bagian yang dipadukan, sehingga menjadi sebuah bangunan utuh yang layak disebut bahan ajar. Susunan atau bangunan bahan ajar inilah yang dimaksud dengan struktur bahan ajar. Masing-masing bentuk bahan ajar memiliki struktur yang berbeda. Oleh karena itu, kita perlu memahami dan mengetahui masing-masing bentuk bahan ajar tersebut agar bisa membuat bahan ajar dengan baik.

g. Klasifikasi Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki berbagai jenis dan bentuk menurut Prastowo (2015:39-43). Beberapa kriteria yang menjadi acuan dalam klasifikasi tersebut adalah berdasarkan bentuknya, cara kerjanya, dan sifatnya.

- 1) Bahan ajar menurut bentuknya, menurut bentuknya bahan ajar dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif.
- 2) Bahan ajar menurut cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi lima macam, yaitu bahan ajar yang tidak diproyeksikan, bahan ajar yang diproyeksikan, bahan ajar audio, bahan ajar video, dan bahan ajar komputer.
- 3) Bahan ajar menurut sifatnya

Rowntree dalam Prastowo (2015:42) mengatakan bahwa berdasarkan sifatnya, bahan ajar dapat dibagi menjadi empat macam, yaitu:

- a) Bahan ajar yang berbasiskan cetak, misalnya buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, *charts*, foto bahan dari majalah serta koran, dan lain sebagainya.
- b) Bahan ajar yang berbasiskan teknologi, misalnya *audio cassette*, siaran radio, *slide*, *filmstrips*, film, *video cassette*, siaran televisi, video interaktif, *computer based tutorial*, dan multimedia.

- c) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya telepon, *hand phone*, *video conferencing*, dan lain sebagainya.

2. Bahan Ajar Interaktif

a. Pengertian Bahan Ajar Interaktif

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat ternyata berdampak luas hingga ke wilayah bahan ajar, salah satunya adalah CD interaktif. Bahan ajar ini memiliki beragam bentuk variasi, ada yang berbentuk permainan, soal-soal, dan ada pula yang berbentuk materi bahan ajar. Menanggapi perkembangan teknologi yang bergerak maju, seorang guru mampu mengikuti cepatnya laju teknologi dan informasi. Pendidik tidak boleh berpuas diri dengan ilmu yang dikuasi. Sebab, siswa harus terlayani secara maksimal dalam proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dengan menyajikan pembelajaran menggunakan bahan ajar interaktif agar lebih efektif dan efisien.

Kata interaktif dalam KBBI (2008: 542) mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antarmubungan atau saling aktif. Menurut Prastowo (2015:40) menyebutkan bahwa bahan ajar interaktif (*Interactive teaching materials*), adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasikan atau diberi perlakuan untuk

mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Dengan demikian, 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.

Dalam menyiapkan bahan ajar interaktif diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai, terutama dalam mengoperasikan peralatan, seperti komputer, video, dan kamera foto. Bahan ajar interaktif biasanya disajikan dalam bentuk *Compact Disc*. Pada dasarnya, bahan ajar interaktif dapat kita temukan dalam dua bentuk, yaitu CD interaktif dan orang.

b. Bahan Ajar Interaktif bagi Pembelajaran

Sekarang, pemanfaatan komputer untuk program pembelajaran terus mengalami peningkatan. Pemanfaatan komputer dapat dijalankan siswa secara langsung atau terkoneksi dengan komputer lain. Menurut Anderson dalam Prastowo (2015:331) menyebutkan bahwa kemajuan kemampuan komputer untuk secara cepat berinteraksi dengan individu, menyimpan dan memproses sejumlah informasi, serta bergabung dengan media lain untuk menampilkan serangkaian besar stimulasi audiovisual, menjadikan komputer sebagai media yang dominan dalam bidang pembelajaran.

Komputer yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran biasanya berbentuk *stand alone* atau komputer terminal yang terkait dengan komputer utama. Jaringan kerja komputer dapat memungkinkan peserta didik untuk mengakses ke *data base* dari jarak jauh. Selain itu, jaringan kerja komputer juga memungkinkan peserta didik untuk berkomunikasi dengan pengguna komputer lainnya menggunakan email atau *computer conferencing*. Informasi dalam bentuk kata-kata, suara, gambar, dan animasi, sekarang telah tersedia untuk peserta didik dalam bentuk CD-ROM yang dihubungkan dengan *personal computer* (PC).

c. Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Berbasis Komputer

Seperti halnya bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, ataupun bahan ajar cetak, bahan ajar berbasis komputer juga memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagaimana menurut Prastowo (2015:332) menjelaskan dalam tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Berbasis Komputer

No	Kelebihan	Kekurangan
1	Dapat menayangkan informasi dalam bentuk teks dan grafik	Memerlukan komputer dan pengetahuan program
2	Interaktif dengan peserta didik	Membutuhkan <i>hardware</i> khusus untuk proses pengembangan dan penggunaannya

3	Dapat mengelola laporan atau respons peserta didik	Resolusi untuk <i>image</i> grafik sangat terbatas pada sistem <i>microprocessor</i>
4	Dapat diadaptasi sesuai kebutuhan peserta didik	Hanya efektif jika digunakan untuk penggunaan seseorang atau beberapa orang dalam kurun waktu tertentu.
5	Dapat mengontrol <i>hardware</i> media lain	Tidak kompatibel antarjenis yang ada
6	Dapat dihubungkan dengan video untuk mengawasi kegiatan belajar peserta didik	

d. Unsur-unsur Penyusun Bahan Ajar Interaktif

Prastowo (2015:65) bahan ajar terdiri atas susunan bagian-bagian yang dipadukan, sehingga menjadi sebuah bangunan utuh yang layak disebut bahan ajar. Susunan atau bangunan bahan ajar inilah yang dimaksud dengan struktur bahan ajar. Masing-masing bentuk bahan ajar memiliki struktur yang berbeda. Oleh karena itu, kita perlu memahami dan mengetahui masing-masing bentuk bahan ajar tersebut agar bisa membuat bahan ajar dengan baik.

Namun, dari berbagai ragam struktur bahan ajar yang ada, secara umum terdapat tujuh komponen dalam setiap bahan ajar, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

Struktur bahan ajar interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi aktif antara media dan peserta didik. Bahan ajar ini bisa

berupa CD interaktif ataupun orang. Untuk bahan ajar CD interaktif, strukturnya meliputi enam komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, KD atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, dan penilaian. Sementara, untuk bahan ajar interaktif berbentuk orang, Strukturnya meliputi tujuh komponen, yaitu judul, petunjuk belajar, KD/materi pokok, informasi pendukung, latihan, tugas atau langkah kerja, dan penilaian. Akan tetapi ketujuh komponen tersebut terdapat pada kertas lain. Jadi komponen-komponen tersebut tidak terdapat dalam bahan ajarnya. Struktur bahan ajar interaktif tersaji dalam tabel 2.2 berikut.

Tabel 2.2 Struktur Bahan Ajar Interaktif

No	Komponen	CD interaktif	Orang
1	Judul	√	**
2	Petunjuk belajar	√	**
3	KD/Materi pokok	√	**
4	Informasi pendukung	√	**
5	Latihan	√	**
6	Tugas/langkah kerja	—	**
7	Penilaian	√	**
Keterangan: ** = pada kertas lain			

e. Teknik Penyusunan Bahan Ajar Interaktif

Menurut Diknas dalam Prastowo (2015:76) teknik penyusunan bahan ajar interaktif adalah sebagai berikut:

- 1) dalam penyusunan bahan ajar interaktif diperlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung yang memadai, terutama dalam

mengoperasikan peralatan, seperti computer, kamera video, dan kamera foto;

- 2) bahan ajar interaktif biasanya disajikan dalam bentuk *compact disk*;
- 3) menurunkan judul dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi;
- 4) menuliskan petunjuk pembelajaran;
- 5) menjelaskan informasi pendukung secara jelas, padat, dan menarik dalam bentuk tertulis maupun gambar diam dan bergerak;
- 6) menuliskan tugas-tugas dalam program interaktif;
- 7) melakukan penilaian terhadap karya dari tugas yang diberikan, yang pada akhir pembelajaran dapat dilihat oleh pendidik melalui komputer;
- 8) menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi. Misalnya buku, majalah, internet, dan jurnal hasil penelitian sehingga bahan dalam membuat program bahan ajar interaktif.

f. Langkah Penyusunan dan Pengembangan Bahan Ajar Interaktif

Sebagaimana bahan ajar yang lain, maka bahan ajar interaktif juga memerlukan tahapan atau langkah-langkah dalam penyusunannya. Berikut adalah langkah-langkah penyusunan dan pengembangan bahan ajar interaktif.

- 1) Judul diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi.

- 2) Petunjuk pembelajaran dituliskan secara jelas supaya peserta didik mudah dalam menggunakannya.
- 3) Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, dan menarik dalam bentuk tertulis atau gambar diam maupun gambar bergerak.
- 4) Tugas-tugas ditulis dalam program interaktif.
- 5) Penilaian dapat dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan pada akhir pembelajaran, yang dapat dilihat oleh pendidik melalui komputer.
- 6) Gunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi, sebagai bahan membuat program bahan ajar interaktif.

Secara spesifik, pembuatan CD interaktif memerlukan aplikasi demonstrasi interaktif pada komputer. Berkaitan dengan hal tersebut diperlukan *software* seperti *Adobe Flash Player*, *Macromedia Flash Player*, *Macromedia Flash MX*, *Macromedia Captivate*, dan lain-lain.

Menurut Gora S yang diunggah dalam situs belajarsendiri.com yang dikutip oleh Prastowo (2015: 335) menyebutkan, paling tidak ada 12 langkah yang bisa dijadikan acuan pembuatan CD interaktif, yaitu:

- 1) Membuat Blank Project,
- 2) Membuat judul presentasi dengan teks bergerak,
- 3) Menampilkan foto atau gambar,
- 4) Mengimpor presentasi power point,
- 5) Menambahkan narasi atau video dalam slide presentasi,
- 6) Menambah teks keterangan,
- 7) Memberi musik latar,
- 8) Meninjau hasil penyusunan presentasi,
- 9) Mem-publish presentasi,
- 10) Membuat

soal latihan atau kuis, 11) Menyusun menu, 12) Menjalankan presentasi, 13) Distribusi.

g. Pemilihan Bahan Ajar Interaktif

Beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan ajar interaktif menurut Prastowo (2015:389), antara lain:

- 1) Substansi materi yang disajikan dalam program interaktif harus memiliki relevansi dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.
- 2) Program interaktif yang disajikan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.
- 3) Disajikan dalam bentuk disket atau CD.
- 4) Dilengkapi dengan keterangan menulis.
- 5) Penyajian menarik.

h. Penggunaan Bahan Ajar Interaktif dalam Pembelajaran

Menurut Prastowo (2015:407) pemakaian bahan ajar berbasis computer dalam proses pembelajaran meliputi tiga tujuan pokok pembelajaran.

1) Tujuan Kognitif

Dalam hal ini, computer yang menggunakan bermacam-macam tipe terminal dapat mengontrol interaksi pengajaran, langkah-langkah dalam proses, dan kalkulasi yang kompleks. Digabungkan dengan media lain, komputer dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan atau diskriminasi dari stimulus visual dan

stimulus audio yang relevan. Kemampuan komputer untuk kegiatan pengajaran individual, terutama disiarkan pada kemampuan pengembangan dan keterbatasan media yang digunakan.

2) Tujuan Psikomotorik

Pada bagian ini, terminal komputer adalah alat tentang dunia nyata yang sangat bagus untuk mengajarkan *programming* dan kecakapan yang serupa, bila peserta didik mau bekerja dengan terminal-terminal kerja.

3) Tujuan Afektif

Dalam hal ini, bahan ajar berbasis komputer sangat berguna bila digunakan seperti yang diungkapkan dalam tujuan psikomotor atau digunakan untuk mengontrol bahan-bahan video.

3. Menulis

a. Hakikat Menulis

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 medianya. Selanjutnya Suparno dan Yunus dalam Dalman (2016:40) menyebutkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai medianya.

Kemudian, M. Atar Semi (2007:14) menyebutkan bahwa menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam

lambang-lambang tulisan (Semi, 2007:14). Pengertian tersebut menyiratkan bahwa menulis mempunyai tiga aspek utama. Pertama, adanya tujuan atau maksud tertentu yang hendak dicapai. Kedua, adanya gagasan atau sesuatu yang hendak dikomunikasikan. Ketiga, adanya sistem pemindahan gagasan itu, yaitu berupa sistem bahasa.

Menurut Tarigan (2013:3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif. Masih menurut Tarigan (2013:22) menyebutkan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik. Sejalan dengan pendapat Tarigan, Nurgityantoro (1988:273) juga menyatakan bahwa menulis adalah aktivitas produktif, yaitu aktivitas yang menghasilkan bahasa.

Dari pendapat-pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa menulis teks deskripsi adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai medianya untuk menggambarkan suatu objek atau keadaan tertentu dengan serinci-rincinya berdasarkan sudut pandang pribadi peneliti.

b. Tujuan, Isi, dan Sistem Penyajian Menulis

1) Tujuan Menulis

Seseorang yang hendak menulis tentu mempunyai niat dalam hati atau pikiran apa yang hendak dicapainya dengan menulis itu. Menurut Semi (2007:14) niat atau maksud itulah yang dinamakan tujuan menulis. Masih menurut Semi, tujuan orang menulis, yaitu

a) Untuk Menceritakan Sesuatu

Menceritakan sesuatu kepada orang lain mempunyai maksud agar orang lain atau pembaca tahu tentang apa yang dialami yang bersangkutan. Hal itu bertujuan agar apa yang diceritakan kepada pembaca atau orang lain ikut merasakan pengalaman batin yang dialami oleh pembaca.

b) Untuk Memberikan Petunjuk atau Pengarahan

Tujuan menulis yang kedua adalah memberikan petunjuk atau pengarahan. Jika seseorang mengajari orang lain bagaimana mengerjakan sesuatu dengan tahapan yang benar, berarti dia sedang memberi petunjuk atau pengarahan.

c) Untuk Menjelaskan Sesuatu

Menjelaskan sesuatu kepada pembaca yang menjadikan pembaca paham, pengetahuan bertambah, dan dapat bertindak lebih baik pada masa yang akan datang merupakan salah satu tujuan menulis untuk menjelaskan sesuatu.

d) Untuk Meyakinkan

Tujuan menulis untuk meyakinkan mengandung maksud untuk meyakinkan orang lain tentang pendapat atau pandangannya mengenai sesuatu. Hal itu diperlukan, ketika orang sering berbeda pendapat tentang banyak hal, dan seseorang ingin mengajak orang lain untuk percaya dengan pandangannya karena dia merasa apa yang dipikirkan dan dilakukan merupakan sesuatu yang benar.

e) Untuk Merangkum

Ada kalanya orang menulis untuk merangkumkan sesuatu. Hal ini, dilakukan dengan tujuan untuk menolong dan memudahkan mempelajari isi buku yang panjang dan tebal. Merangkum tidak hanya dilakukan saat kita membaca, tetapi juga saat mendengarkan sesuatu.

2) Isi atau Gagasan Tulisan

Seringkali seseorang yang akan menulis merasa kesulitan untuk mencari topik atau gagasan yang hendak disampaikan. Secara teoretik menurut Semi (2013:24) menyebutkan bahwa topik atau gagasan tulisan dapat digali dari empat sumber, yaitu

- a) Pengalaman, sumber topik tulisan yang paling penting. Pengalaman seseorang merupakan fakta, suatu kenyataan hidup. Ia dapat menjadi renungan, bahan perbandingan, dan pengetahuan bagi orang lain apabila pengalaman itu dituliskan. Pengalaman yang

dapat dijadikan sumber adalah pengalaman langsung dan pengalaman yang tidak langsung.

- b) Pengamatan, banyak hal dalam kehidupan yang dapat kita alami langsung, tetapi ada juga yang dialami orang lain. Dari pengalaman orang lain, kita menyaksikan atau mengamati, dari hal itu dapat dijadikan sebagai bahan tulisan. Tentu saja, apa yang kita amatai atau saksikan kita pilih yang baik, menarik, dan memiliki nilai pengetahuan.
- c) Khayalan (imajinasi), manusia dibekali Tuhan dengan kemampuan berkhayal atau berimajinasi. Apa yang kita khayalkan dapat saja dijadikan bahan tulisan. Hanya, apa yang kita khayalkan tidak boleh ditulis dalam bentuk tulisan ilmiah. Namun, apa yang kita khayalkan dapat dituangkan dalam bentuk karangan fiksi.
- d) Pendapat serta keyakinan, kemampuan lain yang diberikan Tuhan kepada manusia normal ialah beropini dan kemampuan membedakan yang baik dan tidak baik. Kemampuan tersebut menyebabkan manusia memiliki pendapat, pandangan, dan keyakinan terhadap sesuatu. Hal tersebut dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat sebuah tulisan.

3) Sistem Penyajian Menulis

Dalam menyajikan sebuah tulisan, menurut Semi (2013:32) terdapat sistem penyajian tulisan yang disesuaikan dengan tujuan dan topik. Sistem penyajian gagasan dalam menulis ada tiga, yaitu

- a) Sistem penyajian kronologis, penuangan suatu ide atau gagasan yang ada di dalam pikiran dapat dituangkan dengan cara atau sistem kronologis. Sistem kronologis adalah gagasan yang disampaikan dengan urutan berdasarkan urutan waktu kejadian.
- b) Sistem penyajian ruang, menyusun gagasan berdasarkan tata ruang sebagaimana yang tampak oleh mata, atau adanya benda atau barang dalam hubungan satu dengan yang lain.
- c) Sistem penyajian logis, penyajian gagasan secara logis umumnya menyangkut gagasan yang memerlukan penalaran dan pemikiran.

c. Langkah-langkah Menulis

Menurut Semi (2013:41) berpendapat bahwa untuk menghasilkan tulisan yang enak dipandang dan enak dibaca, peneliti sebaiknya menguasai tiga keterampilan dasar dalam menulis, yaitu 1) keterampilan berbahasa, 2) keterampilan penyajian, dan 3) keterampilan perwajahan.

Untuk menghasilkan sebuah tulisan, perlu adanya tahapan atau proses yang harus dilalui, tahapan tersebut menurut Semi (2013:46) meliputi:

1) Tahap Pratulis

Tahap pratulis terdiri dari empat kegiatan, yaitu a) menetapkan topik, b) menetapkan tujuan, c) mengumpulkan informasi, dan merancang tulisan.

2) Tahap Penelitian

Pada saat mencurahkan gagasan ke dalam konsep tulisan, peneliti harus berkonsentrasi pada empat hal, yaitu a) konsentrasi terhadap gagasan pokok tulisan, b) konsentrasi terhadap tujuan tulisan, c) konsentrasi terhadap kriteria calon pembaca, dan d) konsentrasi terhadap kriteria penerbitan.

3) Tahap Pascatulis

Dalam tahap pascatulis terdapat dua kegiatan utama, yaitu penyuntingan dan penelitian naskah jadi.

d. Jenis Tulisan

Dalam kehidupan sehari-hari terdapat berbagai macam tulisan. Menurut Semi (2013: 53) semua jenis tulisan, bila diklasifikasikan ke dalam ciri-cirinya yang sama, maka dapat dibagi atas empat jenis, yaitu narasi, eksposisi, deskripsi, dan argumentasi.

1) Narasi

Narasi ialah tulisan yang tujuannya menceritakan kronologis peristiwa kehidupan manusia. Karya narasi dibagi menjadi dua jenis, yaitu narasi artistik dan narasi ekspositorik.

2) Eksposisi

Eksposisi ialah tulisan yang bertujuan memberikan informasi, menjelaskan, dan menjawab pertanyaan apa, mengapa, kapan, dan bagaimana. Tulisan yang termasuk ke dalam eksposisi, yaitu tulisan berita, tajuk rencana, surat pembaca, dan artikel.

3) Deskripsi

Deskripsi ialah tulisan yang tujuannya untuk memberikan rincian atau detil tentang objek sehingga dapat memberi pengaruh pada emosi dan menciptakan imajinasi pembaca bagaikan melihat, mendengar, atau merasakan langsung apa yang disampaikan peneliti. karya tulis deskripsi dapat dibagi atas dua jenis, yaitu deskripsi artistik dan deskripsi ekpositorik.

4) Argumentasi

Argumentasi adalah tulisan yang bertujuan meyakinkan atau membujuk pembaca tentang kebenaran pendapat peneliti.

4. Teks Deskripsi

a. Pengertian Teks Deskripsi

Pergantian kurikulum bahasa Indonesia membawa perubahan pada materi-materinya. Materi pelajaran bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum 2013 pada jenjang SMP, kini berbasis pada teks. Menurut Kosasih dan Endang (2019:3) teks-teks tersebut sebenarnya merupakan peristiwa berbahasa. Peristiwa-peristiwa berbahasa seperti itu dalam Kurikulum 2013 dilabeli sebagai jenis-jenis teks yang secara garis besar digolongkan ke dalam lima teks. Lima peristiwa berbahasa yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat, yakni menggambarkan (*describing*), menceritakan (*narrating*), menjelaskan (*explaining*), memerintah (*instructing*), dan berargumen (*arguing*).

Dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia untuk jenjang SMP, jenis-jenis teks dikelompokkan menjadi jenis teks fiksi dan teks nonfiksi. Teks fiksi merupakan jenis teks yang menyajikan informasi-informasi imajinatif. Jenis teks yang dimaksud dapat pula disebut sebagai teks nonilmiah atau jenis teks sastra. Teks-teks yang dimaksud adalah cerita fantasi, puisi rakyat, cerita rakyat, puisi, drama, dan narasi (dongeng dan cerpen). Teks nonfiksi merupakan teks yang berbasis fakta. Teks jenis ini disebut juga teks nonsastra, atau teks ilmiah. Contohnya teks deskripsi, laporan observasi, surat, berita, iklan, eksposisi, eksplanasi, ulasan, persuasi, laporan, pidato, diskusi, tanggapan, dan narasi faktual.

Deskripsi menurut Finoza dalam Dalman (2016:93) adalah bentuk tulisan yang bertujuan memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca dengan jalan melukiskan hakikat objek yang sebenarnya. Sedangkan Keraf (1981:93) menyebutkan bahwa deskripsi atau pemerian merupakan sebuah bentuk tulisan yang bertalian dengan usaha para peneliti untuk memberikan perincian-perincian dari objek yang sedang diberikan.

Selanjutnya menurut Dalman (2016:94) karangan deskripsi merupakan karangan yang melukiskan atau menggambarkan suatu objek atau peristiwa tertentu dengan kata-kata secara jelas dan terperinci sehingga si pembaca seolah-olah turut merasakan atau mengalami langsung apa yang dideskripsikan si peneliti. Sejalan

dengan pendapat tersebut 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 peneliti. Objek yang dimaksud bisa berupa keadaan alam di tempat tertentu, keadaan hewan, atau keadaan hewan.

Dari beberapa pendapat yang telah disampaikan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa teks deskripsi adalah jenis karangan atau teks yang menggambarkan suatu objek secara rinci dengan menggunakan sudut pandang peneliti yang disertai dengan penginderaan.

b. Ciri Teks Deskripsi

Harsiati, dkk (2016:7-8) menyatakan bahwa teks deskripsi menggambarkan objek secara subjektif atau melukiskan kondisi objek dari sudut pandang peneliti. Oleh karena itu, teks deskripsi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

1) Ciri Tujuan

Teks deskripsi bertujuan menggambarkan/melukiskan secara rinci dan penggambaran sekonkret mungkin suatu objek/suasana/perasaan sehingga pembaca seakan-akan melihat, mendengar, mengalami apa yang dideskripsikan.

2) Ciri Objek

Objek yang dibicarakan pada teks deskripsi bersifat khusus (objek tertentu yang memungkinkan berbeda dengan objek lain). Objek yang dideskripsikan bersifat pendapat personal. Ciri objek biasanya tergambar dalam judul teks.

3) Ciri Isi

Ciri isi teks deskripsi meliputi: a) isi teks deskripsi diperinci menjadi bagian-bagian objek, b) isi teks deskripsi menggambarkan secara konkret dengan menggunakan kata-kata khusus, dan c) isi teks deskripsi bersifat personal dengan kandungan emosi sehingga menggunakan kata-kata dengan emosi kuat.

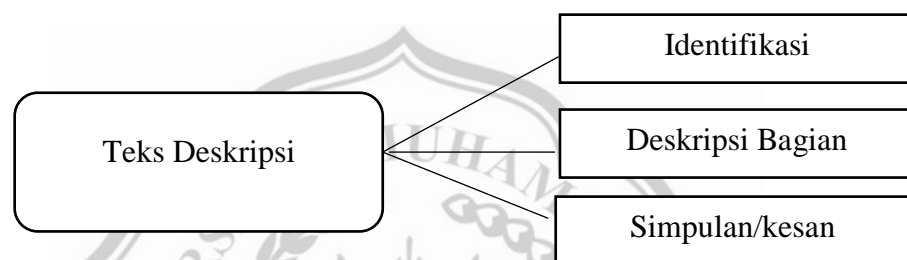
4) Ciri Penggunaan Bahasa

Ciri teks deskripsi dari segi penggunaan bahasa antara lain: a) menggunakan kata-kata khusus untuk mengkonkretkan, b) menggunakan kalimat rincian untuk mengkonkretkan, c) menggunakan sinonim dengan emosi kuat, d) menggunakan majas untuk melukiskan secara konkret, e) menggunakan bahasa yang membuat pembaca seolah-olah melihat, mendengar, dan merasakan apa yang dideskripsikan, dan f) teks deskripsi memunculkan kata ganti orang.

c. Struktur Teks Deskripsi

Menurut Hasriati, dkk (2016:20-21) struktur teks tanggapan deskriptif mencakup: identifikasi, deskripsi bagian, simpulan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan 2.1 berikut.

Bagan 2.1. Struktur Teks Deskripsi



Struktur teks deskripsi dalam bagan dapat diuraikan bahwa identifikasi/gambaran umum berisi objek yang dideskripsikan, lokasi, sejarah lahirnya, makna nama, pernyataan umum tentang objek. Kemudian, deskripsi bagian berisi perincian bagian objek tetapi diperinci berdasarkan tanggapan subyektif peneliti. Selanjutnya, simpulan/kesan berisi pandangan atau kesan umum peneliti terhadap objek.

Jenis pengembangan deskripsi bagian bisa dikelompokkan menjadi, 1) deskripsi bagian berdasarkan ruang, 2) deskripsi bagian berdasarkan anggota bagian-bagian objek, 3) deskripsi bagian berdasarkan proses sesuatu berlangsung, dan 4) deskripsi bagian berupa pemfokusan.

d. Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi

Penggunaan kaidah kebahasaan dalam menulis teks deskripsi adalah sebagai berikut:

1) Penggunaan Kalimat Perincian untuk Menjelaskan

Ciri teks deskripsi dari segi penggunaan bahasa diantaranya menggunakan kalimat rincian untuk mengongkretkan.

Contoh:

Ibu adalah wanita yang sangat **baik**. Dia ramah dan tutur katanya lembut kepada siapa saja. Dia sangat suka membantu orang lain, terutama yang sedang dalam kesusahan. Profesinya sebagai guru semaikin mengokohkan prinsipnya untuk selalu mengajarkan kebaikan kepada sesama

Kata baik dikongkretkan dengan ramah, tutur kata lembut, suka membantu orang lain, mengajarkan kebaikan.

2) Penggunaan Kalimat yang Menggunakan Cerapan Pancindra

Penggunaan kalimat yang menggunakan cerapan pancaindra (seolah-olah dapat dilihat, seolah-olah dapat didengar, seolah-olah dapat dirasakan).

Teks deskripsi berisi kalimat yang seolah-olah dapat dilihat, didengar dan dirasakan. Seperti terdapat pada contoh dalam tabel 2.3 berikut.

Tabel 2.3 Kalimat Cerapan Pancaindera

Seolah melihat	Seolah mendengar	Seolah merasakan
Pantai panjang dengan pasir putih	Debur ombak pantai terdengar berirama	Udara sangat terasa segar
Air jernih dengan buih-buih kecil	Gemicik air jatuh dari atap	Dinginnya air menyapu wajahku saat cuci muka

Manfaat pada kalimat tersebut adalah membuat kita menjadi bisa menggambarkan setiap apa yang dirasa, didengar, dan melihat. Kalimat menegaskan bahwa teks deskripsi juga tidak hanya apa yang dilihat saja.

3) Penggunaan Kata dengan Kata Dasar (k, p, t,s)

Istilah ‘KPST’ merujuk pada kata-kata dasar yang berawalan huruf *k*, *p*, *s*, dan *t*. Aturannya sederhana: kata dasar yang berawalan huruf ini secara otomatis akan melebur jika diberi imbuhan *me-* dan *pe-*.

Hukum KPST sendiri memiliki beberapa aturan, yaitu:

- a) Kata dasar yang ~~hilang bersama kenangan~~ melebur adalah kata dasar berawalan huruf *k*, *p*, *s*, dan *t* HANYA JIKA huruf keduanya berupa huruf vokal.

Misalnya:

menyimpan (dari kata *simpan*)

menolong (dari kata *tolong*)

mengawal (dari kata *kawal*)

memukul (dari kata *pukul*)

- b) Kata dasar berawalan huruf *k*, *p*, *s*, dan *t* dengan huruf kedua berupa huruf konsonan tidak akan melebur ~~hilang~~ bersama ~~kenangan~~.

Misalnya: *mentraktir*, *mengkritik*, *mengkristal*.

- c) Kata dasar berawalan huruf *k*, *p*, *s*, dan *t* dengan huruf kedua berupa huruf konsonan bisa melebur hanya jika mendapat awalan *pe-*.

Misalnya:

pemrotes (dari kata *protes*)

pemroses (dari kata *proses*)

pemrogram (dari kata *program*).

- d) Perhatikan kata-kata yang mengalami pengimbuhan *me-* dan *pe-* sekaligus (imbuhan bertingkat). Pada kasus ini, ingat-ingatlah untuk mencari kata dasarnya.

Misalnya: *memperhatikan*, bukannya *memerhatikan*, karena ia berasal dari kata *hati* yang diberi imbuhan bertingkat.

- e) Aturan-aturan di atas berlaku **kecuali** pada kata-kata tertentu, yaitu *mengkaji*, *mempunyai*, dan *penyair*.

Kata *mengkaji* tidak dileburkan agar dapat dibedakan dengan kata *mengaji*, sedangkan dua kata berikutnya—meski merupakan

bentuk yang salah sesuai Hukum KPST—tetap diterima karena telah menjadi kebiasaan yang berlaku di masyarakat.

4) Penggunaan Sinonim

Sinonim merupakan kata yang mempunyai makna sama atau hampir sama. Manfaat penggunaan sinonim pada teks deskripsi adalah memperinci kata agar lebih mudah diuraikan. Manfaat lain adalah kita lebih banyak pilihan kata yang akan digunakan dalam menulis paragraf deskripsi. Contoh penggunaan sinonim pada tabel 2.4 berikut.

Tabel 2.4 Penggunaan Kata Bersinonim

Kata	Sinonim	Kalimat pada teks
Indah	Elok, molek, cantik,	Pemandangan matahari terbenam di sore hari sangatlah elok Pembuatan patung garuda wisnu kaca di Bali memperhatikan detail dan terlihat molek serta megah
Melihat	Menonton, menyaksikan, memandang,	Penggemar sepak bola wajib menonton pertandingan Timnas Indonesia pada laga Asian Games Sekitar 23 ribu orang menyaksikan laga final antara Indonesia melawan Thailand

5) Penggunaan Kata Depan

Kata depan atau disebut juga dengan preposisi adalah kata yang secara sintaksis (tata/susunan kalimat) terletak di depan kata benda (nomina), kata sifat (adjektiva), dan kata keterangan (adverbia). Sedangkan secara semantis (makna), kata depan menandai berbagai hubungan makna antara konstituen yang terletak di depan dan di belakang kata depan tersebut.

Kata depan merupakan kata yang merangkaikan kata-kata atau bagian kalimat. Kata depan dapat berupa kata (seperti: *di* dan *untuk*) ataupun gabungan kata (seperti: *bersama* dan *sampai dengan*). Aturan penelitian kata depan sebagai berikut:

a) Kata depan (*di*, *ke*, *dari*) jika ia menyatakan tempat, maka penelitiannya harus dipisah dari kata yang berada di belakangnya atau tempat yang dimaksudkan.

Contoh : Aku lahir dan besar *di* Jakarta.

b) Kata depan (*di*, *ke*, *dari*) jika ia merupakan imbuhan dari suatu kata, maka penelitiannya digabung dengan kata yang mengikuti.

Contoh: Baju itu *dibeli* saat kami liburan akhir tahun lalu.

Jika kata depan digunakan dalam kalimat sebagai judul, maka penelitiannya harus menggunakan huruf kecil.

Contoh : Laskar Pelangi *di* Pulau Belitung.

6) Penggunaan Kata Awalan *di-* dan *ke-*

Awalan *di-* dan *ke-* memiliki arti dan fungsi yang bermacam-macam. Sebagai awalan, *di-* dan *ke-* ditulis serangkai dengan kata dasar yang menyertainya. Seperti : *dipaksa, ditulis, dikirim, dsb.* Atau, *kelima, keempat, keangkat* (bahasa tidak resmi dari terangkat), *dsb.* Untuk membedakan *di* dan *ke* sebagai kata depan atau *di* dan *ke* sebagai awalan:

- a) Sebagai kata depan : *di* dan *ke* langsung diikuti oleh kata tempat (ditulis terpisah). Contoh : *di rumah, di kantor, ke kampung, ke kota.*
- b) Untuk awalan : *di-* langsung diikuti oleh kata kerja (ditulis serangkai). Contoh : *dimasak, dikubur.* Sedangkan, *ke-* langsung diikuti selain kata tempat (ditulis serangkai). Contoh : *ketujuh, ketua, kehendak, kekasih, dll.*

7) Penggunaan Kata Khusus

Kata umum adalah kata – kata yang memiliki makna dan cakupan pemakaian yang lebih luas. Kata – kata yang termasuk dalam kata umum disebut dengan *hipernim*. Sedangkan, kata khusus adalah kata – kata yang ruang lingkup dan cakupan maknanya lebih sempit, atau disebut juga dengan *hiponim*.

Pada umumnya, kata umum memiliki beberapa macam kata khusus. Meskipun kata – kata khusus memiliki bentuk yang berbeda, maknanya tetaplah sama dengan makna kata umum.

Contoh Kata Umum dan Kata Khusus

Kata umum : Melihat

Kata khusus : Menengok, menyaksikan, melirik, memandang, memelototi, mengamati, dan memperhatikan.

Kata umum : Mendatangi

Kata khusus : Mampir, singgah, berkunjung

8) Penggunaan Huruf Kapital

Berdasarkan Permendikbud No. 50 Tahun 2016 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa huruf kapital adalah sebagai berikut:

a) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama awal kalimat.

Misalnya: Apa maksudnya?

b) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur nama orang, termasuk julukan.

Misalnya: Amir *Hamzah* dan Wage Rudolf Supratman

Catatan:

(1) Huruf kapital *tidak* dipakai sebagai huruf pertama nama orang yang merupakan nama jenis atau satuan ukuran.

Misalnya: ikan *mujair*, mesin *diesel*, 5 ampere, 10 volt

(2) Huruf kapital *tidak* dipakai untuk menuliskan huruf pertama kata yang bermakna 'anak dari', seperti *bin*, *binti*, *boru*, dan *van*, atau huruf pertama kata tugas.

Misalnya: Abdul Rahman *bin* Zaini, Charles Adriaan *van* Ophuijsen, Ayam Jantan *dari* Timur, Mutiara *dari* Selatan.

- c) Huruf kapital dipakai pada awal kalimat dalam petikan langsung.

Misalnya: Adik bertanya, "*Kapan kita pulang?*"

"Mereka berhasil meraih medali emas," katanya

- d) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama setiap kata nama agama, kitab suci, dan Tuhan, termasuk sebutan dan kata ganti untuk Tuhan

Misalnya: *Islam, Alquran, Kristen, Alkitab,*

Allah akan menunjukkan jalan kepada hamba-Nya.

- e) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur nama gelar kehormatan, keturunan, keagamaan, atau akademik yang diikuti nama orang, termasuk gelar akademik yang mengikuti nama orang.

Misalnya:

Sultan Hasanuddin, Haji Agus Salim dan Doktor Mohammad Hatta.

- f) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur nama gelar kehormatan, keturunan, keagamaan, profesi, serta nama jabatan dan kepangkatan yang dipakai sebagai sapaan.

Misalnya:

Selamat datang, Yang Mulia. Semoga berbahagia, Sultan.

- g) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur nama jabatan dan pangkat yang diikuti nama orang atau yang dipakai sebagai pengganti nama orang tertentu, nama instansi, atau nama tempat.

Misalnya:

Wakil Presiden Adam Malik

Perdana Menteri Nehru

h) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama nama bangsa, suku bangsa, dan bahasa.

Misalnya: bangsa *Indonesia*, suku *Dani*, bahasa *Bali*

Catatan: Nama bangsa, suku bangsa, dan bahasa yang dipakai sebagai bentuk dasar kata turunan tidak ditulis dengan huruf awal kapital.

Misalnya: pengindonesiaan kata asing, *keinggris-inggrisan*, *kejawa-jawaan*.

i) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama nama tahun, bulan, hari, dan hari besar atau hari raya.

Misalnya: tahun *Hijriah*, tarikh *Masehi*, bulan *Agustus*

j) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur nama peristiwa sejarah.

Misalnya: *Konferensi Asia Afrika* dan *Perang Dunia II*

Catatan: Huruf pertama peristiwa sejarah yang tidak dipakai sebagai nama tidak ditulis dengan huruf kapital.

k) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama nama geografi.

Misalnya: *Jakarta*, *Asia Tenggara*, *Dataran Tinggi Dieng*

Catatan: Huruf pertama nama geografi yang bukan nama diri *tidak* ditulis dengan huruf kapital dan huruf pertama nama diri geografi yang dipakai sebagai nama jenis *tidak* ditulis dengan huruf kapital.

- l) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama semua kata (termasuk semua unsur bentuk ulang sempurna) dalam nama negara, lembaga, badan, organisasi, atau dokumen, *kecuali* kata tugas, seperti *di, ke, dari, dan, yang, dan untuk*.

Misalnya:

Republik Indonesia,

Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia

- m) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama setiap kata (termasuk unsur kata ulang sempurna) di dalam judul buku, karangan, artikel, dan makalah serta nama majalah dan surat kabar, *kecuali* kata tugas, seperti *di, ke, dari, dan, yang, dan untuk*, yang tidak terletak pada posisi awal.

Misalnya:

Saya telah membaca buku *Dari Ave Maria ke Jalan Lain ke Roma*.

- n) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur singkatan nama gelar, pangkat, atau sapaan.

Misalnya: *S.H.* = sarjana hukum, *S.K.M.* = sarjana kesehatan Catatan PUEBI 2015 menambahkan contoh gelar lokal *Daeng* dan *Datuk*.

- o) Huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama kata penunjuk hubungan kekerabatan, seperti *bapak, ibu, kakak, adik, dan paman*, serta kata atau ungkapan lain yang dipakai dalam penyapaan atau pengacuan.

Misalnya: "Kapan *Bapak* berangkat?" tanya Hasan.

9) Majas

Majas adalah bahasa kias yang dipergunakan untuk memperoleh efek tertentu dari suatu benda atau hal dengan cara membandingkannya dengan benda lain atau hal lain yang lebih umum.

a) Majas Personifikasi

Majas personifikasi adalah majas yang melekatkan sifat-sifat insani (manusiawi) pada suatu benda mati sehingga seolah-olah memiliki sifat seperti benda hidup. Ciri majas ini adalah terdapatnya pilihan kata yang mengenakan sifat manusia pada benda mati tersebut.

Contoh :

Pohon bambu di belakang rumah *berbisik bisik* tertiuip angin sore.

Sepasang mata boneka itu *bersinar* tajam menatapku di kegelapan.

b) Majas Perumpamaan (Asosiasi)

Majas perumpamaan atau majas asosiasi adalah sebuah ungkapan dengan gaya bahasa yang membandingkan dua hal berbeda yang secara umum ditarik kesimpulan terhadap persamaan dari kedua hal tersebut sebagai bahan perbandingan.

Contoh :

Wajah cantiknya bercahaya laksana rembulan di pertengahan malam.

Masakanmu sungguh nikmat bak hidangan mewah di restoran.

10) Pilihan Kata yang Bervariasi

Teks deskripsi menggunakan kosakata secara segar dengan variasi kata yang luas.

Contoh : mengagumkan, memesona, menakjubkan, memukau

e. Langkah-langkah Menulis Teks Deskripsi

Menyajikan teks deskripsi dapat dilakukan secara lisan dan tulisan. Menurut Harsiati (2016:36) langkah-langkah menulis teks deskripsi adalah sebagai berikut:

- 1) tentukan subjek yang akan dideskripsikan;
- 2) membuat kerangka bagian-bagian yang akan dideskripsikan;
- 3) mencari data dari subjek yang ditulis;
- 4) menata kalimat-kalimat menjadi paragraf pembuka teks tanggapan deskriptif/identifikasi, paragraf deskripsi bagian 1, deskripsi bagian 2, deskripsi bagian 3, dan paragraf penutup; dan
- 5) Perincilah objek/suasana yang kamu deskripsikan dengan menggunakan kata dan kalimat yang merangsang pancaindera. Pembaca yang tidak mengalami langsung seolah-olah melihat, mendengar, dan merasakan apa yang kamu deskripsikan dengan menggunakan variasi kata secara menarik.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media 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 elektronis 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. *AECT (Assosiation of Education and Communication Technology, 1977)*, memberikan batasan media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatannya. Gagne mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Heinich Molenda, Russel (1996:8) menyatakan bahwa: “*A media (plural media Cha) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed materials, computers, and instructors.* Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur.

Dari berbagai batasan di atas dapat dirumuskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dapat membangkitkan semangat,

perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Selain itu, media secara mendasar berpotensi memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kepribadian.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri khusus suatu media pembelajaran berbeda menurut tujuan atau pengelompokannya. Ciri-ciri media dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman, dan pengecap. Oleh karena itu, secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera. Di samping itu, ciri-ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran mendangung aspek-aspek alat dan teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar.

Tiap-tiap media mempunyai karakteristik yang perlu dipahami oleh pemakainya. Pengenalan jenis media dan karakteristiknya merupakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media. Dalam memilih media, perlu memperhatikan tiga hal, yaitu kejelasan

maksud dan tujuan pemilihan tersebut, sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan akan adanya alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk suatu proses pembelajaran. Mulai dari media yang sederhana, konvensional, dan murah harganya sangat mahal. Mulai dari yang hanya merespons indera tertentu sampai yang dapat merespons perpaduan dari berbagai indera manusia. Dari yang hanya secara manual dan konvensional dalam pengoperasionalannya hingga yang sangat tergantung pada perangkat keras dan kemahiran sumber daya manusia tertentu dalam pengoperasionalannya.

Menurut Heinich, Melonda, Russel (1996:8) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh. Jenis media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) media grafis seperti gambar, foto, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar;

- 2) media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampung, model susun, model kerja, dan diorama;
- 3) media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, film, dan OHP;
- 4) lingkungan sebagai media pembelajaran.

Untuk menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran perlu diketahui terlebih dahulu jenis-jenis media yang ada. Ada juga memisahkan jenis media sebagai berikut.

- 1) media grafis, termasuk di dalamnya media visual, yakni pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera pengelihatan). Media grafis ini meliputi: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan panel, dan papan buletin;
- 2) media audio, jenis ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal. Media audio meliputi radio, alat perekam pita magnetic (*tape recorder*), piringan hitam, dan laboratorium bahasa;
- 3) media proyeksi diam, media jenis ini mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya, media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan. Sedangkan pada media proyeksi diam, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Yang termasuk

media proyeksi diam antara lain bingkai, film rangkai, *overhead proyektor* (transparansi), transvisi, dan *Opaque Projektor* (proyektor tak tembus cahaya).

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Romiszowski mengungkapkan “media” *as the carriers on messages, from some transmitting source (which may be a human being or inanimate object), to the receiver of the message (which in our case is the learner)*. Penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat itu. Selain itu, pembelajaran bermedia dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi.

Proses pemilihan media pembelajaran tidak samadengan pemilihan buku pegangan dalam pembelajaran. Pemilihan buku

pegangan perlu memperhatikan kebutuhan dan kemampuan siswa yang akan diajar. Sedangkan menurut Wilkinson, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yakni:

- 1) Tujuan, media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Tujuan yang dirumuskan ini adalah kriteria yang paling pokok, sedangkan tujuan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama ini.
- 2) Ketepatangunaan, jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti bagan dan slide dapat digunakan. Apabila yang dipelajari adalah aspek-aspek yang menyangkut gerak, maka media film atau video akan lebih cepat. Wilkinson menyatakan bahwa penggunaan bahan-bahan yang bervariasi menghasilkan dan meningkatkan pencapaian akademik.
- 3) Keadaan siswa, media akan efektif digunakan apabila tidak tergantung dari benda interindividual antara siswa. Misalnya kalau siswa tergolong tipe auditif/visual maka siswa yang tergolong auditif dapat belajar dengan media visual dapat juga belajar dengan menggunakan media auditif.
- 4) Ketersediaan, walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia. Menurut Wilkinson, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus

tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

- 5) Biaya, biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media, hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai.

Menurut Canei, R Springfield dan Clark. C. (1988:62) dasar pemilihan alat bantu visual adalah memilih alat bantu yang sesuai dengan kematangan, minat, dan kemampuan kelompok, memilih alat bantu secara tepat untuk kegiatan pembelajaran, mempertahankan keseimbangan dalam jenis alat bantu yang dipilih, menghindari alat bantu yang berlebihan, serta mempertanyakan apakah alat tersebut diperlukan dan dapat mempercepat pembelajaran atau tidak.

6. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video

Menurut Munir (2015:18) menyatakan bahwa pada dasarnya video adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Agnew dan Kellerman dalam Munir juga mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu

kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

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. Dengan keunggulan yang dimiliki sebagai media audiovisual, media video mampu memperlihatkan, objek, tempat, dan peristiwa secara komprehensif melalui gambar bergerak atau *motion picture*.

b. Macam-macam Video dalam Aplikasi Multimedia

Menurut Munir (2015: 290) ada beberapa macam atau jenis video yang dapat digunakan sebagai objek link dalam aplikasi multimedia, yaitu *live video feeds*, *videotape*, *videodisc*, dan *digital video*.

- 1) *Live Video Feeds*, jenis ini menyediakan objek-objek link multimedia yang menarik dan waktu nyata (*real-time*). Saluran televisi atau *live camera feed* menjadi objek sebuah *link*.
- 2) *Videotape*, jenis ini memiliki beberapa format, yaitu VHS, 88 mm, Hi-8, VHS-C, Super VHS dan Betacam.
- 3) *Videodisc*, jenis ini juga mempunyai dua format, yaitu disc dengan format CAV yang dapat menyimpan data hingga 54.000 still frame

dan disc dengan format CLV yang dapat menyimpan hingga satu jam video.

- 4) *Digital Video* merupakan medium penyimpanan video yang digunakan pada rangkaian computer. Dalam prosesnya bisa memainkan video dengan layar/skrin penuh tanpa bantuan alat lainnya. Kualitas film lebih baik. Digital video mempunyai dua format, yaitu Mini DV dan Digital. Keduanya menggunakan DV codec, tetapi direkam dalam ukuran yang berbeda. DV codec digunakan dengan berbasis format DVCAM, DVCPRO yang dirancang untuk reabilitas yang maksimum.
- 5) *Hypervideo*, jenis ini mempunyai soundtrack dan dapat dimainkan berulang kali. Video bisa dimainkan secara bersama dengan penyajian multimedia. Videoclip juga dimainkan urut waktu (*over time*). Ada banyak multimedia creation tool yang memungkinkan melakukan timing munculnya objek-objek untuk mensinkronkannya dengan video.

c. Kelebihan dan Kelemahan Video dalam Multimedia

Perkembangan teknologi digital telah memberikan lompatan yang besar terhadap cara yang dapat ditempuh oleh seseorang untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Kini salah satu lompatan besar tersebut telah melanda teknologi video. Perubahan format video dari analog menjadi format digital telah membuat penyampaian informasi dan pengetahuan melalui unsur *audiovisual*

seperti halnya program video menjadi lebih ringkas dan *portable* dengan tingkat kejelasan gambar dan suara yang jauh lebih baik dari pada sebelumnya.

Pemakaian media video pada umumnya lebih disukai dari pada media film. Hal ini disebabkan cara pengoperasian media film lebih rumit jika dibandingkan dengan cara pengoperasian media video. Perkembangan teknologi digital dalam dunia video telah membuat video ini bersifat *portable* dengan tingkat kejelasan gambar dan suara yang prima.

Menurut Munir (2015:295-296) menjelaskan video dalam multimedia memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu:

- 1) Kelebihan Video dalam Multimedia
 - a) Menjelaskan keadaan riil dari suatu proses, fenomena, atau kejadian.
 - b) Sebagai bahan terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/penjelasan.
 - c) Pengguna dapat melakukan pengulangan (*replay*) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
 - d) Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik.
 - e) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media *text*.
 - f) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.

2) Kelemahan Video dalam Multimedia

- a) Video mungkin saja detail dalam penjelasan materi karena peserta didik harus mampu mengingat detail dari *scene* ke *scene*.
- b) Umumnya pengguna menganggap belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui text sehingga pengguna kurang terdorong untuk lebih aktif di dalam interaksi dengan materi.

7. Aplikasi Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi

1. Program 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.

Program aplikasi pembelajaran menulis teks deskripsi bekerja dengan menggunakan google drive sebagai penyimpanannya. Kapasitas yang dipakai adalah 16 giga byte (GB). Dalam mengoperasikan aplikasi tersebut diperlukan alamat email pengguna yang masih aktif untuk identitas pengguna. Aplikasi pembelajaran ini bisa digunakan dengan media smartphone, computer personal, dan laptop dengan bantuan jaringan internet.

2. Istilah-istilah dalam Aplikasi Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi

Istilah-istilah dalam Aplikasi pembelajaran menulis Teks Deskripsi adalah sebagai berikut:

- a) email adalah suatu sarana untuk mengirim dan menerima pesan dengan format digital melalui jalur jaringan komputer dan internet;
- b) *google drive* adalah salah satu layanan yang ditawarkan oleh Google dan merupakan layanan untuk menyimpan dokumen atau file secara gratis;
- c) unduh merupakan suatu cara untuk mengirim file dari komputer pribadi ke sebuah *system server*;
- d) aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu;
- e) *google form* merupakan alat yang digunakan untuk membantu membuat perencanaan melalui media *online*;
- f) *google spreadsheet* adalah aplikasi program yang menunjukkan lembar dokumen baris dan kolom untuk menampilkan sebuah data.

3. Cara Kerja Aplikasi Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi

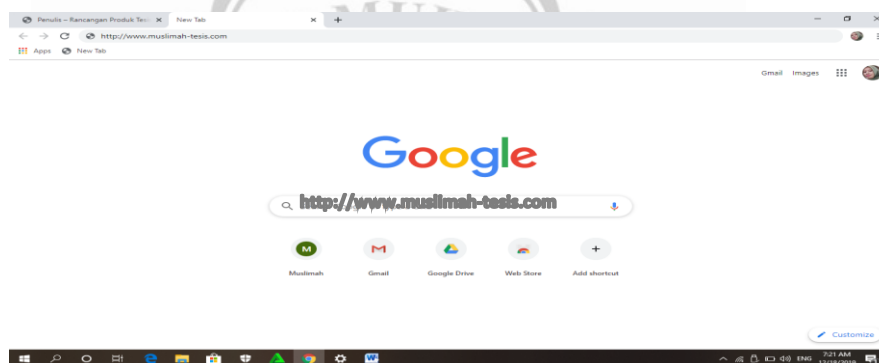
Cara kerja dari aplikasi ini mengikuti lembar kerja yang ditampilkan dalam program aplikasi, yaitu.

- a) Menyambungkan perangkat yang akan digunakan dengan internet “Google Chrome”. Seperti tampak pada gambar 2.1 berikut.

Gambar 2.1 Simbol *Google Chrome*

- b) Menuliskan alamat *website* aplikasi pembelajaran interaktif menulis teks deskripsi dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara. Seperti pada gambar 2.2 berikut.

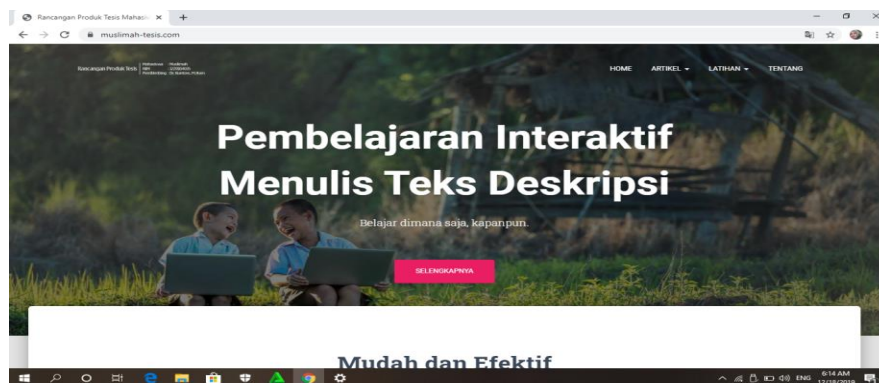
Gambar 2.2 Tampilan Awal Google dan Alamat Website



- c) Tampilan awal aplikasi pembelajaran interaktif menulis teks deskripsi yang terdiri dari sub menu *Home*, artikel, latihan, dan tentang seperti tampak pada gambar 2.3 berikut.

Gambar 2.3 Halaman Awal Aplikasi Pembelajaran Interaktif

Menulis Teks Deskripsi



- d) Masuk menu artikel untuk melihat Kompetensi Dasar, materi, dan contoh tampilan video, dan teks deskripsi seperti terlihat pada tampilan gambar 2.4 berikut.

Gambar 2.4 Halaman Awal Artikel



- e) Masuk menu latihan yang terdiri atas submenu latihan1, latihan 2, nilai latihan 1, dan nilai latihan 2 seperti terlihat pada tampilan gambar 2.5 berikut.

Gambar 2.5 Halaman Awal Latihan



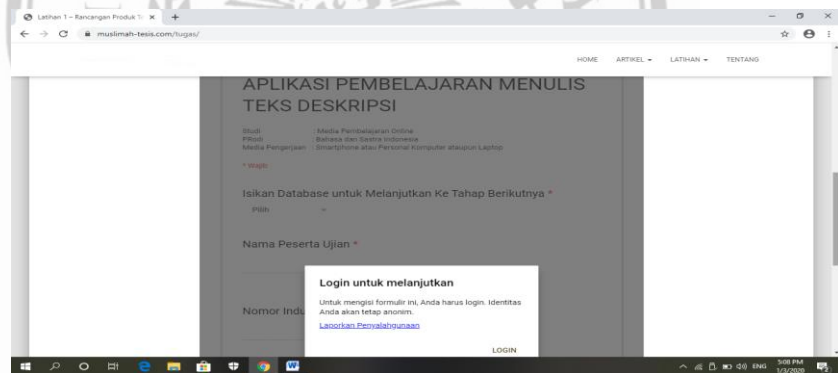
- f) Mulai latihan dalam aplikasi dengan membuka halaman seperti pada gambar.2,6 berikut

Gambar 2.6 Halaman Latihan 1



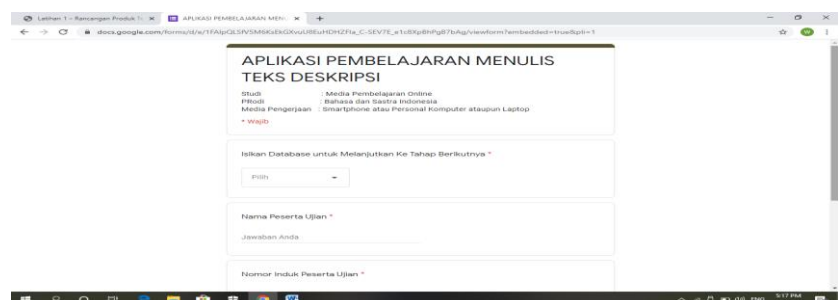
- 1) Login dengan email dan password pengguna

Gambar 2.7 Halaman Permintaan Login



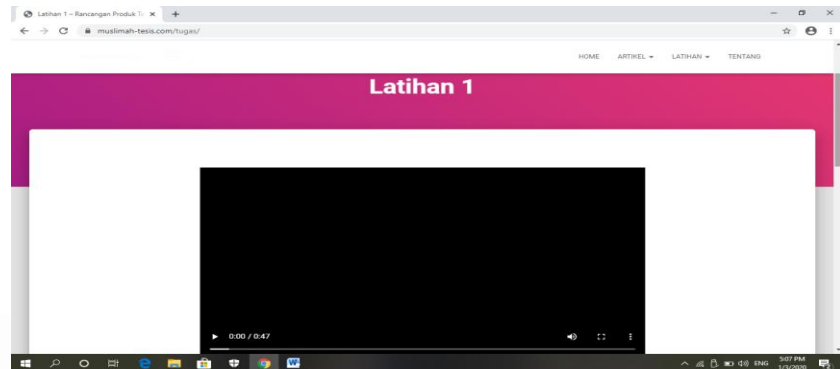
- 2) Mengisi google form dalam aplikasi

Gambar 2.8 Halaman Google Form Aplikasi



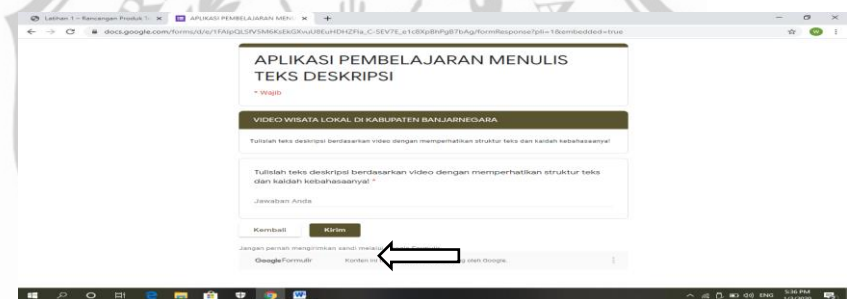

3) Melihat video lokasi wisata

Gambar 2.9 Halaman Tayangan Video Latihan 1



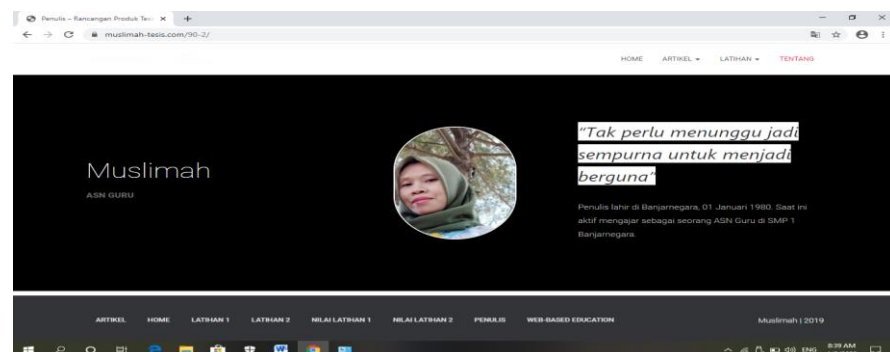
4) Menulis teks deskripsi berdasarkan tayangan video

Gambar 2.10 Halaman Menulis Teks Deskripsi Latihan 1

5) Mengirimkan hasil tulisan dengan cara klik “Kirim” yang ditunjuk dengan tanda  pada gambar 2.11

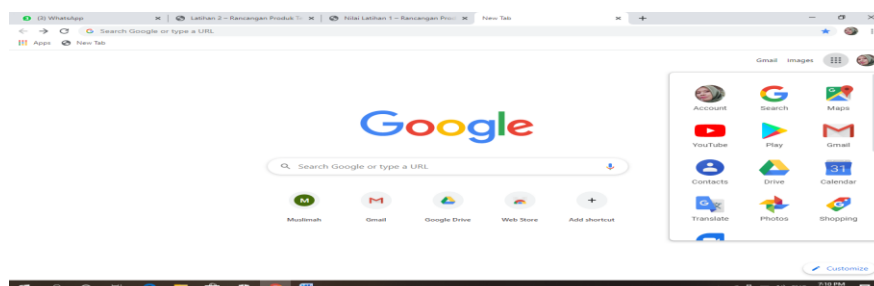
g) Melihat Informasi Tentang Pembuat Aplikasi

Gambar 2.11 Halaman Tentang



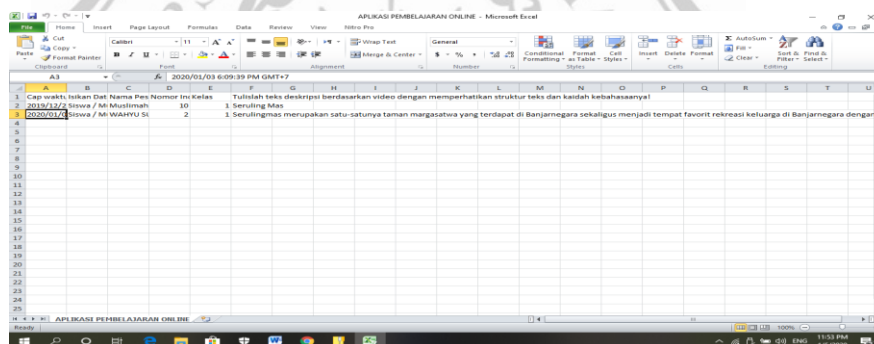
- h) Koreksi latihan soal dilakukan dengan menggunakan google drive guru/operator aplikasi seperti pada gambar 2.12

Gambar 2.12 Halaman *Google Drive*



- i) Penilaian latihan soal dilakukan dengan manual dalam excel.

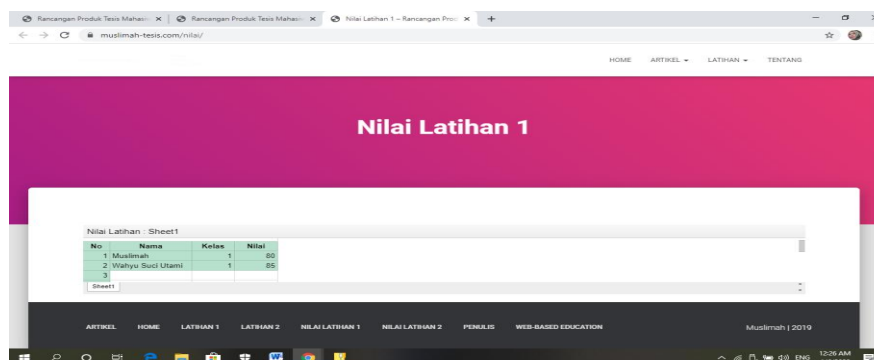
Gambar 2.13 Halaman Lembar Kerja Penilaian



Rubrik penilaian menulis teks deskripsi digunakan sebagai pedoman menilai hasil teks deskripsi yang dibuat oleh siswa.

- j) Melihat nilai latihan soal dilakukan dalam aplikasi awal

Gambar 2.14 Halaman Nilai Latihan 1



4. Kelebihan Aplikasi Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi

Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi pembelajaran menulis teks deskripsi, antara lain:

- a) Waktu dan tempat yang fleksibel
- b) Tidak ada batasan dan jangkauan lebih luas.
- c) Pada pembelajaran online pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun
- d) Mandiri dan bersifat independen
- e) Melibatkan siswa untuk lebih interaktif

5. Kekurangan Aplikasi Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi

- a) Tergantung dengan layanan internet
- b) Harus mempunyai Laptop, HP, ataupun *Personal Computer* sebagai medianya.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Multimedia Flash pada KD Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Ya BAAKII 1 Kesugihan Kabupaten Cilacap.

Penelitian yang dilakukan oleh Sukriniam tahun 2017 dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Multimedia Flash pada KD Teks Laporan Hasil Observasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Ya BAAKII 1 Kesugihan Kabupaten Cilacap.

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis multimedia dengan menggunakan program macromedia flash pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada Kompetensi Dasar teks laporan hasil observasi untuk mengetahui dampak prestasi belajar.

Jenis penelitian yang dipakai yaitu penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) dengan tahapan penelitian yang meliputi: (a) Analisis, yaitu menganalisis kurikulum, siswa, dan materi pembelajaran, (b) Desain, yaitu dimulai dengan perencanaan dan penyusunan garis besar materi ajar, (c) Development, pengembangan bahan ajar dalam bentuk multimedia dengan menggunakan program macromedia flash dan validasi ahli terhadap bahan ajar, (d) Implementasi, yaitu uji coba terhadap bahan ajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, dan (e) Evaluasi, yaitu mengevaluasi pelaksanaan bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash dengan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Hasil pengembangan bahan ajar interaktif berbasis multimedia flash pada kompetensi dasar teks laporan hasil observasi mendapatkan kriteria valid dengan presentasi hasil uji coba ahli materi.

2. Pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media video lokawisata terhadap minat dan hasil belajar menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Cilacap Tahun Pelajaran 2017-2018.

Penelitian yang dilakukan oleh Indriyani Wahyujati pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media video lokawisata terhadap minat dan hasil belajar menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Cilacap Tahun Pelajaran 2017-2018” yang mempunyai tujuan (a) untuk mengetahui pengaruh media video lokasiwisata terhadap minat siswa dalam belajar menulis teks deskripsi, (b) untuk mengetahui pengaruh media video lokasiwisata terhadap hasil belajar siswa dalam menulis teks deskripsi.

Penelitian tersebut menggunakan metode eksperimental jenis eksperimen *Quasi Nonequivalent Control Group Design*. Dengan pengabilan sampel menggunakan *Random Sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket skala *linkert*. Teknik analisis data menggunakan uji *t*.

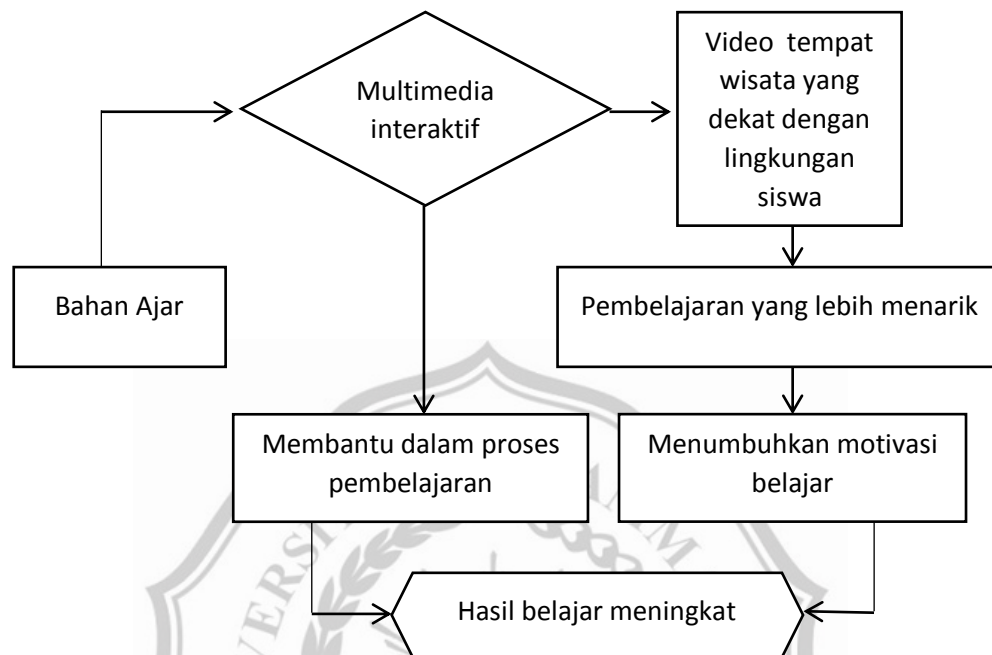
Hasil penelitian diolah dengan menggunakan SPSS dengan nilai uji *t* hitung pada minat sebesar 10,728 sedangkan *t* tabel pada taraf signifikan 95% (0,05) menunjukkan 1,998 maka “video lokawisata” berpengaruh terhadap minat karena *t* hitung > *t* tabel sedangkan untuk hasil belajar menulis teks deskripsi diperoleh uji *t* sebesar 4,995. Maka media “lokawisata“ berpengaruh terhadap hasil belajar menulis teks deskripsi karena *t* hitung > *t* tabel. Dari hasil tersebut maka diperoleh hasil bahwa media video lokawisata dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa menulis teks deskripsi.

C. Kerangka Pikir

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah pemilihan dan penggunaan bahan ajar. Penggunaan bahan ajar dengan media yang tepat akan membantu guru maupun siswa untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Multimedia mampu mengabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan, sehingga multimedia dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Penggunaan bahan ajar yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Apalagi multimedia yang dikemas dalam bentuk bahan ajar interaktif.

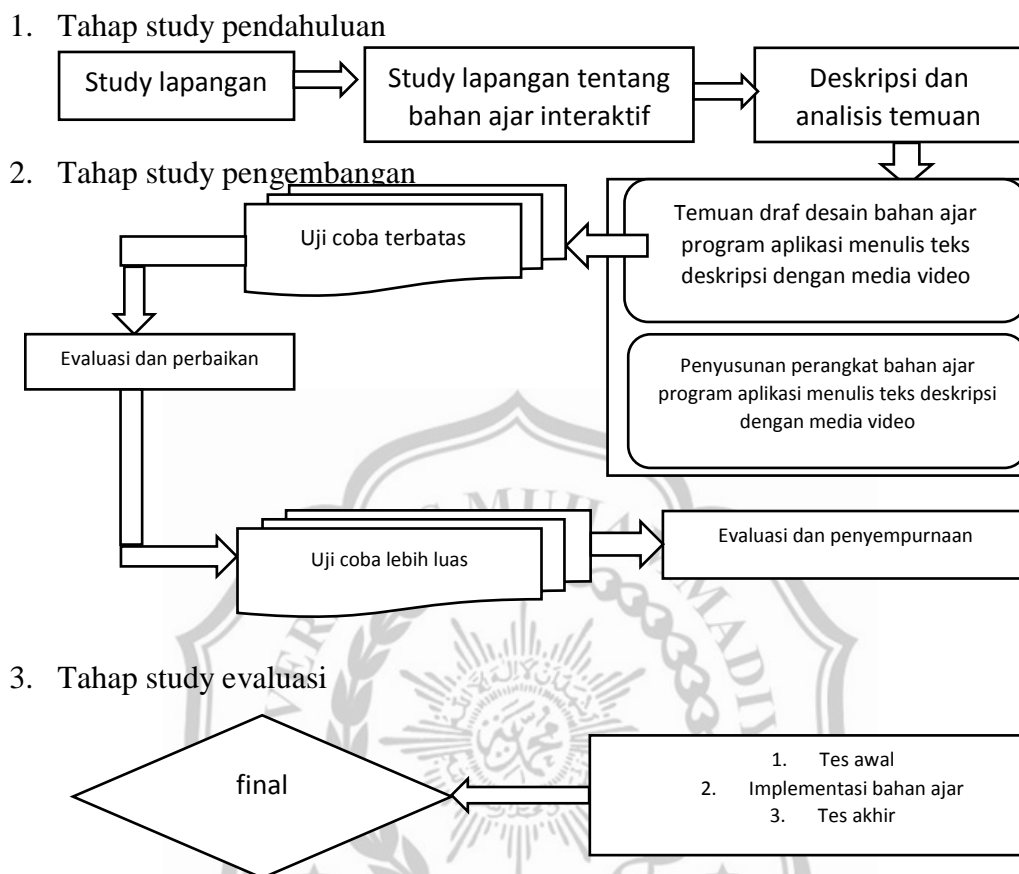
Penggunaan bahan ajar interaktif akan lebih memperjelas suatu objek jika menggunakan video sebagai media. Video lebih mampu memvisualisasikan objek sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. Video dalam bahan ajar menyuguhkan satu paket lengkap antara suara dan gambar bergerak sehingga objek akan terlihat lebih hidup seperti aslinya. Terlebih jika video tersebut berisi objek wisata yang ada di sekitar lingkungan siswa. Hal tersebut dimungkinkan siswa akan lebih mampu mendeskripsikan tempat tersebut sebagai dasar menulis teks deskripsi. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan 2.2 berikut.

Bagan 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Deskripsi dengan Media Video Wisata Lokal di Kabupaten Banjarnegara



Untuk menilai kelayakan, serta respon bahan ajar interaktif yang berbentuk aplikasi pembelajaran menulis teks deskripsi, maka menurut Sugiono (2016:434) harus dilakukan melalui tahap studi pendahuluan (studi lapangan, studi lapangan tentang bahan ajar interaktif, dan mendeskripsikan serta menganalisis temuan), studi pengembangan (menemukan desain bahan ajar untuk menulis teks deskripsi, menyusun perangkat bahan ajar, melakukan uji coba terbatas, evaluasi dan perbaikan produk, uji coba secara luas, dan penyempurnaan produk), dan studi evaluasi (tes awal, implementasi bahan ajar, tes akhir, dan final). Tahap-tahap tersebut disajikan dalam bagan 2.3 berikut.

Bagan 2.3 Langkah-langkah Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar



D. Hipotesis

Dalam penelitian ini diajukan hipotesis “Pengembangan bahan ajar interaktif dengan media video wisata lokal di Kabupaten Banjarnegara dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Banjarnegara tahun pelajaran 2019/2020.”