

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
MICROSOFT PUBLISHER 2019 UNTUK KETERAMPILAN
MENULIS TEKS PROSEDUR SISWA KELAS VII
SMP N 1 SENTOLO KULON PROGO**

ARTIKEL



**Oleh:
DHEA DEYZKANANDA
17144800069**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN
MICROSOFT PUBLISHER 2019 UNTUK KETERAMPILAN
MENULIS TEKS PROSEDUR SISWA KELAS VII SMP N 1
SENTOLO KULON PROGO**

Oleh :

Dhea Deyzkananda

NPM 17144800069

Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji Program Studi PBSI Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta

Pada Tanggal 15 September 2021

Dan dinyatakan memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji



Nama

**Tanda
Tangan**

Tanggal

Penguji I : Yanuar Bagas Arwansyah, M.Pd.

22/09/2021

Penguji II : Fitri Jamilah, M.Pd.

22/09/2021

Yogyakarta, 22 September 2021

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia

Yanuar Bagas Arwansyah, M.Pd.

NIS 199301132018051024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *MICROSOFT PUBLISHER 2019* UNTUK KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR SISWA KELAS VII SMP N 1 SENTOLO KULON PROGO

Dhea Deyzkananda, Fitri Jamilah

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Sarjana Pendidikan

Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas PGRI Yogyakarta

Pos-el: dheadeyzkananda99@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Microsoft Publisher 2019* sebagai media pembelajaran materi teks prosedur kelas VII SMP Negeri 1 Sentolo, guna meningkatkan motivasi belajar dan menarik perhatian siswa dalam mempelajari teks prosedur. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D, dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sentolo tahun ajaran 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII sebanyak 8 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbantuan *Microsoft Publisher 2019* untuk materi teks prosedur, 2) Media ini dikatakan valid dan memiliki kualitas baik, dilihat dari hasil validasi ahli media memperoleh skor 51 dengan kriteria sangat baik, dan hasil validasi ahli materi diperoleh skor 53 yang termasuk dalam kriteria sangat baik, 3) Hasil angket daya tarik siswa memperoleh skor keseluruhan 64 dengan presentase 100% yang masuk dalam kriteria sangat baik. 4) Media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran, ditunjukkan dengan hasil perhitungan data tes siswa yang berdistribusi meningkat yaitu nilai rata-rata *pre-test* 64,37 dan nilai rata-rata *post-test* 92,37.

Kata kunci: Media Pembelajaran Berbantuan *Microsoft Publisher 2019*, Teks Prosedur, ADDIE.

Abstract: *This study aims to develop learning media assisted by Microsoft Publisher 2019 as a medium for learning procedure text material for class VII SMP Negeri 1 Sentolo, in order to increase learning motivation and attract students' attention in studying procedure text. The type of research in this research is development research or R&D, with the ADDIE model. The research was carried out at SMP Negeri 1 Sentolo for the academic year 2021/2022. The subjects of this study were 8th grade students. The results of this study indicate: 1) This study produces learning media assisted by Microsoft Publisher 2019 for procedural text material, 2) This media is said to be valid and has good quality, judging by the results of the validation of media experts, it obtained a score of 51 with very good criteria, and the results of expert validation material obtained a score of 53 which is included in the very good criteria, 3) The results of the student attractiveness questionnaire obtained an overall score of 64 with a percentage of 100% which is included in the very good criteria. 4) The developed media is effectively used in learning, as shown by the results of the calculation of student test data that have an increasing distribution, namely the average pre-test score of 64.37 and the average value of 92.37 post-test.*

Keywords: *Assisted Learning Media Microsoft Publisher 2019, Procedure Text, ADDIE.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah upaya dalam perubahan perilaku dan sikap seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan juga merupakan kebutuhan dasar yang dilakukan secara sistematis untuk mewujudkan perkembangan dan kemajuan potensi siswa. Seperti yang dikatakan oleh Nurkholis (2013:25), pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Dengan adanya pendidikan, seseorang dapat memperoleh kecerdasan, budi pekerti, spiritual, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Dengan demikian, dapat dikatakan adanya pendidikan begitu penting dalam kehidupan.

Belajar adalah sebuah upaya memperoleh kepandaian atau ilmu. Perubahan yang didapatkan melalui belajar adalah perubahan pengetahuan dan keterampilan. Proses belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang yang memiliki tingkatan dan tahapan dalam mempelajari sesuatu. Sesuai dengan pendapat Wittaker (dalam Nidawati, 2013:15), yang menyatakan "*Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience*", di mana pengertian belajar merupakan proses di mana tingkah laku ditimbulkan melalui latihan atau pengalaman. Proses belajar dapat dilakukan di mana saja, salah satunya dapat dilakukan di sekolah.

Media pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan belajar yang

digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Seperti halnya pendapat Suprihatiningrum (2013) dalam Hodiyanto, dkk (2020:324) yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat dan bahan yang memuat dan membawa informasi atau bahan pelajaran agar tujuan pembelajaran bisa tercapai Kurikulum 2013 sendiri memiliki karakteristik yang berfokus pada siswa. Siswa dituntut untuk mengembangkan segala kemampuan atau potensi yang dimiliki. Potensi yang dimiliki tersebut berkaitan dengan tiga aspek, yaitu aspek sikap (afektif), aspek pengetahuan (kognitif), dan aspek keterampilan (psikomotor). Maka dari itu, sarana dan prasarana yang disediakan harus semakin mendukung dan mumpuni.

Rudy Brets dalam Cahyadi (2019:46) mengklasifikasikan jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media audio visual diam, seperti: slide.
2. Audio semi gerak, seperti: tulisan bergerak bersuara.
3. Media visual bergerak, seperti: film bisu.
4. Media visual diam, seperti: slide bisu, halaman cetak, foto.
5. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
6. Media cetak, seperti: buku, modul.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis yang dapat dirancang sesuai kebutuhan dan sesuai dengan sasaran yang dituju. Ketersediaan media pembelajaran cukup mudah untuk diperoleh dalam bentuk cetak.

Menurut Sanaky (2015) dalam Kurniati (2016:26), manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan siswa adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi pengajar adalah sebagai berikut:
 - a. Memberikan pedoman dan arah untuk mencapai tujuan pembelajaran,
 - b. Menjelaskan struktur dan pengajaran secara baik,
 - c. Memberikan kerangka sistematis mengajar yang baik,
 - d. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi,
 - e. Membantu ketelitian serta kecermatan dalam penyajian materi,
 - f. Membangkitkan rasa percaya diri pengajar,
 - g. Meningkatkan kualitas pengajaran,
 - h. Memberikan variasi belajar,
 - i. Menyajikan pokok-pokok informasi secara sistematis sehingga mempermudah penyampaian,
 - j. Menimbulkan situasi dan kondisi belajar yang tanpa tekanan.
2. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah sebagai berikut:
 - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa,
 - b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar,
 - c. Memudahkan pembelajar untuk belajar,
 - d. Merangsang siswa untuk berpikir serta beranalisis,
 - e. Siswa dapat berpikir secara sistematis.

Menurut Tarigan (2008:3), menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi

secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Tarigan (2008:20) juga mengungkapkan bahwasanya terdapat empat aspek keterampilan berbahasa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Keempat aspek tersebut adalah keterampilan membaca, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan. Hal itu dikarenakan keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan. Seseorang yang mampu menguasai keempat keterampilan tersebut yakni keterampilan membaca, menyimak, berbicara, dan menulis dapat dikatakan sebagai orang yang terampil berbahasa.

Kegiatan menulis merupakan kegiatan yang menuntut penulis agar berpikir aktif, terutama pada saat kegiatan untuk menyusun kalimat sehingga dapat menghasilkan tulisan yang utuh (Devi, dkk., 2018:106). Keterampilan menulis adalah keterampilan berbahasa yang memiliki tingkat paling sulit dibandingkan keterampilan berbahasa lain. Hal tersebut dikarenakan kemampuan menulis menuntut penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur luar bahasa yang akan menjadi tulisan (Iskandarwassid dan Sunendar, 2009:248 dalam Devi, dkk., 2018:106). Berbagai penelitian mengatakan bahwa kemampuan menulis masih menyisakan masalah serius bagi pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi (Abidin, 2012:190 dalam Kurniawan & Subyantoro 2016:72). Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis

merupakan suatu keterampilan yang perkembangannya perlu diperhatikan sehingga siswa dapat menguasai keterampilan menulis tersebut dan menghasilkan tulisan yang berkualitas baik.

Keterampilan menulis teks prosedur merupakan hal yang penting bagi siswa karena dapat melatih keterampilan berbahasa siswa (Agustin dan Dian Indihani, 2020:86). Pada intinya, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa di mana seseorang harus berpikir aktif untuk menciptakan sebuah karya dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis sangat penting bagi kehidupan. Dengan memiliki keterampilan menulis, segala potensi yang dimiliki dapat diabadikan dalam tulisan tersebut. Dalam pembelajaran, kegiatan menulis di sekolah ada tiga tingkatan yaitu tingkat pemula, menengah, dan tingkat lanjut.

Menurut Mahsun (2014:30) dalam Devi dkk.(2018:107), teks prosedur adalah salah satu jenis teks yang termasuk ke dalam genre faktual subgenre prosedural. Sama halnya dengan pendapat Anderson (dalam Agustin dan Dian Indihadi 2020:85), yang menyatakan bahwa teks dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu genre sastra dan genre faktual. Teks genre sastra terdiri dari teks naratif (ceren dan novel), puitis dan dramatik, sedangkan teks genre faktual terdiri dari teks laporan hasil observasi, deskripsi, eksplanasi, eksposisi, prosedur, dan cerita ulang. Apabila ditinjau dari segi genre, teks prosedur termasuk ke dalam teks genre faktual, di mana teks prosedur memberikan informasi yang meyakinkan pembaca untuk

mengikuti mengikuti prosedur atau langkah-langkah yang diuraikan.

Teks prosedur bertujuan untuk mengarahkan seseorang atau pembaca dalam melakukan sesuatu sesuai langkah dan cara yang telah ditentukan. Teks prosedur sendiri berisi cara, tips, atau langkah-langkah untuk melakukan sesuatu, misalnya cara memasak nasi goreng, cara melakukan thawaf, cara mencuci tangan dengan benar, cara memasang bola lampu, langkah-langkah membuat buku rekening bank, dsb.

Teks prosedur mempunyai manfaat yang besar bagi kehidupan manusia. Teks prosedur dapat membantu manusia dalam melakukan suatu pekerjaan dengan benar sesuai cara-cara yang telah ditentukan. Apabila suatu pekerjaan atau suatu kegiatan dilakukan dengan benar, maka akan terhindar dari kesalahan yang dapat membahayakan diri sendiri maupun orang lain. Selain itu, dapat menghindari kerusakan pada sebuah alat atau fasilitas yang dipakai.

Adapun ciri-ciri teks prosedur berdasarkan isinya dalam buku Bahasa Indonesia Kemendikbud edisi revisi 2017, antara lain:

1. Terdapat panduan langkah-langkah yang harus dilakukan,
2. Aturan atau batasan dalam hal bahan/kegiatan,
3. Isi kegiatan yang dilakukan secara urut (apabila tidak urut maka disebut dengan tips).

Selain ciri-ciri teks prosedur berdasarkan isinya, terdapat pula ciri-ciri teks prosedur berdasarkan kaidah kebahasaannya, antara lain:

1. Menggunakan kalimat perintah karena pada teks prosedur,

- pembaca akan melakukan suatu kegiatan,
2. Selain kalimat perintah, dalam teks prosedur terdapat kalimat larangan dan saran yang bertujuan untuk memaksimalkan hasil sesuai dengan langkah-langkah yang diberikan,
 3. Penggunaan kata ukuran yang akurat seperti $\frac{1}{4}$ tepung, 5 buah kunyit, dsb.,
 4. Menggunakan kelompok kalimat dengan batasan yang jelas (rebus hingga menjadi bubur, lipat bagian ujung kanan sehingga membentuk segitiga sama kaki).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Sentolo, media yang digunakan oleh guru dan siswa kelas VII SMP N 1 Sentolo adalah media cetak berupa buku paket Kemendikbud 2017. Selain itu, buku yang digunakan oleh guru adalah buku Solatif edisi revisi 2017. Dalam buku-buku tersebut dinilai sudah sesuai dengan silabus dan membantu siswa dalam memahami materi. Akan tetapi buku paket Kemendikbud dinilai sebagai buku yang tebal dengan kondisi yang agak rusak, tampilan buku juga kurang menarik untuk siswa. pembelajaran yang dilakukan terbilang monoton dan kurang menarik sehingga minat belajar siswa menjadi menurun. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga kurang optimal. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan di SMP N 1 Sentolo dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Publisher 2019*.

Microsoft Publisher merupakan program aplikasi sistem *Windows* yang digunakan untuk *Dekstop*

publishing (Setiawan, 2020:2). Aplikasi *Microsoft Publisher* dinilai cocok untuk merancang sebuah media pembelajaran pembelajaran, karena terdapat fitur-fitur yang mendukung. Dengan adanya fitur tersebut, media pembelajaran dapat dipadukan dengan berbagai gambar ataupun tabel yang rapi sehingga terlihat lebih menarik dan profesional. Hal tersebut memunculkan inisiatif penulis untuk mengembangkan pada bidang pendidikan. Diharapkan dengan dirancangnya media pembelajaran ini dapat memberikan sumbangan berupa pengetahuan dalam dunia pendidikan pada tingkat sekolah menengah pertama kelas VII, khususnya SMP Negeri 1 Sentolo, untuk materi teks prosedur. Selain itu, diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini, dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa untuk mendalami materi yang diajarkan sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:297). Adapun model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, ADDIE adalah singkatan dari *analysis*

(*analysis*), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) dalam rangka merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan media pembelajaran (Winarni, 2018:263). Adapun penjelasan mengenai model ADDIE sebagai berikut:

a. *Analysis (Analysis)*

Tahap analisis adalah tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan yang akan dilakukan. Pengembangan yang akan dilakukan dimulai dengan permasalahan yang sudah ada, misalnya permasalahan pada lingkungan belajar, kebutuhan sasaran, teknologi, karakteristik siswa, dan lain-lain. Kegiatan analisis dilakukan oleh peneliti dengan cara observasi dan wawancara di SMP N 1 Sentolo.

b. *Perancangan (Design)*

Tahap perancangan terdapat kemiripan dengan merancang kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Tahap

perancangan penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Pemilihan materi,
- 2) Pengumpulan materi,
- 3) Pembuatan soal latihan
- 4) Pembuatan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Publisher 2019*.

c. *Pengembangan (Development)*

Tahap ini merupakan tahapan di mana seperangkat produk dan instrumen dikembangkan untuk diimplementasikan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media berupa media pembelajaran berbantuan *Microsoft Publisher 2019*. Setelah media tersebut terselesaikan, maka media tersebut akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan validasi media tersebut untuk menilai kesesuaian media dan isi dari media tersebut. Apabila mendapat masukan dari para ahli, maka peneliti akan melakukan revisi terhadap media yang dibuat.

d. *Implementasi (Implementation)*

Tahap implementasi yaitu tahap penerapan media yang sudah dikembangkan pada situasi kongkret yaitu di kelas. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media terhadap kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang dimaksud antara lain: keefektifan, kepraktisan, dan kemenarikan. Pada tahap ini peneliti memberikan angket untuk siswa yang sudah

diberi perlakuan. Menyesuaikan situasi dan kondisi pandemi Covid-19, uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji coba skala kecil terbatas dengan jumlah 8 siswa.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi memiliki dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang bertujuan memperoleh umpan balik, di mana hasil evaluasi tersebut digunakan untuk merevisi proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan atau sudah dilaksanakan. Sedangkan evaluasi sumatif digunakan untuk menentukan apakah pembelajaran yang dilakukan mencapai tujuan dan kemahiran yang diinginkan atau tidak. Evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran dan menghasilkan nilai akhir secara keseluruhan. Penelitian ini menggunakan evaluasi sumatif yang artinya evaluasi dilakukan setelah proses pembelajaran telah selesai secara keseluruhan dan menghasilkan nilai akhir siswa.

2. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbantuan *Microsoft Publisher 2019* dapat digunakan dalam pembelajaran materi teks prosedur. Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design* yang dicetuskan oleh Prof. Dr. Sugiyono (2013: 75).

Oleh karena itu, peneliti menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post test*). Adapun desain uji coba yang dilakukan sebagai berikut:

Desain Eksperimen (*One-Group Pretest-Posttest Design*)

$O_2 \times O_1$

Keterangan:

O1: Nilai *Pretest* (sebelum mendapat perlakuan)

O2: Nilai *Posttest* (sesudah mendapat perlakuan)

Penelitian ini menggunakan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengumpulkan informasi sehingga dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk merevisi produk pada penelitian berikutnya. Uji coba tersebut akan dilakukan sebagai berikut:

- Memberikan tes awal (*pretest*),
- Siswa mempelajari materi pembelajaran melalui media pembelajaran,
- Memberikan tes akhir (*post test*),
- Meminta siswa mengisi angket untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran tersebut,
- Menganalisis data yang telah terkumpul.

3. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 1 Sentolo, dengan jumlah 8 siswa. Delapan siswa tersebut dipilih berdasarkan potensi yang dimiliki, yaitu potensi acak mulai dari tingkat rendah, sedang, hingga tingkat tinggi.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, angket, dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Angket terdiri dari angket validasi materi, angket validasi ahli media, angket respon siswa, dan angket respon guru.

5. Teknik Analisis Keefektifan Media

Analisis keefektifan media dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji paired sample t-test. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan dengan cara menghitung hasil pre test dan post test siswa.

b. Uji Paired Sample T-Test

Uji *Paired Sample T-test* dilakukan untuk melihat apakah sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. Hasil uji *paired sampel t-test* ditentukan oleh nilai signifikansinya. Adapun rumus *paired sampel t-test* sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{n-1}}}$$

Rumus Paired Sample T-test T-test

Keterangan :

- t = koefisien yang dicari
- D = perbedaan skor kedua tes ($X_1 - X_2$)
- $\sum D$ = jumlah perbedaan kedua tes
- n = jumlah subjek

Selain menggunakan rumus manual di atas, cara menghitung uji paired *t-test* dapat dilakukan di SPSS. Hasil uji tersebut dilihat pada taraf signifikansi. Apabila nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 maka hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami pengaruh yang signifikan. Namun jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka hasil tes tidak menunjukkan pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan.

c. Menghitung Rata-Rata Hasil Tes

Untuk mencari rata-rata hasil tes siswa maka rumus yang digunakan adalah:

Rumus rata-rata hasil tes

$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah siswa}}$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Model ADDIE terdiri dari lima langkah antara lain: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan media pembelajaran. (Winarni, 2018:263).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap

kebutuhan siswa, kurikulum, serta karakteristik siswa. Pada analisis kebutuhan siswa, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Apalagi, pada situasi pandemi Covid-19 yang menuntut siswa untuk belajar di rumah secara *online* atau dalam jaringan (*daring*). Selain itu, menurut hasil observasi di sekolah dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa mengalami kebosanan dan merasa tidak nyaman dengan penggunaan buku yang terlalu tebal serta memiliki kondisi yang sudah tidak bagus lagi. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran guna menunjang belajar siswa pada segi minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran terutama pada pembelajaran teks prosedur.

Selain analisis kebutuhan siswa, peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 1 Sentolo. Kurikulum yang digunakan di SMP N 1 Sentolo adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mempunyai karakteristik yang berfokus pada siswa. Siswa dituntut untuk mengembangkan segala kemampuan atau potensi yang dimiliki. Potensi yang dimiliki tersebut berkaitan dengan tiga aspek, yaitu aspek sikap (afektif), aspek pengetahuan (kognitif), dan aspek keterampilan (psikomotor). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat digunakan siswa secara mandiri

dan fleksibel perlu dikembangkan. Apalagi, pembelajaran kini semakin memanfaatkan alat-alat canggih seperti *smartphone*, *notebook*, *laptop*, dsb.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis terhadap karakter siswa. Siswa sekolah menengah pertama (SMP) adalah siswa yang pada umumnya berusia remaja awal. Siswa SMP kelas VII tentu masih memiliki karakter yang masih terbawa dari jenjang sekolah sebelumnya. Pada masa ini, siswa SMP kelas VII masih dapat dibilang masa penyesuaian diri dari sekolah dasar (SD) ke sekolah menengah pertama (SMP). Siswa pada usia ini masih menyukai pandangan terhadap tampilan visual. Tidak terkecuali pada kegiatan pembelajaran, siswa SMP kelas VII tentu lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran yang memiliki variasi warna dan tampilan yang menarik perhatian. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang memiliki karakter menarik perhatian siswa sehingga membangkitkan minat dan motivasi belajar terutama pada pembelajaran teks prosedur.

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah tahap analisis, tahap kedua yang dilakukan oleh peneliti adalah tahap desain atau *design*. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran dan seperangkat instrumen penilaian. Perancangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

pemilihan materi, pengumpulan materi, pembuatan soal, dan pembuatan media menggunakan *Microsoft Publisher 2019*. Setelah melakukan perancangan tersebut, peneliti kemudian merancang instrumen lain seperti instrumen penilaian yang meliputi penilaian ahli media, penilaian ahli materi, soal *pre-test* dan *soal post-test*, angket respon siswa, dan angket respon guru.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yang dilakukan peneliti adalah tahap pengembangan atau tahap *development*. Pada tahap ini peneliti mengembangkan seperangkat instrumen penilaian dan media pembelajaran. Setelah instrumen penilaian selesai, peneliti melakukan validasi untuk mengetahui valid tidaknya instrumen yang dirancang. Apabila instrumen telah divalidasi oleh validator dan dinyatakan valid, maka instrumen siap digunakan. Setelah itu, pada tahap pengembangan media, peneliti menggunakan aplikasi *Microsoft Publisher 2019* untuk membuat produk berupa media pembelajaran. Setelah pembuatan produk selesai, peneliti mengajukan media tersebut kepada dosen pembimbing untuk dilakukan pengecekan sebelum dikirim ke validator media. Setelah dinilai layak oleh dosen pembimbing, media kemudian diajukan kepada validator ahli media dan ahli materi untuk dilakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Hasil penilaian

dari ahli media memperoleh jumlah skor 51 dari skor maksimal 55 yang berarti masuk dalam kriteria “Sangat Baik” (SB). Sementara itu, hasil penilaian dari ahli materi memperoleh jumlah skor 53 dari skor maksimal 65 yang masuk dalam kriteria “Sangat Baik” (B). Hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbantuan *Microsoft Publisher 2019* dinyatakan valid.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat yaitu tahap implementasi atau *implementation*. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba, pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, serta penyebaran angket respon siswa. Uji coba dalam penelitian ini menggunakan uji coba kelompok kecil yang menggunakan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sentolo dengan jumlah siswa 8 orang. Implementasi pada penelitian ini dilakukan secara bertahap yaitu pelaksanaan *pre-test*, uji coba produk, *post-test*, dan penyebaran angket respon siswa. Hasil tes siswa digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil tes siswa dalam penelitian ini diketahui berdistribusi normal. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* siswa pada uji coba penelitian ini sebagai berikut:

Tabel Nilai Pre-test dan Post-test

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Pos-test</i>
1	Andika Alim M.	55	86
2	Arya Kenza A.	70	98
3	Khoirul Khasanah R.	75	97
4	Masyaila Rahadatul A.	65	92
5	Normalita C.	60	87
6	Rafif Radhitya F. M.	70	96
7	Talita Andini	45	83
8	Wening Setyawati	70	100
Jumlah		515	739
Rata-rata		64,37	92,37

Untuk mengetahui normalitas data tes dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan SPSS 23 dengan teknik analisis *Shapiro-Wilk*. Data *pre-test* dan *post-test* pada penelitian ini berdistribusi normal karena menghasilkan nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* lebih besar dari 0,05. Dari data hasil tes, nilai rata-rata 8 siswa pada *pre-test* dan *post-test* mengalami kenaikan yang yaitu rata-rata yang semula 64,37 menjadi 92,37. Maka dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan *Microsoft Publisher 2019* pada pembelajaran materi teks prosedur tersebut efektif.

5. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah evaluasi atau *evaluation*. Pada tahap ini peneliti menggunakan evaluasi sumatif yang melihat seberapa jauh pengaruh dari media pembelajaran berbantuan *Microsoft Publisher 2019* terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa SMP N 1 Sentolo. Melalui evaluasi sumatif tersebut, peneliti dapat melihat bahwa nilai siswa yang diperoleh *post-test* yang dilakukan setelah menggunakan produk mengalami kenaikan.

D. KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbantuan *Microsoft Publisher 2019* sebagai media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi teks prosedur siswa kelas VII SMP N 1 Sentolo pada tahun ajaran 2021/2022. Media pembelajaran berbantuan *Microsoft Publisher 2019* pada pembelajaran teks prosedur siswa kelas VII SMP N 1 Sentolo pada tahun ajaran 2021/2022 dikatakan efektif. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji coba penggunaan media pembelajaran yaitu hasil uji coba *pre-test* dan *post-test*. Dari data hasil tes tersebut, nilai rata-rata 8 siswa berdistribusi meningkat, yaitu rata-rata yang semula 64,37 menjadi 92,37.

E. DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Putri Handayani & Dian Indihadi. (2020). Analisis Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VI.

- Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7(2).
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Harsiati, Titik, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Hodiyanto, dkk. (2020). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Mosharafa*. 9(2).
- Kurniati, Maria Eny. (2016). *Pengembangan Media dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Microsoft Powerpoint untuk Siswa Kelas VII Semester 2 SMP Marganingsih Muntilan*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma.
- Kurniawan, Prasetyo Yuli & Subyantoro. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Nilai-Nilai Kewirausahaan. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 5(1).
- Nidawati. (2013). Belajar dalam Perspektif Psikologi dan Agama. *Jurnal Pioner*. 1(1).
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan*. 1(1).
- Setiawan, Aris. (2020). *Media pembelajaran Aplikasi Komputer Microsoft Publisher*. Jakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IGI.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.