

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS RESENSI
BERBASIS *MOODLE* PADA SISWA KELAS XI SMA/SMK**

(Tesis)

Oleh

**ANISATUL AFIFAH
1923041007**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS RESENSI
BERBASIS *MOODLE* PADA SISWA KELAS XI SMA/SMK**

Oleh

**ANISATUL AFIFAH
1923041007**

TESIS

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS RESENSI BERBASIS *MOODLE* PADA SISWA KELAS XI SMA/SMK

Oleh

ANISATUL AFIFAH

Permasalahan penelitian ini berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* pada kelas XI SMA/SMK tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan permasalahan dan mengembangkan media pembelajaran serta menguji kelayakan produk media pembelajaran di kelas XI pada pembelajaran teks resensi.

Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah yakni SMA Negeri 1 Sendang Agung dan SMK 1 Ma'arif Sendang Agung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan penyebaran angket di dua sekolah yang menjadi objek penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* untuk kelas XI SMA/SMK berhasil dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi dengan masing-masing presentase 82, 69%, 81,66%, dan 91,66% dengan kategori *sangat layak*. Hasil validasi peserta didik SMK Ma'arif 1 Sendang Agung dan SMAN 1 Sendang Agung menunjukkan hasil rerataa presentase sebesar 85%. Berdasarkan jumlah rerata presentase ke dua sekolah tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle sangat layak* digunakan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Kata Kunci: resensi, media pembelajaran, dan *Moodle*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF REVIEW TEXT LEARNING MEDIA MOODLE-BASED FOR GRADE XI HIGH SCHOOL / VOCATIONAL STUDENTS

By
ANISATUL AFIFAH

The problem of this research is related to the development of *Moodle*-based review text learning media for class XI SMA/SMK in the 2022/2023 academic year. This study aims to reveal problems and develop learning media as well as test the feasibility of learning media products in class XI on review text learning.

This research method uses the development method or Research and Development (R&D). This research method is used to produce certain products, and test the feasibility of these products. This research was conducted in two schools, namely SMA Negeri 1 Sendang Agung and SMK 1 Ma'arif Sendang Agung. Data collection techniques were carried out through interviews and distributing questionnaires in the two schools that were the object of research.

The results showed that *Moodle*-based review text learning media for class XI SMA/SMK was successfully developed and validated by material experts, media experts, and practitioners with respective percentages of 82.69%, 81.66%, and 91.66% with very decent category. The validation results for students at SMK Ma'arif 1 Sendang Agung and SMAN 1 Sendang Agung show an average percentage of 85%. Based on the average percentage of the two schools, it was stated that the *Moodle*-based review text learning media was very suitable for use when teaching and learning activities took place.

Keywords: reviews, learning media, and *Moodle*

Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Teks Resensi Berbasis Moodle pada Siswa Kelas XI SMA/SMK**

Nama Mahasiswa : **Anisatul Afifah**

NPM : **1923041007**

Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Menyetujui,

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,


Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
NIP 19601214 198403 2 002


Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

**Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni**

**Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia**


Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 19700318 199403 2 002


Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 19620829 198803 2 001

MENGESAHKAN

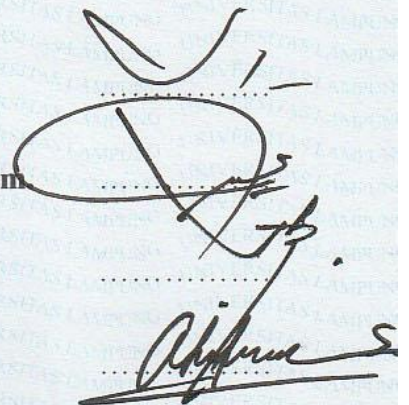
1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Farida Ariyani, M.Pd.**

Sekretaris : **Prof. Dr Muhammad Fuad., M.Hum**

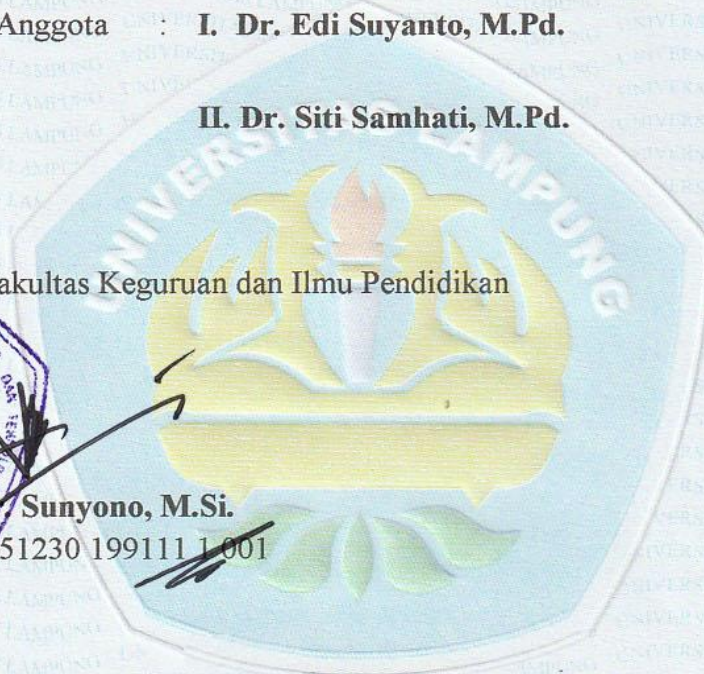
Penguji Anggota : **I. Dr. Edi Suyanto, M.Pd.**

II. Dr. Siti Samhati, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP.19651230 199111 1 001



4. Tanggal Lulus Ujian : **31 Mei 2023**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisatul Afifah
NPM : 1923041007
Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Tanggal Ujian : 31 Mei 2023
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Teks Resensi Berbasis Moodle pada Siswa Kelas XI SMA/SMK
Pembimbing I : Dr. Farida Ariyani, M.Pd.
Pembimbing II : Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.
Penguji Pembahas I : Dr. Edi Suyanto, M.Pd.
Penguji Pembahas II : Dr. Siti Samhati, M.Pd.
Judul Paper : Gender dalam Citraan Tokoh Wanita pada Novel *Padang Bulan* dan *Cinta Dalam Gelas* Karya Anrea Hirata: Tinjauan Feminisme.

Dengan ini menyatakan :

1. Bahwa bagian dari tesis yang saya buat hak intelektual pada UNILA
2. Bahwa hak untuk publikasi paper yang telah saya buat pada UNILA
3. Bahwa saya membuat paper yang bersumber pada paper yang telah saya buat, saya akan berkoordinasi dengan para pembimbing dan pembahas

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandarlampung, 12 Juni 2023

Yang membuat pernyataan


Anisatul Afifah



RIWAYAT HIDUP



Anisatul Afifah atau akrab disapa Anisa, lahir di Lampung Tengah 23 Juni 1995. Peneliti merupakan anak kedua dari Bapak Muhsinun, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Noor Faridah, S.Pdi. Menempuh pendidikan di SDN 1 Kalidadi tahun 2002-2008, SMPN 1 Sendang Agung tahun 2009-2011, MA Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta 2011-2014. Sebelumnya peneliti menyelesaikan studi S1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Bandar Lampung tahun 2014-2019. Peneliti melanjutkan pendidikan S2 di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung tahun 2019. Di program magister, peneliti menyusun tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Resensi Berbasis *Moodle* untuk Siswa Kelas XI SMK/SMA" Kesempurnaan sejati hanyalah milik Sang Maha Pencipta. Oleh karena itu, Peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran mengenai tesis ini, yang dapat disampaikan melalui surel Anisaafifah167@gmail.com.

MOTO

وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ يَجْعَلْ لَهُ مِنْ أَمْرِهِ يُسْرًا

Dan barangsiapa yang bertakwa kepada Allah,
niscaya Allah menjadikan baginya kemudahan dalam urusannya.

(Q.S At-Talaq: 4)

PERSEMBAHAN

Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan untuk orang-orang yang berharga dalam hidup saya. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika kita memiliki kedua orang tua yang memahami dan memberikan dukungan. Hidup menjadi lebih indah ketika memiliki keluarga yang melengkapi kehidupan peneliti.

Terima kasih telah menjadi cinta kasih tak terhingga sampai saat ini.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena taufik dan hidayah-Nya dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Teks Resensi Berbasis Moodle untuk Siswa Kelas XI SMK/SMA”** dengan lancar. Peneliti telah banyak mendapatkan dukungan, bantuan, masukan, dan bimbingan dari pelbagai pihak selama masa pengerjaan tesis ini. Sebagai wujud rasa hormat, pada kesempatan ini peneliti ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr.Sunyono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
4. Dr. Sumarti, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, yang telah membimbing peneliti selama masa pengerjaan tesis ini;
7. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dosen pembimbing II, yang telah membimbing peneliti selama masa pengerjaan tesis ini;
8. Dr. Edi Suyanto, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan arahan dan masukan pada penulisan tesis ini;
9. Daniel Rinaldi, S.T. M.Eng. selaku validator ahli media yang telah bersedia memberikan pengarahan, bimbingan, saran dan nasihat selama penulisan tesis ini;
10. Muharsyam Dwi, M.Pd. selaku validator ahli materi yang telah bersedia memberikan pengarahan, bimbingan, saran dan nasihat selama penulisan tesis ini;

11. Mira Salviani, M.Pd. selaku validator praktisi yang telah bersedia memberikan pengarahan, bimbingan, saran dan nasihat selama penulisan tesis ini;
12. Ibu Luthfi Masrurroh, S.Pd., guru bahasa Indonesia SMK Ma'arif 1 Sendang Agung , Edi Pranoto, S.Pd., guru bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Sendang Agung.
13. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung, yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan;
14. Terima kasih Trie, Fifah, Mbak Maya, Madam Widya, Bunda Yeni, Umi Ella, Uni Ana, Tante Atikah, Mbak Ari, Mbak Adilla, dan Ayah Yudi. Keluarga baru angkatan 2019 di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia;
15. Terima kasih sahabat-sahabat (Puspita Trie Utami dan Afifatur Rohmah Al-Faruq) yang telah mendoakan dan memberikan suntikan semangat;
16. Terima kasih untuk pihak-pihak berwenang di SMK Ma'arif Sendang Agung dan SMAN 1 Sendang Agung yang telah bersedia memberikan tempat untuk melaksanakan penelitian tesis ini;
17. Ayah Muhsinun, S.Pd., M.Pd., dan Bunda Noor Faridah, S.PdI, kedua orang tua peneliti untuk doa dan cinta yang begitu luas, suami tercinta yang senantiasa memberikan suntikan semangat dan doa, dan kakak-kakak tersayang untuk doa dan kasih tanpa batas;
18. Semua pihak yang terlibat membantu dalam penyelesaian tesis ini tanpa terkecuali. Tak ada gading yang tak retak, peneliti yakin masih banyak kekurangan yang harus disempurnakan dari penelitian tesis ini. Kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan. Peneliti berharap semoga terdapat dampak baik yang dapat dipergunakan dari tesis ini dan dapat menjadi pendorong bagi kita untuk melakukan penelitian di masa mendatang.

Bandarlampung, Mei 2023

Peneliti,

Anisatul Afifah

DAFTAR ISI

Halaman

| | |
|----------------------------|------|
| DAFTAR ISI | xiii |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |

BAB I. PENDAHULUAN

| | |
|---|----|
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 9 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 9 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 10 |
| 1.5 Spesifikasi Produk Media Pembelajaran | 11 |
| 1.6 Ruang Lingkup Penelitian | 12 |

BAB II. LANDASAN TEORI

| | |
|--|----|
| 2.1 Hakikat Pembelajaran | 13 |
| 2.2 Media Pembelajaran | 14 |
| 2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran | 14 |
| 2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran | 15 |
| 2.2.3 Karakteristik Media dalam Pembelajaran | 18 |
| 2.2.4 Kriteria Pemilihan Media | 22 |
| 2.2.5 Tujuan Manfaat Media | 23 |
| 2.2.6 Fungsi Pemanfaatan Media | 25 |
| 2.3 Teks Resensi | 27 |
| 2.3.1 Pengertian Resensi | 27 |
| 2.3.2 Jenis- Jenis Teks Resensi | 29 |
| 2.3.3 Sistematika dan Struktur Teks Resensi | 30 |
| 2.3.4 Ciri Kebahasaan Teks Resensi | 33 |
| 2.3.5 Langkah-Langkah Menulis Teks Resensi | 34 |
| 2.3.6 Tujuan Resensi | 35 |
| 2.3.7 Manfaat Resensi | 37 |
| 2.3.8 Pembelajaran Resensi di SMK/SMA | 37 |
| 2.4 Media Pembelajaran E-Learning | 38 |
| 2.5 Moodle Sebagai Media Berbasis E-Learning | 39 |

BAB III. METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| 3.1 Desain Penelitian | 42 |
| 3.2 Prosedur Pengembangan | 42 |
| 3.2.1 Studi Pendahuluan | 46 |
| 3.2.2 Proses Pengembangan Produk | 47 |

| | |
|---|----|
| 3.2.3 Uji Praktisi atau Uji Teman Sejawat | 48 |
| 3.2.4 Uji Ahli atau Pakar | 48 |
| 3.2.5 Uji Coba Lapangan Terbatas | 48 |
| 3.2.6 Uji Coba Lapangan Luas | 49 |
| 3.3 Data dan Sumber Data Penelitian | 49 |
| 3.4 Instrumen Penelitian | 50 |
| 3.5 Subjek Penelitian..... | 56 |
| 3.6 Teknik Pengumpulan Data | 57 |
| 3.7 Teknik Analisis Data | 58 |

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| 4.1 Penelitian Pendahuluan | 61 |
| 4.1.1 Hasil Penelitian Pendahuluan | 61 |
| 4.1.2 Potensi dan Masalah..... | 64 |
| 4.2 Proses Pengembangan Produk | 64 |
| 4.2.1 Analisis..... | 64 |
| 4.2.2 Desain Produk | 66 |
| 4.2.3 Validasi Desain | 70 |
| 4.2.4 Uji Coba Produk..... | 82 |

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

| | |
|-------------------|-----|
| 5.1 Simpulan..... | 99 |
| 5.2 Saran | 101 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|----------------|
| 2.1 Kompetensi Dasar Pembelajaran Teks Resensi..... | 41 |
| 3.1 Instrumen Wawancara Kebutuhan Peserta Didik oleh Bidang Kurikulum | 60 |
| 3.2 Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa | 61 |
| 3.4 Instrumen Validasi Guru | 62 |
| 3.5 Instrumen Validasi Ahli Materi | 63 |
| 3.6 Instrumen Validasi Ahli Media..... | 63 |
| 3.7 Subjek Penelitian..... | 65 |
| 4.1 Kompetensi Dasar | 75 |
| 4.2 Aspek <i>Self Instruction</i> | 81 |
| 4.3 Aspek <i>Self Contained</i> | 82 |
| 4.4 Aspek <i>Stand Alone</i> | 82 |
| 4.5 Aspek <i>Adaptif</i> | 83 |
| 4.6 Aspek <i>User Friendly</i> | 83 |
| 4.7 Aspek Penggunaan | 86 |
| 4.8 Aspek Perangkat Lunak E-LKPD | 87 |
| 4.9 Angket Validasi Praktisi | 91 |
| 4.10 Tabel Rubik Penilaian | 98 |
| 4.11 Rekapitulasi Nilai Menulis Teks Resensi | 99 |
| 4.13 Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia..... | 102 |

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar:

| | | |
|------|---|----|
| 4.1 | Halaman Awal | 77 |
| 4.2 | Halaman <i>Log-In</i> Media Pembelajaran Berbasis WEB | 77 |
| 4.3 | Tampilan Kelas yang Perlu Diakses Peserta Didik | 78 |
| 4.4 | Tampilan Kelas Pembelajaran..... | 78 |
| 4.5 | Tampilan Media Materi Pembelajaran Yang Ditampilkan Di WEB..... | 79 |
| 4.6 | Tampilan Instruksi Penugasan dalam Pembelajaran | 79 |
| 4.8 | Tampilan Media Pembelajaran Sebelum Revisi | 84 |
| 4.9 | Tampilan Media Pembelajaran Setelah Revisi | 85 |
| 4.10 | Tampilan Materi yang Dihapus..... | 85 |
| 4.11 | Video Sebelum Mengalami Perpanjangan Durasi | 89 |
| 4.12 | Video Setelah Mengalami Perpanjangan durasi | 90 |
| 4.12 | Perbaikan Penulisan Sumber..... | 94 |

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Media pembelajaran merupakan sebuah alat perantara untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Media diharapkan dapat membantu peserta didik untuk menangkap informasi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat membantu guru untuk memaksimalkan hasil belajar atau tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut [Suryani \(2018: 38\)](#) media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses menyampaikan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Media pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pemilihan media pembelajaran oleh seorang guru tentu memiliki banyak pertimbangan. Media pembelajaran haruslah bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas. Guru di sekolah menghadapi banyak siswa dengan bermacam-macam motivasi belajar oleh karena itu peran guru cukup banyak untuk meningkatkan hasil belajar ([Dimiyati dan Mujiono, 2013: 101](#)). Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar melalui pemilihan media pembelajaran.

Perkembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan juga tak terlepas dari teknologi yang semakin meningkat. Peningkatan teknologi turut membantu pendidikan pada abad ke-21. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran ([Arsyad, 2014:23](#)). Melalui teknologi yang semakin berkembang maka akan banyak inovasi-inovasi media pembelajaran yang guru gunakan. Salah satu buah tangan hasil dari teknologi masa kini adalah media pembelajaran berbasis web.

Media pembelajaran berbasis web merupakan sebuah inovasi media pembelajaran dengan menggunakan layanan website pada peramban internet. Penggunaan *website* atau *Web Based Education* (WBE) dalam pembelajaran sudah mulai diterapkan dalam pembelajaran masa kini. Hal ini disebabkan untuk memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut [Rusman \(2011\)](#) *Web Based Education* (WBE) adalah aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran antara lain salah satunya dapat dilakukan dengan cara guru atau dosen memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik. Hal ini dirasakan juga oleh peserta didik yang dapat memperoleh informasi tanpa adanya tatap muka langsung. Hal yang paling mutakhir saat ini adalah berkembangnya pengajaran maya atau *ciber teaching*, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang terkenal saat ini populer adalah *e-Learning*, yaitu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet ([Nuryanti, 2013: 2](#)).

Penggunaan teknologi ini tidak hanya sebatas peserta didik membaca materi pada media pembelajaran akan tetapi peserta didik dapat turut aktif dalam media tersebut. Keterlibatan peserta didik juga diperhitungkan dalam pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran.

Untuk bisa mengembangkan motivasi belajar siswa secara terus-menerus, siswa dapat mengetahui tujuan belajar, menanggapi secara positif dari orang lain, menentukan target/sasaran penyelesaian tugas belajar, dan perilaku sejenisnya ([Dimiyati dan Mujiono, 2013: 51](#)). Tampilan media pembelajaran pada *website* ini dirancang agar peserta didik dapat mengetahui tahapan belajar serta tahapan belajar yang sedang dilakukan dan peserta didik juga dapat secara interaktif mengomentari materi yang disajikan secara dua arah bersama guru dan teman-teman di ruang diskusi. Pemanfaatan teknologi media pembelajaran berbasis web juga memungkinkan peserta didik untuk dapat lulus di kompetensi dasar yang diterima sehingga bisa melanjutkan kompetensi dasar yang selanjutnya. Artinya peserta didik tidak dapat mengerjakan penugasan atau pembelajaran selanjutnya sebelum menuntaskan penugasan pada kompetensi dasar sebelumnya.

Berdasarkan Peremendiknas Nomor 16 tahun 2007 tentang standar sebagai pendidik profesional diharapkan memiliki kompetensi pedagogik yaitu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu dan kompetensi professional yaitu mengembangkan materi pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar secara kreatif.

Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran menggunakan web adalah *Moodle*. *Moodle* adalah program aplikasi yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk *web*. Produk *e-Learning* berbasis *Moodle* memungkinkan siswa untuk masuk kedalam ruang kelas digital untuk mengakses materi-materi pembelajaran. *Moodle* merupakan singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* yang berarti tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek. *Moodle* memungkinkan penggunaanya untuk menentukan sendiri tampilan fitur yang disediakan ([Lestari, 2014](#)).

Salah satu pembelajaran yang dapat dilakukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media berbasis *moodle* adalah pembelajaran resensi. Selain membaca, menyimak, dan mendengar, menulis merupakan satu keterampilan berbahasa. Menulis yaitu, cara mengungkapkan pikiran atau perasaan melalui bahasa tulis. Menulis teks resensi berarti mengungkapkan gagasan pandangan seseorang terhadap buku atau bacaan yang telah dibaca. Ada beberapa alasan mengapa pembelajaran menulis resensi harus dikemas menggunakan media pembelajaran berbasis *moodle* yakni yang pertama agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan media pembelajaran dengan hanya berbasis buku. Kedua, peserta didik dilatih untuk terbiasa dengan gaya pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan informasi, dan yang terakhir agar guru bisa meningkatkan kemampuan profesional dalam menyiapkan pembelajaran di abad 21. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran berbasis *moodle* adalah suatu media ajar yang mempelajari tentang teks resensi disusun secara sistematis dan menarik dengan bantuan yang minimal dari pihak guru serta dapat digunakan secara mandiri dan dapat diakses melalui jaringan internet.

Penulis melakukan penelitian di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada Kabupaten Lampung Tengah. Penulis tertarik melakukan penelitian terkait media pembelajaran berbasis *moodle* di SMA/SMK karena di Sekolah Menengah Atas kemajuan teknologi yang digunakan dalam ekosistem sekolah diharapkan lebih maju. Adapun penelitian pendahuluan yang penulis lakukan di SMA Negeri 1 Sendang Agung dan SMK Ma'arif 1 Sendang Agung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan seperti *microsof powerpoint* dan buku pegangan guru/siswa. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis web (*moodle*) meskipun teknologi yang disediakan sekolah sudah cukup memadai. Hasil angket yang diisi oleh peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis web berupa *moodle*. Pembelajaran yang dilakukan pada saat pandemic Covid-19 tahun lalu masih menggunakan *gform* atau aplikasi *whatssap* secara manual.

Penelitian ini memfokuskan pengembangan media pembelajaran berbasis web berbentuk *moodle* dalam rangka mendukung kegiatan belajar mengajar serta tercapainya tujuan pembelajaran antarpeserta didik dan guru. Peneliti berasumsi

bahwa pembelajaran berbasis *moodle* tidak hanya peserta didik membaca dan hanya ada komunikasi satu arah di dalamnya, akan tetapi peserta didik bisa melakukan pembelajaran interaktif pada media pembelajaran tersebut.

Menulis resensi pada pembelajaran berbasis *moodle* mengarahkan peserta didik untuk memahami tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam menulis resensi tersebut. Materi pada media pembelajaran harus bisa membuat peserta didik paham bagaimana teknik penulisan teks resensi yang mudah.

Teks resensi memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi, karena teks resensi adalah teks yang dihasilkan dari sebuah analisis mendalam terhadap satu hal dengan melibatkan berbagai hal sebagai penilaian yang objektif dan rasional dari teks yang dirensensi tersebut. [Zainuddin \(2004:95\)](#) menyebutkan bahwa meresensi buku pada dasarnya adalah melakukan penilaian terhadap kualitas sebuah buku. Peserta didik diharapkan dapat menilai buku melalui kelebihan dan kekurangan suatu buku secara sederhana dan runut sehingga dapat menimbulkan dan memberi kesan kepada pembaca resensi tersebut. Melalui materi menulis teks resensi berbasis *moodle*, penulis berharap peserta didik memahami teknik penulisan resensi dan dapat menciptakan resensi buku yang bisa membangkitkan keinginan membaca bagi siapapun yang membaca hasil resensi buku tersebut.

Ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis web atau *Web Based Education* (WBE) yakni sebagai berikut.

1. [Anissa Fitri Febrianti \(2017\)](#) Universitas Islam negeri Raden Intan yang berjudul Pengembangan Modul Biologi Berbasis Web Untuk Mendukung Pembelajaran Interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan modul biologi berbasis web untuk mendukung pembelajaran interaktif diperoleh penilaian sangat layak berdasarkan penilaian guru biologi dan peserta didik.
2. [Damayani Daranita \(2017\)](#) Universitas Sriwijaya yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web pada Materi Keanaeka Ragaman Hayati Kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa bahan ajar dengan pembelajaran E-Learning yang diterapkan pada pembelajaran Biologi dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli guru Biologi. Penelitian ini menyarankan sarankan untuk peneliti selanjutnya melakukan penelitian pada tahap penyebaran dan *web* dibuat dengan warna artistik dan lebih menarik.
3. [Kiki Nurjana \(2023\)](#) Universitas Lampung yang berjudul Pengembangan E-Modul Materi Teks Prosedur Berbasis Moodle pada siswa SMP/MTS Kelas VII Tahun Ajaran 2022-2023. Penelitian ini berhasil mengembangkan e-modul berbasis *moodle* yang dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli materi terhadap *self instruction*, aspek *self contained*, aspek *stand alone* aspek *adaptif* dan aspek *user friendly*.

Pengembangan media pembelajaran yang penulis lakukan berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut. Adapun perbedaan tersebut adalah media pembelajaran yang dikembangkan ialah media pembelajaran berbasis web atau

Web Based Education (WBE). *Web Based Education (WBE)* yang dimaksud pada penelitian ini adalah media pembelajaran sebagai alat pendukung berisi fasilitas dalam penyampaian informasi yang memungkinkan dalam berbagai bentuk media tayang berupa *PowerPoint* (canva), video, gambar, Lembar Kerja Peserta Didik, materi teks resensi, dan soal evaluasi sebagai fasilitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang disampaikan secara *online*.

Adapun alasan mengapa penulis melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Sendang Agung dan SMK Ma'arif 1 Sendang Agung adalah yang pertama sekolah tersebut belum pernah menggunakan pembelajaran berbasis web dalam bentuk *moodle*, kemudian sekolah tersebut merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki fasilitas lengkap di kabupaten Lampung Tengah, dan sekolah tersebut masih menggunakan kurikulum 13 serta belum pernah dilakukan penelitian terkait pembelajaran berbasis web khususnya tentang materi teks resensi pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Media pembelajaran berbasis web atau *Web Based Education (WBE)* berbentuk *moodle* dikembangkan sesuai dengan KD mengenai teks resensi yakni KD 3.6 Menganalisis kebahasaan resensi setidaknya dua karya yang berbeda dan KD 4.6 Mengkonstruksi sebuah karya dengan memperhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan.

Berdasarkan penelitian terdahulu belum tampak adanya masalah yang terjadi mengenai pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks resensi, sehingga penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Teks Resensi Berbasis *Moodle* pada Siswa Kelas XI SMA/SMK Tahun Ajaran 2022/2023.”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah disampaikan dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* pada siswa kelas XI SMA/SMK tahun ajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* pada siswa kelas XI SMA/SMK tahun ajaran 2022/2023?

1.3 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran teks resensi berbasis web untuk kelas XI SMA/SMK dengan tahap pengembangan sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* pada siswa kelas XI SMA/SMK tahun ajaran 2022/2023.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* pada siswa kelas XI SMA/SMK tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

secara teoretis penelitian ini mengembangkan media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* dapat bermanfaat untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada materi teks resensi khususnya pada SMA/SMK. Informasi yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam pembelajaran menulis teks resensi yang sesuai dengan kepenulisan kaidah Bahasa Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi peneliti, peserta didik, dan guru Bahasa Indonesia tingkat SMA/SMK. Secara rinci diuraikan sebagai berikut.

1. Penelitian ini dapat menjadi referensi media pembelajaran agar dapat menjadi alat pendukung guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan pemahaman tentang teks resensi.
3. Penelitian ini menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti berkaitan dengan penulisan karya ilmiah.

1.5 Spesifikasi Produk Media Pembelajaran

Produk media pembelajaran yang dihasilkan dari pengembangan penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Pengembangan produk media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan halaman website pembelajaran yang dirancang menggunakan *Moodle*.
2. Produk media pembelajaran ditampilkan dalam bentuk halaman pembelajaran atau *Web Based Education (WBE)* yang dimaksud pada penelitian ini adalah media pembelajaran sebagai alat pendukung berisi fasilitas dalam penyampaian informasi yang memungkinkan dalam berbagai bentuk media tayang berupa *PowerPoint* (canva), video, gambar, Lembar Kerja Peserta Didik, materi teks resensi, dan soal evaluasi sebagai fasilitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang disampaikan secara *online*.
3. Produk ini memungkinkan peserta didik lebih mudah dalam belajar karena memiliki komponen-komponen sebagai berikut.
 - a. Media pembelajaran menarik perhatian yang berupa halaman peramban yang berkemungkinan berisi gambar, suara, music, berbagai penggunaan warna serta video yang menarik.
 - b. Soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mengenai materi teks resensi untuk SMA/SMK kelas XI dalam KD sebagai berikut.

KD 3.6 Menganalisis kebahasaan resensi setidaknya dua karya yang berbeda.

KD 4.6 Mengkonstruksi sebuah karya dengan memperhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Sendang Agung dan SMK Ma'arif 1 Sendang Agung
2. Objek Penelitian ini adalah memahami kebahasaan, struktur teks resensi serta menyusun teks resensi sesuai kaidah teks resensi.
3. Tempat pelaksanaan di SMA Negeri 1 Sendang Agung dan SMK Ma'arif 1 Sendang Agung kabupaten Lampung Tengah.

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan salah satu hal terpenting dalam ekosistem pendidikan di sekolah. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mencapai tujuan pembelajaran ([Hamalik dalam AR, 2023: 14](#)). Dalam pembelajaran melibatkan beberapa unsur, seperti manusia, material, fasilitas dan perlengkapan, serta prosedur. Manusia yang terlibat dalam pembelajaran terdiri atas siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material dalam pembelajaran meliputi buku-buku, papan tulis, spidol atau kapur, fotografi, *slide*, film, audio, dan *video tape*. Fasilitas dan perlengkapan dalam pembelajaran terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, dan komputer. Pembelajaran itu sendiri memiliki prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Namun proses tersebut didominasi oleh peserta didik. Suatu proses pembelajaran, guru bertindak sebagai fasilitator bagi peserta didik. Pembelajaran merupakan proses yang secara kreatif menuntut siswa untuk melakukan beberapa kegiatan dalam rangka membangun pengetahuan dan mengembangkan kreativitasnya secara mandiri. Hal ini didukung oleh pendapat ([Abidin, 2012: 22](#)) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah serangkaian proses yang

dilakukan guru agar siswa belajar. Dari sudut pandang siswa, pembelajaran merupakan proses yang berisi seperangkat aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan dua pengertian ini, pada dasarnya pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan, arahan, serta motivasi dari seorang guru.

Sementara itu, pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam rangka mengembangkan keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh siswa. Keterampilan berbahasa tersebut terdiri atas empat aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Selaras dengan hal tersebut, lebih lanjut ([Abidin, 2012](#)) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan berbahasa tertentu.

2.2 Media Pembelajaran

Salah satu unsur penting yang menunjang pembelajaran selain metode yang digunakan guru adalah media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan metode yang digunakan tentu sangat berkaitan. Pembahasan lebih rinci terkait media pembelajaran akan dijabarkan pada subbab berikut ini.

2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ ([Arsyad, 2014](#)). Selanjutnya, Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim (komunikator atau *sumber/source*) kepada si

penerima (komunikasi atau *audience/receiver*), ([Warsita, 2008](#)). Sejalan dengan itu, Criticos dalam ([Daryanto dalam AR, 2023: 16](#)) mengatakan media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat di katakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Sementara itu media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran ([Warsita, 2008](#)).

Media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, Gerlach dalam ([Sanjaya, 2012](#)). Sependapat dengan Gerlach, Gagne dalam ([Sanjaya, 2012](#)) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Apabila media media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran, ([Arsyad, 2014](#)).

Berdasarkan berbagai uraian pengertian di atas, dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar.

2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari sifatnya, ([Sanjaya, 2012](#)) membagi media pembelajaran menjadi tiga, yakni media auditif, media visual, dan media audio visual. Berikut ini penjelasannya.

1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, *tape recorder*, kaset, piringan hitam, dan rekaman suara.
2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat, tidak mengandung unsur suara. Beberapa yang termasuk media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis, dan sebagainya. Media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas antara lain gambar atau foto mengenai peristiwa atau kejadian yang sedang hangat terjadi saat ini.
3. Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik karena mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan ke dua. Media audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain rekaman video siaran berita di televisi. Selain itu, film dokumenter mengenai peristiwa juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Dilihat dari segi perkembangan teknologi, Seel dan Glasgow dalam ([Sanjaya, 2012](#)) membagi perkembangan teknologi menjadi 2, yakni media tradisional dan media teknologi mutakhir. Berikut ini penjelasannya.

1. Media Tradisional

Media tradisional dibagi menjadi beberapa media berikut ini.

- a. Visual diam yang diproyeksikan, contoh: proyeksi *overhead*, *slides*, *film stripe*,

dan sebagainya. Media ini antara lain berupa potongan-potongan gambar yang diproyeksikan menggunakan *Over Head Proyektor (OHP)*.

- b. Visual yang tak diproyeksikan, contoh: gambar, poster, foto, *chart*, grafik, dan sebagainya. Penggunaan media visual yang tak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *chart*, grafik tersebut terdapat dalam buku cetak. Selain itu, guru juga dapat menyiapkan media tersebut melalui berbagai macam media cetak.
- c. Audio, contoh: rekaman piringan, pita kaset, dan sebagainya. Media audio yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak dapat berupa rekaman siaran berita dari radio.
- d. Penyajian multimedia, contoh: *slide plus suara (tape)*, *multiimage*, dan sebagainya. Media ini menggabungkan media visual dan audio seperti *slide* yang dikombinasikan dengan suara sebagai pendukungnya.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan, contoh: film, televisi, video, dan sebagainya. Jenis media pembelajaran ini berupa tayangan yang memvisualisasikan sekaligus menyuarakan apa yang terjadi.
- f. Cetak, contoh: buku teks, modul, majalah ilmiah, dan sebagainya.
- g. Permainan, contoh: teka-teki, simulasi, dan sebagainya.
- h. Realia, contoh: model, spicemen (contoh), manipulatif (peta, boneka), dan sebagainya.

2. Media Teknologi Mutakhir

Media teknologi dibagi menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut.

- a. Media berbasis telekomunikasi, contoh: telekonferensi, kuliah jarak jauh, dan sebagainya.

- b. Media berbasis mikroprosesor, contoh: komputer, interaktif, *compact disc*, dan sebagainya.

2.2.3 Karakteristik Media dalam Pembelajaran

Pemilihan media yang sesuai dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajar, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus memahami klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran sebagai acuan untuk mempermudah pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran. ([Daryanto, 2013](#))

membagi karakteristik media pembelajaran menjadi dua, yaitu karakteristik media pembelajaran dua dimensi, dan karakteristik media pembelajaran tiga dimensi.

1. Karakteristik Media Pembelajaran Dua Dimensi

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi media grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi.

a. Media Grafis

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik- titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Sedangkan fungsi khususnya adalah untuk menarik

perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Karakteristik media grafis dapat dilihat berdasarkan ciri-cirinya, kelebihan dan kelemahan yang dimiliki, unsur-unsur desain dan kriteria pembuatannya, dan jenis-jenisnya. Ciri-ciri media grafis termasuk: media dua dimensi sehingga hanya dapat dilihat dari bagian depannya saja; media visual diam sehingga hanya dapat diterima melalui indra penglihatan. Kelebihan media grafis adalah: bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya.

Kelemahan media grafis adalah tidak dapat menjangkau kelompok besar dan hanya menekankan pada persepsi indra penglihatan saja. Unsur media grafis terdiri dari: titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna dan tekstur. Jenis-jenis media grafis meliputi: sketsa, gambar, grafik, bagan, poster, kartun atau karikatur, peta datar. Kriteria pembuatan media grafis harus memperhatikan faktor-faktor yang mengombinasikan unsur-unsur desainnya, yaitu: keseimbangan, kesinambungan, aksentuasi dominasi, dan keseragaman.

b. Media Bentuk Papan

Media bentuk papan terdiri dari papan tulis, papan tempel, papan flanel, dan papan magnet. Fungsi media bentuk papan adalah untuk menuliskan pokok-pokok keterangan guru dan menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan, atau gambar. Keuntungan menggunakan media papan adalah: dapat digunakan di segala jenis tingkatan lembaga, mudah mengawasi keaktifan

kelas, dan ekonomis. Kelemahan media bentuk papan adalah: memungkinkan sukarnya mengawasi aktivitas murid, berdebu, kurang menguntungkan bagi guru yang tulisannya jelek.

c. Media Cetak

Jenis-jenis media cetak adalah buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedia, buku suplemen, dan pengajaran berprogram. Manfaat media cetak dalam pembelajaran adalah: sebagai alat pelajaran individual, juga sebagai alat untuk mendorong murid memilih teknik belajar yang sesuai. Fungsi media cetak adalah: meningkatkan kemampuan membaca kritis dan keterampilan berdiskusi serta memperkaya perbendaharaan pengetahuan.

2. Karakteristik Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang menyerupai aslinya. Kelebihan-kelebihan media tiga dimensi adalah memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dan dapat menunjukkan suatu proses secara jelas.

Kelemahan media pembelajaran tiga dimensi adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan

perawatannya rumit. Bentuk nyata media pembelajaran tiga dimensi antara lain: belajar benda sebenarnya melalui widya wisata, belajar benda sebenarnya melalui spesimen, belajar benda melalui media tiruan, peta timbul, dan boneka

Setelah mengetahui karakteristik media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan penggunaan media audio visual termasuk dalam media tiga dimensi yang berbentuk media grafis. Hal tersebut berdasar pada media audio visual yang berbentuk sebuah tayangan visual dengan dukungan unsur audio dan menggambarkan suatu keadaan secara lebih nyata. Keefektifan media audio visual dalam pembelajaran menyimak dapat dilihat melalui prinsip-prinsip penggunaan media dalam pembelajaran yang dikemukakan ([Sanjaya, 2012](#)) yaitu:

- a. Media audio visual digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak berita. Dengan demikian, penggunaan media audio visual dalam peningkatan kemampuan menyimak dipandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dipandang dari sudut kepentingan guru. Siswa dikondisikan untuk merasa butuh akan informasi yang disajikan dalam sebuah tayangan berita.
- b. Media audio visual sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam ranah kemampuan menyimak. Media audio visual tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Media audio visual sesuai dengan materi pembelajaran. Kekhasan materi

pembelajaran menyimak adalah siswa melakukan kegiatan reseptif yaitu mendapatkan informasi dari apa yang dilihat dan didengar melalui media audio visual yang ditayangkan.

- d. Media audio visual dipandang sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Media ini menggabungkan antara audio dan visual dalam bentuk tayangan berita yang sedang hangat dibicarakan saat ini sehingga menumbuhkan minat dan kesadaran bahwa hal tersebut dibutuhkan oleh siswa.
- e. Media audio visual merupakan media yang efektif dan efisien karena tidak memerlukan peralatan yang sulit digunakan dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- f. Media audio visual mudah dalam pengoperasiannya. Media audio visual memerlukan komputer, LCD, dan pengeras suara yang mudah digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

2.2.4 Kriteria Pemilihan Media

[Djamarah et al. dalam AR \(2023\)](#) mengatakan bahwa dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran, media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap isi dan bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, apa pun jenis media yang diperlukan, syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama

pembelajaran berlangsung, (6) sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

2.2.5 Tujuan Pemanfaatan Media

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa. Sedangkan secara khusus, media pembelajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
3. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa.
4. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
5. Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa, ([Situmorang dalam AR, 2023](#))

Pemanfaatan media banyak sekali memberikan kontribusi manfaat kepada penggunanya, salah satunya adalah seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa penggunaan media adalah untuk keperluan mengomunikasikan informasi yang tentunya akan memberikan keuntungan bagi penggunanya. Namun, disamping itu juga masih terdapat beberapa manfaat lain, baik dimanfaatkan untuk keperluan belajar secara individu maupun secara kelompok. Dalam hal ini, Kemp dan Dayton dalam ([Arsyad, 2014](#)) mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:

untuk memotivasi (*to motivate*), untuk menyampaikan informasi (*to inform*), dan untuk pembelajaran (*to learn*).

1. Memotivasi (*To Motivate*)

Pemanfaatan media dapat memotivasi terjadinya perilaku yang positif dari penggunaannya, untuk tujuan ini, pemanfaatan media mencakup tujuan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Media audio visual, seperti halnya film dan video, memiliki kemampuan untuk menggugah emosi permirsa, menghayati nilai dan menanamkan sikap dan karakter tertentu. Gabungan antara unsur gambar dan unsur suara dalam media audio visual memungkinkan terciptanya hal ini.

2. Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Media dapat digunakan untuk mempresentasikan atau menyajikan informasi baik kepada individu maupun kelompok. Untuk maksud ini, media yang digunakan biasanya tidak menuntut pemakainya untuk memberikan respons aktif terhadap informasi yang diberikan/ diterimanya. Dalam hal ini pemakai media hanya dapat mendengar dan melihat informasi secara pasif, seperti menonton berita.

3. Pembelajaran (*To Learn*)

Pemanfaatan media seringkali berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, media dalam hal ini dianggap sebagai alat bantu dalam aktivitas dan penerimaan oleh siswa. Media mampu mengaktifkan mental penggunaannya agar tujuan pembelajaran dan pencarian informasi yang diperlukan dapat tercapai. Bahan ajar yang terdapat dalam medium, apapun jenisnya harus dirancang secara sistematis dan

matang agar dapat memudahkan berlangsungnya proses belajar. Selain itu, pemanfaatan media dapat membantu pemakainya untuk menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Dengan kemampuannya mengomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret, media *slide*, film dan video telah memberi kemungkinan bagi pemakainya untuk dapat menggabungkan pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Sesuai dengan karakteristik dan kemampuan setiap jenis media, pemanfaatan media dapat membantu pemakainya untuk memahami informasi dan pengetahuan yang sulit diungkapkan melalui ucapan secara verbal saja. Pemanfaatan media juga dapat membantu pemakainya untuk mengatasi keterbatasan waktu dan ruang dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan informasi lainnya. Misalnya, peristiwa penting masa lalu dapat diputar kembali melalui media. Media gambar diam, video, dan film dapat merekam dan memperlihatkan kembali peristiwa-peristiwa penting yang telah terjadi di masa lalu tersebut.

2.2.5 Fungsi Pemanfaatan Media

Pada mulanya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap. Kemudian dengan adanya pengaruh teknologi, lahirlah beberapa alat peraga audio visual yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang kongkret untuk

menghindari verbalisme. Levie & Lents dalam [\(Arsyad, 2014\)](#) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, sebagai berikut.

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat memfokuskan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi. Misalnya, tayangan video gambar simulasi kegiatan pengelolaan arsip, video penggunaan mesin-mesin kantor, dan sejenisnya.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Sedangkan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dari empat fungsi visual, dapat dikatakan bahwa belajar dari pesan visual memerlukan keterampilan tersendiri. Teknik afektif adalah teknik untuk memahami

teknik pesan visual, yang terbagi dari beberapa fase seperti di bawah berikut ini.

1. Fase difrensiasi. yaitu dimana pembelajar mula-mula mengamati, mengidentifikasi dan menganalisis.
2. Fase integrasi yaitu di mana mempelajar menempatkan unsur-unsur visual secara serempak, menghubungkan pesan-pesan visual kepada pengalaman pengalamannya.
3. Kesimpulan, yaitu dari pengalaman visualisasi untuk kemudian menciptakan konseptualisasi baru dari apa yang mereka pelajari sebelumnya.

2.3 Teks Resensi

Pembahasan terkait teks resensi akan dijabarkan pada ulasan berikut.

2.3.1 Pengertian Resensi

Menurut Fardengki, dkk (2012), mengatakan bahwa resensi merupakan hasil penilaian atau timbangan terhadap kelebihan dan kelemahan suatu buku, sehingga dapat diartikan bahwa resensi adalah kegiatan yang membahas, mengulas dan menilai sebuah karya tulis tentang baik dan buruk kualitas sebuah karya tulis tersebut. Teks resensi memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi, karena teks resensi adalah teks yang dihasilkan dari sebuah analisis mendalam terhadap satu hal dengan melibatkan berbagai hal sebagai pertimbangan sehingga menghadirkan penilaian yang adil, objektif, dan rasional dari teks yang dirensensi tersebut.

Resensi dituntut objektivitas dalam memberikan penilain atas karya sastra tersebut sehingga tidak boleh bersifat subjektif. Penulis resensi akan mengungkapkan aspek-

aspek keunggulan dan kelemahan dari karya tulis tersebut secara keseluruhan dan objektif. Dalam menciptakan sebuah karya resensi buku yang objektif, seorang peresensi harus pelajari dan mengetahui dengan benar, langkah-langkah meresensi dengan baik dan benar agar mendapatkan hasil resensi yang objektif dan pembaca dapat point-point yang tepat mengenai kekurangan dan kelebihan sebuah karya tersebut.

Zainuddin (2004:95) menyebutkan bahwa meresensi buku pada dasarnya adalah melakukan penilaian terhadap kualitas sebuah buku. Putra (2008:78) menyebutkan bahwa ada beberapa nama lain dari resensi buku yaitu *review* buku, tinjauan buku, ulasan buku, bedah buku, timbangan buku, dan pustaka. Dari pernyataan tersebut, dapat dicermati bahwa objek resensi adalah buku. Akan tetapi, dalam perkembangannya, objek resensi tidak hanya buku, melainkan resensi musik, film, teater dan sebagainya. Resensi buku merupakan sebuah timbangan mengenai baik buruknya suatu buku. Hal-hal yang ditimbang dari buku tersebut meliputi isi, struktur penyajian, serta manfaatnya bagi pembaca.

Resensi tidak hanya diperuntukkan bagi sebuah buku, baik sastra maupun nonsastra. Resensi juga diperuntukkan bagi karya yang lain baik berupa film, drama, musik, dan sebagainya. Akan tetapi, penelitian ini akan membatasi pada resensi buku.

Pembatasan tersebut berdasarkan atas alasan bahwa pada umumnya resensi bukulah yang menjadi rubrik tetap suatu majalah atau surat kabar. Hal ini karena informasi dari pembahasan sebuah buku mempunyai tingkat aktualitas yang dapat terjaga lebih lama dibanding resensi film, pertunjukan teater, atau seni lain. Oleh karena itu, resensi buku dipandang sebagai jenis resensi yang paling potensial untuk dibuat oleh

penulis. Selain itu, pada umumnya kompetensi meresensi yang pada umumnya dipelajari oleh peserta didik adalah meresensi buku, baik buku pengetahuan maupun buku sastra.

Menurut [Keraf \(1994:274\)](#) resensi adalah tulisan atau ulasan mengenai nilai sebuah karya atau buku. Tujuan resensi adalah menyampaikan kepada para pembaca apakah sebuah buku atau hasil karya itu patut mendapat sambutan dari masyarakat atau tidak.

Menurut [Dalman \(2016:165\)](#) resensi adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menilai baik tidaknya sebuah buku, yang dinilai ini adalah keunggulan dan kelemahan buku (baik fiksi maupun nonfiksi) sehingga orang merasa terpersuasi setelah membacanya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa resensi adalah penilaian atas suatu hal berupa film atau buku yang berisi kekurangan, kelebihan serta masukan yang baik untuk sebuah karya tersebut.

2.3.2 Jenis-Jenis Teks Resensi

Jenis-jenis teks resensi dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Teks Resensi Informatif

Teks resensi informatif biasanya berisi mengenai gambaran singkat, padat dan umum suatu karya. Resensi ini hanya memaparkan bagian yang penting saja dan menekankan pada kelebihan dan kekurangan sebuah karya yang dirensi.

2. Teks Resensi Deskriptif

Teks resensi deskriptif berisi gambaran terperinci pada tiap bagian suatu karya. Pada umumnya resensi deskriptif dilakukan pada karya fiksi untuk mendapatkan gambaran jelas tentang manfaat, pentingnya informasi, dan kekuatan argumentatif yang dituangkan penulis dalam membuat sebuah karya.

3. Teks Resensi Kritis

Teks resensi kritis merupakan teks resensi yang berisi tentang ulasan terperinci suatu karya sastra dengan mengacu pada metode atau pendekatan ilmu pengetahuan tertentu. Teks resensi ini dibuat secara objektif dan kritis bukan pandangan pembuat resensi tersebut. Misalnya resensi Novel Laskar Pelangi dengan menggunakan pendekatan tinjau sosiologi.

2.3.3 Sistematika dan Struktur Teks Resensi

Sistematika dan struktur teks resensi sebagai berikut.

1. Struktur Resensi

Bagian-bagian yang terdapat dalam teks resensi sebagai berikut.

a) Orientasi

Bagian orientasi merupakan bagian pertama dalam teks resensi. Pada bagian ini, terdapat gambaran umum tentang sesuatu hasil karya, baik itu film, buku, ataupun drama. Dengan kata lain, penulis teks resensi berusaha menyampaikan sedikit latar belakang tentang apa yang akan dibahas kepada pembaca.

b) Tafsiran

Setelah bagian orientasi, berikutnya adalah bagian tafsiran. Pada bagian ini, sebuah hasil karya akan dibahas secara terperinci (detail). Mulai dari bagian-bagiannya, kelebihan, kekurangan, kualitas karya, dan lain sebagainya.

c) Evaluasi

Evaluasi berisi pandangan dari pengulas mengenai produk barang barang maupun jasa, karya, atau kegiatan yang diulas. Hal ini dilakukan setelah melakukan tafsiran yang cukup terhadap hasil karya tersebut. Pada bagian ini akan disebutkan bagian yang bernilai (kelebihan) atau bagian yang kurang bernilai (kekurangan) dari suatu produk barang maupun jasa, karya, atau kegiatan yang diulas.

d) Rangkuman

Rangkuman berisi kesimpulan dari resensi terhadap produk barang maupun jasa, karya, atau kegiatan yang di resensi. Bagian ini juga memuat komentar penulis apakah hasil karya tersebut bernilai/berkualitas untuk dibeli, digunakan, dinikmati, dibaca, atau ditonton/disaksikan. Kemunculan bagian rangkuman ini dalam teks resensi bersifat opsional.

2. Unsur-unsur Teks Resensi

Sistematika resensi adalah unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah resensi yang harus terstruktur. Samad (1997:7-9) menyatakan bahwa unsur-unsur resensi, yaitu:

- A. membuat judul resensi.
- B. menyusun data buku.

Data buku biasanya disusun sebagai berikut.

1. Judul buku
2. Pengarang

3. Penerbit
4. Tahun terbit beserta cetakannya
5. Tebal buku
6. Harga buku

C. membuat pembukaan

Pembukaan dapat dimulai dengan hal-hal sebagai berikut.

1. Memperkenalkan siapa pengarangnya
2. Membandingkan dengan buku sejenis yang sudah ditulis
3. Memaparkan kekhasan dan sosok pengarang
4. Memaparkan keunikan buku
5. Merumuskan tema buku
6. Mengungkapkan kritik terhadap kelemahan buku
7. Mengungkapkan kesan terhadap buku
8. Memperkenalkan penerbit
9. Mengajukan pertanyaan
10. Membuka dialog

D. tubuh atau isi pernyataan resensi buku

Tubuh atau isi pernyataan resensi biasanya memuat hal-hal sebagai berikut.

1. Sinopsis atau isi buku
2. Ulasan singkat buku dengan kutipan secukupnya
3. Keunggulan buku
4. Kelemahan buku
5. Rumusan kerangka buku
6. Tinjauan bahasa (mudah atau berbelit-belit)
7. Adanya kesalahan cetak

E. penutup resensi buku

Bagian penutup, biasanya berisi buku itu penting untuk siapa dan mengapa. Isi dan sistematika dalam resensi akan mempermudah pembacanya untuk menilai dan memahami sebuah buku sebelum membacanya secara keseluruhan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa unsur teks resensi

2.3.4 Ciri Kebahasaan Teks Resensi

Teks resensi memiliki kaidah-kaidah kebahasaan seperti berikut.

1. Banyak menggunakan konjungsi penerang, seperti *bahwa, yakni, yaitu*.
2. Banyak menggunakan konjungsi temporal: sejak, semenjak, kemudian, akhirnya.
3. Banyak menggunakan konjungsi penyebaban: karena, sebab.
4. Menggunakan pernyataan-pernyataan yang berupa saran atau rekomendasi pada bagian akhir teks. Hal ini ditandai oleh kata *jangan, harus, hendaknya*.

Secara umum, teks resensi memiliki ciri-ciri kebahasaan sebagai berikut.

1. Menggunakan kata-kata yang menggunakan sudut pandang atau keberpihakan penulis. Seperti berbeda dengan, di samping itu, selain itu, dengan kata lain, dan sebagainya.
2. Menggunakan kata-kata yang menyatakan persetujuan atau penolakan terhadap karya atau benda yang dirensi. Sikap persetujuan atau penolakan.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam teks resensi. Hal-hal yang perlu ditulis dalam resensi sebagai berikut.

1. Resensi buku nonfiksi
 - a) Identitas buku
 - b) Pengarang
 - c) Sinopsis dan isi buku
 - d) Penilaian (kelebihan dan kelemahan)
 - e) Penutup
2. Resensi buku fiksi
 - a) Identitas buku

- b) Sinopsis
- c) Isi resensi (Penilaian dari unsur intrinsik maupun ekstrinsik)
- d) Kelebihan dan kelemahan
- e) Saran/ penutup

2.3.5 Langkah-Langkah Menulis Teks Resensi

Langkah ini perlu diperhatikan bahwa resensi buku harus bermanfaat bagi pembaca. Pendapat lain diutarakan oleh Putra (2008:78) yang menyebutkan bahwa ada tahap penulisan resensi buku. Tahap-tahap tersebut ialah (1) membaca keseluruhan isi buku untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang buku, (2) membaca bagian pengantar dan pendahuluan untuk memperoleh gambaran kasar buku, (3) mencatat kelebihan dan kekurangan buku, (4) mencermati kebenaran materi, (5) mencermati hal-hal dalam buku. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hal terpenting dari penulisan resensi buku adalah memiliki kecermatan, ketelitian dan mempunyai nilai manfaat bagi para pembaca. Selain itu penulis resensi juga memerlukan wawasan dan ilmu pengetahuan yang luas serta mengetahui bagaimana etika dan prinsip-prinsip dalam penulisan resensi buku. Beberapa hal tersebut mampu melahirkan sebuah resensi buku yang baik dan bermutu.

Langkah-langkah membuat resensi, yakni sebagai berikut.

1. Membaca buku yang akan dirensi.
2. Mengamati fisik serta isi buku.
3. Menunjukkan kekurangan dan kelebihan buku.
4. Merangkum isi buku.
5. Menulis persepsi pribadi mengenai isi buku.
6. Meresensi.
7. Menyunting.

2.3.6 Tujuan Resensi

Tujuan mengulas sebuah buku yaitu untuk menginformasikan isi buku tentang yang ditulis dan dibahas, kepada masyarakat luas dan kepada pembaca khususnya perihal buku yang belum lama beredar terkait isi, kelebihan, kelemahan, maupun kelayakannya untuk dibaca oleh publik. Jauhari (2010:30) mengatakan bahwa resensi bertujuan menyampaikan kepada pembaca apakah sebuah buku atau hasil karya sastra patut mendapat sambutan dari masyarakat atau tidak. Pada intinya penulis resensi akan memberitahukan isi dari garis besar buku yang ia resensi.

Seorang yang menulis resensi harus paham mengenai seluruh isi karya atau buku tersebut agar dapat disampaikan pada masyarakat, layak tidaknya karya atau buku ini dinikmati dan dibaca oleh masyarakat pada umumnya. Selain itu resensi juga menyediakan dan menyajikan jawaban yang ditimbulkan oleh pembaca ketika melihat buku yang baru diterbitkan. Penulis resensi juga memiliki tujuan untuk mengajak membaca untuk memikirkan, merenungkan, dan mendiskusikan problem yang muncul dalam sebuah buku. Resensi juga bertujuan untuk memperkenalkan suatu karya atau buku keluaran terbaru kepada orang lain yang belum membaca atau belum menyaksikan atau membaca karya atau buku yang dirensi.

Secara sederhana teks resensi juga bertujuan untuk menyajikan informasi secara komprehensif tentang sebuah karya, serta mempengaruhi penikmat karya untuk memikirkan, merenungkan, dan mendiskusikan fenomena dalam suatu karya, serta memberikan pertimbangan kepada pembaca apakah sebuah karya layak dinikmati

atau tidak. Samad (1997:2) menyatakan, jika resensi buku memiliki lima tujuan, yaitu:

1. Memberikan informasi atau pemahaman tentang apa yang terungkap dalam sebuah buku.
2. Mengajak pembaca untuk memikirkan, merenungkan, dan mendiskusikan lebih jauh fenomena ataupun masalah yang muncul dalam sebuah buku.
3. Memberikan pertimbangan kepada pembaca apakah sebuah buku pantas mendapatkan sambutan dari masyarakat atau tidak.
4. Menjawab pertanyaan yang timbul jika seseorang melihat buku yang baru terbit, seperti: siapa pengarangnya, mengapa ia menulis buku itu, apa pertanyaannya, bagaimana hubungan dengan buku-buku sejenis yang dihasilkan oleh pengarang-pengarang lain; dan
5. Membaca agar dapat bimbingan dalam memilih buku-buku, setelah membaca berminat untuk membaca, mencocokkan seperti apa yang ditulis dalam resensi.

2.3.7 Manfaat Resensi

Manfaat resensi ini menjadi bahan pertimbangan para pembaca yang sedang membutuhkan buku tersebut. Bagi penulis resensi dapat menjadi tambahan nilai ekonomi dan bagi penulis buku resensi dapat menjadi sarana promosi buku tersebut serta menjadi sarana pengembang kreativitas penulis untuk menghasilkan karya-karya yang lebih baik lagi. Haryanto (2008:14-15) mengemukakan manfaat membuat resensi buku, yaitu sebagai berikut.

1. mengasah intelektual
2. memahami secara mendalam isi buku yang dirensi

3. mendapat penghasilan jika resensi tersebut dimuat di media massa, dan akan dikenal dan direkrut untuk terus meresensi buku oleh penerbit buku jika telah produktif membuat resensi.

2.3.8 Pembelajaran Resensi di SMK/SMA

Melalui pengembangan Kurikulum 2013 kita akan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi, ([Mulyasa, 2015](#)). Kurikulum 2013 memungkinkan para guru menilai hasil belajar siswa dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari. Oleh karena itu, siswa perlu mengetahui kriteria penguasaan kompetensi dan karakter yang akan dijadikan sebagai standar penilaian hasil belajar, sehingga para siswa dapat mempersiapkan dirinya melalui penguasaan kompetensi dan karakter tertentu, sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat penguasaan kompetensi dan karakter berikutnya.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Pembelajaran Teks resensi

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|--|
| 3.6 Menganalisis kebahasaan resensi setidaknya dua karya yang berbeda. | 3.6.1. Menganalisis struktur dan kebahasaan dalam teks resensi. 3.6.2. Menyimpulkan dua teks resensi berdasarkan struktur dan keahasaannya. |
| 4.6 Mengkonstruksi sebuah karya dengan memperhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan. | 4.6.1. Merumuskan hal-hal menarik dalam buku kumpulan cerita. 4.6.2. Membuat sebuah resensi dari buku cerita atau novel dengan memperhatikan isi, sistematika dan kebahasaan. |

2.4 Media Pembelajaran *E-Learning*

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan komputer adalah media *e-Learning*. *E-Learning* merupakan media yang menggunakan informasi jaringan dan teknologi komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Sistem pembelajaran elektronik atau *Electronic Learning* (E-learning) dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan berupa website yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. ([Sugiyani, 2017](#))

Menurut Governors State University dalam [Lestari \(2008: 24\)](#) *E-learning* adalah untuk mengambil kursus online menggunakan modem, wireless, atau sambungan kabel untuk mengakses materi pelajaran akademik dari komputer, ponsel, atau

perangkat genggam. *E-learning* adalah penyampaian pendidikan (semua kegiatan yang relevan dengan instruksi, mengajar, dan pembelajaran) melalui berbagai media elektronik” ([Koohang & Harman, dalam Lestari, 2014](#)).

Hal ini sejalan dengan [Purbo \(2002\)](#) menjelaskan bahwa *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Dapat disimpulkan bahwa *E-learning* adalah suatu sistem yang mengatur proses pembelajaran yang dilaksanakan yang difasilitasi dan didukung dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Perbedaan pembelajaran konvensional dengan *e-Learning*, yaitu pada kelas konvensional guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sedangkan di pembelajaran “*e-Learning*”, fokus utamanya adalah pelajar. Pelajar mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran “*e-Learning*” akan memaksa pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya.

2.5 Moodle Sebagai Media Berbasis *E-Learning*

Moodle adalah program aplikasi yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk *web*. Produk *e-Learning* berbasis *Moodle* memungkinkan siswa untuk masuk kedalam ruang kelas digital untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Kelebihan dari *Moodle* antara lain dapat membuat materi pembelajaran, kuis, forum diskusi secara *online* dalam suatu kemasan *e-Learning* ([Nuriyanti dan Supriyanto, 2013](#)).

Menurut [Amiroh \(2012\)](#), aplikasi dari media *e-Learning* itu sendiri salah satunya adalah *moodle*. *Moodle* merupakan program *opensource* yang paling terkenal diantara program-program *e-Learning* yang ada, misalnya *Atutor*, *eLeaPTM* dan *Learning Management System (LMS)*. *Moodle* memiliki kelebihan ([Amiroh, 2012](#)) yang membedakan dengan yang lain. Kelebihan itu diantaranya:

- a. Sederhana, efisien dan ringan serta kompatibel dengan banyak *browser*
- b. Instalasi yang sangat mudah
- c. Dukungan berbagai bahasa termasuk Bahasa Indonesia
- d. Tersedianya manajemen situs untuk melakukan pengaturan situs secara keseluruhan, perubahan modul dan sebagainya
- e. Tersedianya manajemen pengguna (*user management*)
- f. Tersedianya manajemen *course* yang baik
- g. Tersediannya modul *chat*, modul *polling*, modul *forum*, modul untuk jurnal, modul untuk kuis, modul untuk *workshop* dan survei, serta masih banyak lagi.

Beberapa aktivitas pembelajaran yang didukung oleh *Moodle* ([Amiroh, 2012](#)) adalah sebagai berikut:

- a. *Assignment*. Fasilitas ini digunakan untuk memberikan penugasan kepada peserta pembelajaran secara *online*. Peserta pembelajaran dapat mengakses materi tugas dan mengumpulkan tugas dengan cara mengirimkan *file* hasil pekerjaan mereka.
- b. *Chat*. Fasilitas ini digunakan oleh pengajar dan peserta pembelajaran untuk saling berinteraksi secara online dengan cara berdialog teks (percakapan *online*).
- c. *Forum*. Merupakan *forum* diskusi secara *online* antara pengajar dengan peserta pembelajaran yang membahas topik-topik yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- d. *Quiz*. Fasilitas ini digunakan oleh pengajar untuk melakukan ujian atau tes secara *online* (*online text*).

- e. *Survey*. Fasilitas ini digunakan untuk melakukan jejak pendapat.

E-Learning Moodle terdapat elemen-elemen yang merupakan tingkatan pengguna dalam hak akses. Berikut ini tingkatan pengguna (*user level*) ([Amiroh, 2012](#)) pada *e-Learning moodle*:

- a. *Administrator*. Merupakan pengguna yang mempunyai hak akses tertinggi yang dapat melakukan seluruh fungsi administrasi *e-Learning Moodle*.
- b. *Course creator*. Merupakan pengguna yang mempunyai hak akses untuk membuat *course* baru dan mengajar dalam *course* itu.
- c. *Teacher*. Sebagai guru, merupakan pengguna yang dapat melakukan seluruh fungsi *course* termasuk menambah/mengubah aktivitas, dan memberi nilai.
- d. *Non-editing teacher*. Mirip seperti tugas seorang asisten guru/dosen, merupakan pengguna yang dapat mengajar pada *course* tetapi tidak menambah/mengubah aktivitas.
- e. *Student*. Merupakan pengguna yang mempunyai hak untuk mengakses sebuah *course* tertentu, tetapi tidak berhak melakukan perubahan terhadap *course* tersebut.

BAB III. METODE PENELITIAN

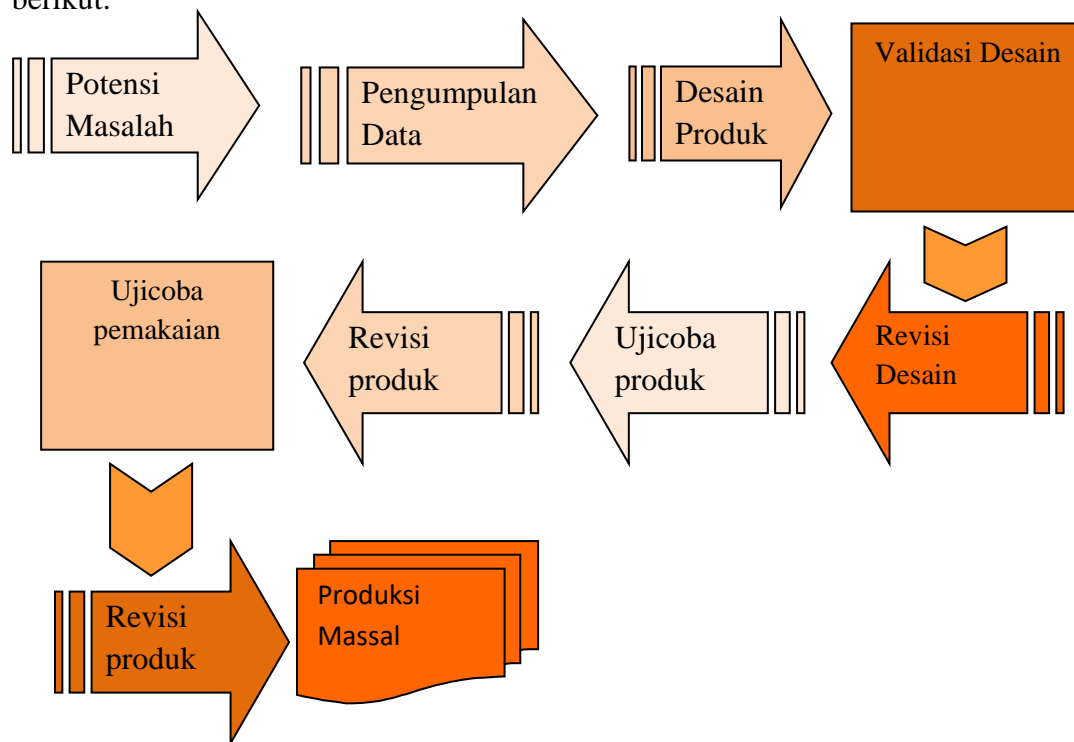
3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian untuk dapat menghasilkan produk tertentu menggunakan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut ([Sugiyono, 2018](#)). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Moodle* menulis teks resensi untuk siswa SMK kelas XI.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur dalam penelitian ini adalah mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall yang terdiri atas sepuluh langkah (tahap).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan (Sugiyono,2018) adalah sebagai berikut.



Skema 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Secara lebih jelas, tahapan-tahapan tersebut dikelompokkan dalam tahapan utama yaitu studi pendahuluan, pengembangan, dan evaluasi produk. Tahapan tersebut kemudian diuraikan dalam langkah-langkah berupa (1) potensi dan masalah berdasarkan studi pendahuluan; (2) perencanaan, termasuk pengumpulan data kebutuhan media ajar; (3) pengembangan bahan ajar melalui perancangan (desain) produk dan mengembangkan bentuk produk awal; (4) evaluasi produk melalui validasi oleh ahli/ pakar yang relevan; (5) revisi rancangan produk hasil validasi; (6) uji coba produk pada teman sejawat dan uji coba kelas kecil; (7) revisi produk hasil uji coba pada teman sejawat dan uji coba kelas kecil; (8) uji coba lebih luas dengan

kelas sesungguhnya (30 peserta didik); (9) melakukan revisi akhir menjadi produk akhir;

Namun, hal tersebut disadari oleh Borg and Gall bahwa penelitian dan pengembangan memerlukan biaya yang besar yang tentunya menyulitkan bagi para mahasiswa pascasarjana dalam pembiayaannya. Oleh sebab itu, Borg and Gall menyarankan “Yang terbaik adalah melakukan proyek dengan skala kecil yang hanya melibatkan sedikit rancangan pembelajaran yang asli. Juga, kecuali anda memiliki sumber keuangan yang memadai, Mahasiswa pascasarjana perlu menghindari penggunaan media pembelajaran yang mahal seperti film. Cara lain untuk memperkecil proyek adalah membatasi pengembangan hanya pada beberapa langkah dari siklus penelitian dan pengembangan” ([Borg and Gall dalam AR, 2023](#)).

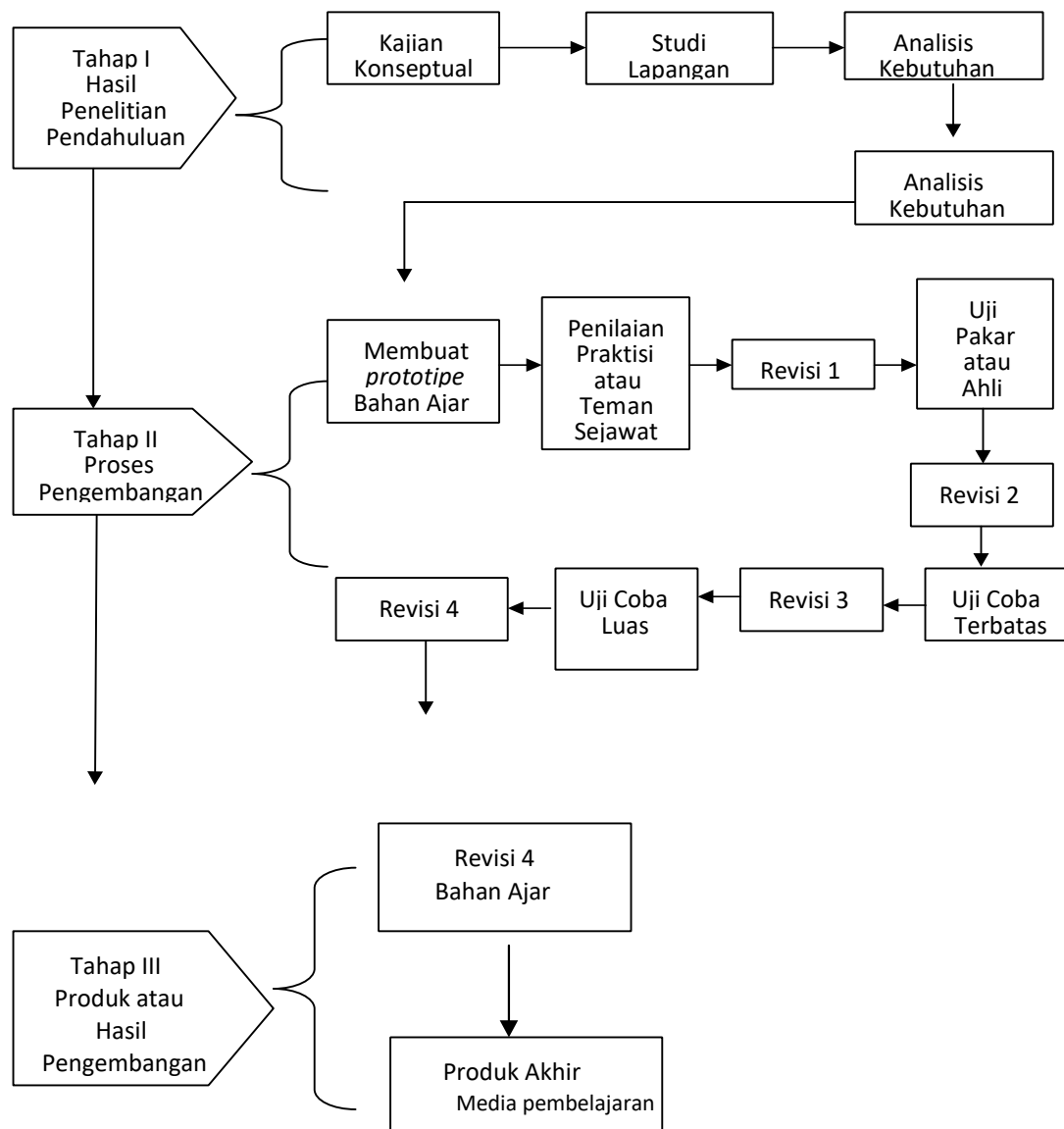
Atas dasar ini, peneliti mengadaptasi kesepuluh langkah dalam model penelitian dan pengembangan Borg and Gall sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peneliti.

Langkah-langkah hasil adaptasi tersebut dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu

1. hasil penelitian pendahuluan;
2. pengembangan media Pembelajaran;
3. produk atau hasil media pembelajaran.

Tiga tahapan tersebut di dalamnya terdapat tahapan-tahapan, yaitu studi pendahuluan, membuat rancangan desain produk, mengembangkan bentuk produk awal, melakukan uji coba terbatas, melakukan revisi produk hasil uji coba terbatas, melakukan uji coba luas, melakukan revisi produk dari uji coba luas dan pembuatan produk akhir.

Tahap diseminasi (penyebarluasan) tidak dilakukan dalam penelitian ini karena berkaitan dengan pembiayaan penerbitan produk dan implementasi produk di lapangan dalam skala luas. Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahap-Tahap R&D Adaptasi dari Borg and Gall

Penelitian pengembangan ini dimulai dengan hasil penelitian pendahuluan yang merupakan bagian *research* (R) pertama dalam R&D. Studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan, kondisi lapangan, dan kelayakan dilakukannya pengembangan bahan ajar. Hasil studi pendahuluan digunakan untuk mendesain dan mengembangkan produk. Desain pengembangan produk pada tahap ini merupakan bagian *development* (D) dalam R&D.

Pada tahap desain pengembangan produk tersebut didesain dan dikembangkan media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* untuk siswa kelas XI SMA/SMK. Tahap proses pengembangan ini dilakukan uji produk pengembangan yang meliputi uji praktisi, uji ahli, dan uji coba produk dalam kelompok kecil. Setelah mengalami revisi diujikan lagi dalam uji kelompok luas kemudian kembali dilakukan revisi. Hasil akhir pengembangan ini berupa media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* untuk kelas XI SMA/SMK. Media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* untuk kelas XI SMA/SMK yang telah dinyatakan layak dan siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas pada kompetensi dasar (KD) menulis resensi.

3.2.1 Studi Pendahuluan

Sebagaimana telah dinyatakan bahwa studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi awal tentang kebutuhan, kondisi lapangan, dan kelayakan dilakukannya pengembangan media pembelajaran teks resensi berbasis *Moodle* untuk siswa kelas XI SMA/SMK. Hasil studi pendahuluan digunakan untuk mendesain dan mengembangkan produk. Studi pendahuluan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sendang Agung dan SMK Ma'arif 1 Sendang Agung sebagai subjek dalam penelitian ini.

Studi pendahuluan dilakukan dengan teknik sebagai berikut.

1. Observasi
2. Wawancara

Hasil observasi, wawancara tersebut dianalisis dengan teknik *triangulasi* untuk mendapatkan deskripsi yang tepat tentang kondisi pembelajaran dan bahan ajar. Hasil analisis kebutuhan bahan ajar berupa deskripsi media pembelajaran yang diperlukan, yaitu media pembelajaran berbasis *Moodle* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMK dan SMA dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini. Hasil studi pendahuluan secara keseluruhan dalam penelitian ini dijadikan landasan untuk menetapkan desain produk web yang dikembangkan.

3.2.2 Proses Pengembangan Produk

Setelah desain media pembelajaran berbasis *Moodle* ditentukan, langkah berikutnya adalah proses pembuatan produk awal. Pembuatan produk awal ini didasari oleh desain struktur yang dihasilkan pada tahap studi pendahuluan. Setelah dibuat produk awal, langkah selanjutnya adalah melakukan serangkaian pengujian sebagai proses pengembangan produk. Proses pengembangan produk dilakukan dalam empat tahapan, yakni uji praktisi atau teman sejawat, uji ahli atau pakar yang relevan dengan bidang kajian, uji coba lapangan dalam skala kecil sekitar 10 siswa yang akan dilakukan di SMA Negeri 1 Sendang Agung dan SMK Ma'arif 1 Sendang Agung. Media pembelajaran berbasis web menulis teks resensi pada uji skala luas ini melibatkan dua sekolah, SMA Negeri 1 Sendang Agung dan SMK Ma'arif 1 Sendang Agung.

3.2.3 Uji Praktisi atau Uji Teman Sejawat

Uji praktisi atau teman sejawat dilakukan untuk mendapatkan produk yang relevan dengan pembelajaran. Melalui uji ini, diperoleh masukan sebanyak mungkin dari praktisi atau teman sejawat, yaitu guru Bahasa Indonesia. Praktisi adalah orang yang sering diajak diskusi untuk memberi penilaian, kritik, saran, dan masukan-masukan yang berguna untuk perbaikan (revisi) media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan sampai siap diujikan pada tahap selanjutnya.

3.2.4 Uji Ahli atau Pakar

Pelaksanaan uji ahli atau pakar dimaksudkan untuk memperoleh masukan dari ahli atau pakar yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang relevan. Dalam konteks ini uji ahli atau pakar menilai kelayakan produk yang dikembangkan meliputi empat komponen yaitu isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan. Hasil uji ahli atau pakar juga berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap produk pengembangan. Uji ahli atau pakar dilakukan dengan teknik angket penilaian produk. Hasil uji praktisi dan uji ahli atau pakar dimanfaatkan untuk merevisi desain produk sampai diperoleh desain produk yang layak.

3.2.5 Uji Coba Lapangan Terbatas

Uji coba lapangan terbatas melibatkan sepuluh siswa sebagai responden dari SMA Negeri 1 Sendang Agung dan SMK Ma'arif 1 Sendang Agung Uji coba lapangan dalam

kelompok kecil ini dilakukan dengan menguji cobakan produk media pembelajaran berbasis *Moodle* kepada guru dan siswa sebagai calon pengguna produk. Hasil uji

lapangan terbatas dimanfaatkan untuk merevisi produk sehingga dihasilkan produk yang berkualitas. Uji coba lapangan terbatas dan revisi produk dilakukan dengan kolaborasi antara peneliti dan guru dengan berbekal saran dan komentar dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran berbasis web.

3.2.6 Uji Coba Lapangan Luas

Uji coba lapangan luas dilakukan pada dua sekolah di satu kecamatan. Uji coba lapangan dalam kelompok besar ini dilakukan dengan menguji cobakan produk pengembangan kepada guru dan siswa sebagai calon pengguna produk. Hasil uji lapangan dalam kelompok besar juga dimanfaatkan untuk merevisi produk. Uji coba lapangan dalam kelompok besar dan revisi produk dilakukan secara berkolaborasi antara guru, peneliti, dan memperhatikan saran atau komentar dari siswa.

3.3 Data dan Sumber Data Penelitian

Data penelitian ini dipilah menjadi dua, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data deskriptif. Data deskriptif berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian yang diberikan oleh praktisi dan ahli atau pakar terhadap produk. Di sisi lain, data kuantitatif adalah skor tes siswa saat uji coba produk. Sumber data penelitian ini adalah praktisi atau teman sejawat, ahli atau pakar, siswa, dan proses pembelajaran menulis teks resensi. Data dari praktisi atau teman sejawat dan ahli berupa komentar, kritik, saran, koreksi, dan penilaian terhadap produk media pembelajaran berbasis web. Data dari siswa berupa ujaran (lisan dan tulis) dan perilaku, sikap siswa dalam proses pembelajaran.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama. Dalam melaksanakan tugas peneliti dibantu dengan instrumen berupa panduan observasi, panduan wawancara, dan angket. Panduan observasi digunakan untuk melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru bersama siswa. Panduan wawancara dimanfaatkan untuk mendapatkan tanggapan secara lisan dari guru dan siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Terakhir, angket dimanfaatkan untuk penilaian bahan ajar, pembelajaran, dan produk pengembangan oleh siswa dan ahli atau pakar.

3.4.1 Instrumen Wawancara

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Kebutuhan Peserta Didik oleh Bid. Kurikulum

| Pertanyaan |
|--|
| 1. Apakah peserta didik antusias mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia di kelas? |
| 2. Apakah di sekolah masih menggunakan bahan dan media ajar yang bersifat konvensional? |
| 3. Apa saja media dan bahan ajar konvensional yang digunakan di sekolah? |
| 4. Apakah peserta didik mencari bahan ajar lain selain buku yang disediakan oleh sekolah untuk membantu Anda memahami materi yang diajarkan? |
| 5. Apakah Bapak/Ibu mengetahui pembelajaran berbasis TPACK? |
| 6. Apakah guru di sekolah ini menerapkan pembelajaran berbasis TPACK? |
| 7. Apakah sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran berbasis TPACK? |

| |
|--|
| 8. Apakah guru di sekolah ini menguasai perkembangan teknologi guna mendukung pembelajaran berbasis TPACK? |
| 9. Apakah guru di sekolah ini menggunakan teknologi yang berkembang saat ini dalam proses pembelajaran? Jika iya apa? |
| 10. Apakah Bapak/Ibu setuju jika media ajar berbasis web dikembangkan menjadi media yang sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini? |

Tabel 3.2 Instrumen Wawancara Kebutuhan Peserta Didik oleh Bid. Kurikulum

| Pertanyaan |
|---|
| 1. Menurut Bapak/Ibu, teknik pembelajaran seperti apa yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran teks resensi? |
| 2. Penugasan seperti apa yang harus dilakukan peserta didik agar dapat menguasai kompetensi teks resensi dengan baik? |
| 3. Bagaimana efektivitas penugasan dalam buku pelajaran yang digunakan dalam KBM? |
| 4. Bahan ajar teks resensi seperti apa yang bapak/Ibu Butuhkan? |
| 5. Pernahkah menggunakan aplikasi saat pembelajaran bahasa Indonesia? |
| 6. Media apa yang digunakan saat pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran? |
| 7. Apakah bapak/ibu selalu mempersiapkan media dan bahan ajar sebelum proses pembelajaran? |
| 8. Metode pembelajaran apa yang digunakan saat pembelajaran daring dan luring? |
| 9. Ketika pembelajaran daring, Bapak/Ibu menemukan kendala peserta didik sulit memahami pembelajaran apa |

| |
|--|
| yang akan dilakukan? |
| 10. Apa kendala yang Bapak/Ibu temui ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan media ajar berupa aplikasi internet? |
| 11. Apakah koneksi internet sekolah dan di rumah mendukung pembelajaran menggunakan aplikasi? |
| 12. Apakah sarana dan prasarana dalam pembelajaran menggunakan aplikasi sudah tersedia? |
| 13. Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan LMS dalam pembelajaran? |
| 14. Jika pernah, bagaimana respons peserta didik menggunakan media pembelajaran tersebut? |

3.4.2 Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

Tabel 3.2 Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

| No. | Pernyataan | Ya | Tidak |
|-----|--|----|-------|
| 1 | Bagaimakah kepemilikan perangkat serta kualitas jaringan internet (<i>WiFi</i>) di sekolah cukup memadai? | | |
| 2 | Apakah Anda antusias mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas? | | |
| 3 | Apakah Anda kesulitan dalam mempelajari materi teks resensi? | | |
| 4 | Apakah Anda kesulitan dalam menyusun teks resensi? | | |
| 5 | Apakah Anda mencari bahan ajar lain selain buku yang disediakan oleh sekolah untuk membantu Anda memahami materi yang diajarkan? | | |
| 6 | Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi berbasis web dalam proses pembelajaran di sekolah? | | |
| 7 | Apakah Anda akan tertarik belajar dengan menggunakan aplikasi berbasis web pada | | |

| | | | |
|----|---|--|--|
| | pembelajaran bahasa Indonesia? | | |
| 8 | Apakah dengan pembelajaran berbasis web bisa meningkatkan semangat Anda untuk mempelajari teks resensi? | | |
| 9 | Apakah Anda membutuhkan langkah-langkah mudah dalam berlatih menulis teks resensi berdasarkan minat buku bacaan Anda? | | |
| 10 | Apakah Anda setuju jika media ajar berbasis web dikembangkan menjadi media yang sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini? | | |

3.4.3 Instrumen Validasi Guru

Tabel 3.4 Instrumen Validasi Guru

| No. | Aspek | Indikator | Nomor Item |
|-----|---------------------|--|------------|
| 1 | Desain Pembelajaran | a. Ketepatan judul media pembelajaran berbasis web dengan Materi | 1 |
| | | b. Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis web dengan Kompetensi Dasar | 2 |
| | | c. Cangkupan materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis web | 3,4 |
| | | d. Kesesuaian latihan soal dalam media pembelajaran berbasis web dengan materi yang disajikan | 5 |
| | | e. Motivasi belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web | 6 |
| | | f. Ketepatan pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan materi | 7 |

| | | | |
|---|-------------------|---|----------|
| | | teks resensi | |
| 2 | Operasional | a. Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis web | 8 |
| | | b. Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis web | 9 |
| 3 | Komunikasi Visual | a. Kesesuaian jenis huruf dalam media pembelajaran berbasis web | 10 |
| | | b. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis web | 11, 12 |
| | | c. Tampilan warna dalam media pembelajaran berbasis web | 13,14,15 |

3.4.5 Instrumen Validasi Ahli Materi

Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Materi

| No | Indikator | No butir |
|----|-------------------------|--------------------|
| 1 | <i>Self Instruction</i> | 1,2,3,4,5,6, dan 7 |
| 2 | <i>Self Contained</i> | 8 dan 9 |
| 3 | <i>Stand Alone</i> | 10 dan 11 |
| 4 | <i>Adaptive</i> | 12 |
| 5 | <i>User Friendly</i> | 13 |

3.4.6 Instrumen Validasi Ahli Media

Tabel 3.6 Instrumen Validasi Ahli Media

| No. | Indikator | Sub Indikator | No butir | Jml Butir |
|-----|---|---|--------------|-----------|
| 1 | Penggunaan | Kemudahan penggunaan | 1 | 1 |
| 2 | Perangkat Lunak | <i>Compatible</i> (multimedia pembelajaran dapat diakses ataudijalankan diberbagai <i>hardware</i> atau <i>software</i> yang ada) | 2 | 1 |
| | | <i>Usable</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya) | 3 dan 4 | 2 |
| | | <i>Reusable</i> (digunakan kembali baik sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran) | 5 | 1 |
| | | Operasional multimedia Pembelajaran | 6 | 1 |
| 3 | Komunikasi Visual | Penggunaan huruf. | 7 dan 8 | 2 |
| | | Penggunaan warna. | 9 dan 10 | 2 |
| | | Tata letak unsur | 11 dan 12 | 2 |
| | | Ilustrasi isi dalam media pembelajaran berbasis <i>Moodle</i> . | 13,14 dan 15 | 3 |
| 4. | Karakteristik media pembelajaran berbasis <i>Moodle</i> | Karakteristik media pembelajaran berbasis <i>Moodle</i> | 16 | 1 |

3.5 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini dikelompokkan berdasarkan tiga tahap pokok penelitian, yaitu subjek penelitian pada tahap studi pendahuluan, tahap proses pengembangan, dan tahap produk atau hasil pengembangan. Secara lebih jelas, subjek penelitian ini dapat kita cermati pada tabel berikut ini.

Tabel 3.7 Subjek Penelitian

| No. | Tahap Penelitian | Subjek | Keterangan |
|-----|-------------------------------|--|------------|
| 1. | Pendahuluan | 2 orang guru | |
| 2. | Pengembangan Bahan Ajar | Edi Pranoto, S.Pd. | |
| | a. Penilaian teman sejawat | Lutfi Masruroh, S.Pd. | |
| | b. Penilaian pakar | Pakar Materi: Muharsyam Dwi, M.Pd. Pakar Media: Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng. Pakar Praktisi: Mira Salviani, M.Pd. | |
| | c. Uji kelompok kecil | 20 orang siswa | |
| | d. Uji kelompok besar | 60 orang siswa | |

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Teknik observasi lapangan dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas. Tujuannya untuk memperoleh deskripsi kegiatan guru sebelum dan setelah menerapkan media pembelajaran menulis teks resensi berbasis *Moodle* pada saat pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk mengetahui secara langsung kondisi pembelajaran yang dilakukan berkaitan dengan kebutuhan penggunaan media pembelajaran menulis teks resensi berbasis *Moodle* pada saat pembelajaran.

c. Angket

Angket merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan pertanyaan dan dijawab oleh responden. Untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan yaitu dengan menggunakan angket. Angket yang digunakan ada dua yaitu angket validasi bahan ajar dan angket respon. Untuk mendapatkan nilai kevalidan yaitu dengan menggunakan angket yang ditunjukkan kepada praktisi atau teman sejawat dan ahli/ pakar yang memiliki kompetensi pada bidang kajian yang relevan dan respon ditunjukkan kepada peserta didik setelah menggunakan produk media ajar. Tujuan penyebaran angket ini adalah

untuk mendapatkan deskripsi objektif tentang kelayakan media pembelajaran menulis teks resensi berbasis *Moodle* saat pembelajaran yang dikembangkan dan daya tarik penggunaannya.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan adalah menelaah lembar validitas untuk uji ahli, lembar angket peserta didik, dan lembar angket guru untuk melihat bagaimana respon penilaian terhadap produk tersebut.

3.6.1 Uji validasi produk

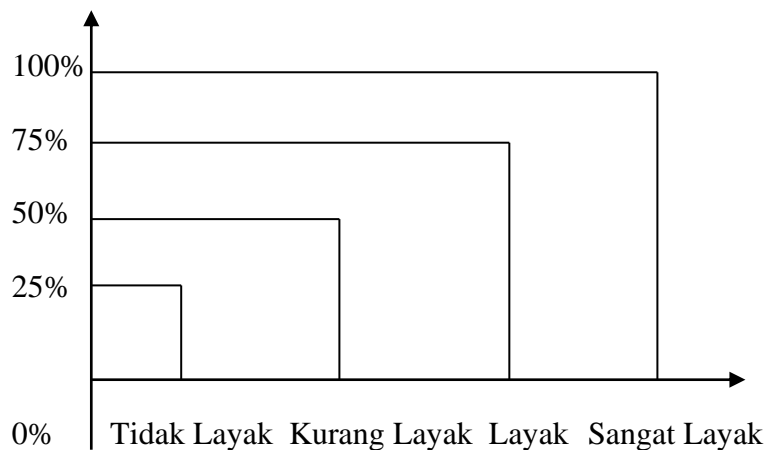
Data kesesuaian isi dan materi pembelajaran pada produk diperoleh dari pakar/ahli yakni ahli materi, ahli media dan guru bahasa Indonesia. Selanjutnya data yang diperoleh tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dihasilkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks resensi berbasis *Moodle*.

Analisis data dari hasil angket uji coba ahli dan kelayakan produk diperoleh melalui instrumen penilaian dengan skala 4. Selanjutnya, hasil tersebut dideskripsikan dan dijadikan sebagai dasar penilaian kualitas produk media pembelajaran. Konversi data kuantitatif ke kualitatif dengan skala 4 menggunakan aturan yang merupakan modifikasi. Analisis data uji ahli dan uji kelayakan produk tersebut dikelola dalam bentuk persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah sebagai berikut.

Untuk mengetahui kualitas produk media berbasis *Moodle* yang dikembangkan dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui angket dan setiap butir pertanyaan dibagi menjadi empat skala. Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase.

$$\text{Rerata Presentase} = \frac{\text{skor rata-rata} \times 100\%}{\text{Skor Tertinggi}}$$

Dasar penentuan skala dalam bentuk persentase mengadopsi cara [Sukardi \(2005\)](#); dan [Sudaryono dkk \(2013\)](#) sebagai berikut.



Skema 2. Grafik Skala Likert.

Keterangan:

Angka 0% - 25% = Tidak Layak

Angka 26% - 50% = Kurang Layak

Angka 51% - 75% = Layak

Angka 76% - 100% = Sangat Layak

Angka 0%-25% = Tidak Layak (Jika kelayakan media pembelajaran dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek di semua indikator)

Angka 26% - 50% = Kurang Layak (Jika kelayakan media pembelajaran dengan pernyataan kurang baik di semua indikator)

Angka 51% - 75% = Layak (Jika kelayakan media pembelajaran dengan pernyataan pada angket baik minimal di sepuluh indikator)

Angka 76% - 100% = Sangat Layak (Jika kelayakan media pembelajaran dengan pernyataan pada angket sangat baik minimal di dua belas indikator)

Dalam penelitian ini, nilai kelayakan ditentukan dengan nilai dan kategori “layak”. Jadi, jika hasil penilaian oleh dosen ahli, guru, dan peserta didik skor rata-ratanya memperoleh kategori “layak”, maka pengembangan media pembelajaran dianggap “layak digunakan”.

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada analisis data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan mengenai pengembangan media pembelajaran teks resensi berbasis *web* untuk siswa kelas XI SMA/SMK, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif *Moodle* pada materi teks resensi kelas XI SMA dan SMK di Lampung Tengah yang didesain dengan berbantuan *Website* yang dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran yaitu *Moodle*. Pada penelitian ini menggunakan jenis model pengembangan Sembilan dari sepuluh tahap oleh Borg & Gall yaitu tahap (1) Studi pendahuluan, tahap (2) pengumpulan data, tahap (3) desain produk, tahap (4) validasi desain, tahap (5) revisi desain, tahap (6) uji coba produk skala kecil/ kelas kecil, tahap (7) revisi produk, tahap (8) uji coba skala luas/kelas besar (30 peserta didik), dan (9) melakukan revisi akhir menjadi produk.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Moodle* yang di kembangkan ini berisikan materi tentang sebuah karya (buku) yang dirensensi terdiri atas memahami isi, sistematika, dan kebahasaan pada teks resensi. Materi dalam produk ini tentu disesuaikan terlebih dahulu terhadap kompetensi dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI semester 2 yang digunakan oleh guru. Selanjutnya, media yang dikembangkan ini memuat materi yang tersaji dalam

bentuk gambar, audio, dan video serta terdapat kuis interaktif yang berfungsi sebagai umpan balik bagi siswa setelah mempelajari materi.

2. Kelayakan media pembelajaran teks resensi berbasis *moodle* dinilai berdasarkan beberapa aspek. Validasi ahli materi mencakup aspek *self instruction*, aspek *self contained*, aspek *stand alone*, aspek *adaptive*, dan aspek *user friendly* ditandai dengan jumlah skor 43 dan rerata presentase 82,69% dengan kategori *sangat layak*. Selanjutnya validasi ahli media terkait perangkat lunak, komunikasi visual, dan karakteristik media pembelajaran ditandai dengan jumlah skor 49 dan rerata presentase 81,66% dengan kategori *sangat layak*. Berdasarkan hasil validasi praktisi seorang guru di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Bandarlampung terhadap aspek desain pembelajaran, operasional dan komunikasi visual ditandai dengan jumlah skor 55 dan rerata presentase 91,66% dengan kategori *sangat layak*.

Guru mitra di sekolah dan peserta didik juga melakukan validasi terhadap media pembelajaran. Guru SMK Ma'arif 1 Sendang Agung dan SMAN 1 Sendang Agung menyatakan media pembelajaran teks resensi berbasis *moodle* sangat layak digunakan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini ditandai dengan jumlah skor yang sama yakni 54 dengan rerata presentase 90%. Hasil dari validasi peserta didik menunjukkan di SMK Ma'arif 1 Sendang Agung menunjukkan jumlah skor 48 dengan rerata presentase 81% dan SMAN 1 Sendang Agung jumlah skor 51 dengan rerata presentase 85%. Berdasarkan jumlah rerata presentase ke dua sekolah tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran teks resensi berbasis *moodle* sangat layak digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan berikut peneliti uraian saran sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan sarana yang ada di sekolah seperti jaringan internet untuk membuat media pembelajaran seperti *Moodle*.
2. Hasil penelitian ini diharapkan siswa mampu menggunakan media interaktif *Moodle* sehingga membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain agar menguji kelayakan pada media pembelajaran berbasis *Moodle* dan juga dapat menambahkan materi video maupun dokumen yang diunggah tanpa adanya iklan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2012. *Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Refika.
- AR, Ridha Adilla. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Biografi Menggunakan Prezi untuk Siswa SMA Kelas X*. Lampung: Universitas Lampung.
- Amiroh. 2012. *Membangun E-learning Dengan Learning Management System Moodle*. Jakarta: Genta Group Production
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daranita, Damayanti. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web pada Materi Keanaeka Ragaman Hayati Kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya Utara*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Dalman. 2016. *Ketrampilan Menulis (3rd ed.)*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fardengki, Emidar Emida, & Ena Noveria. 2012. *Korelasi Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Kemampuan Menulis Resensi Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Linggo sari Bagati*, 1 (1), 639–645. <https://doi.org/10.24036/1378-019883>
- Febrianti, Anissa Fitri. 2017. *Pengembangan Modul Biologi Berbasis Web Untuk Mendukung Pembelajaran Interaktif*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Haryanto. 2008. *Membuat Resensi*. Semarang: Sindur Press.
- Jauhari, H. 2010. *Pedoman Menulis Karya Ilmiah*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Keraf, Gorys. 1994. *Komposisi*. Jakarta: Nusa indah.
- Lestari, Ambar Sri. 2014. *Aplikasi Moodle dalam E-Learning*. Jakarta: Orbit Publishing Jakarta.
- Mulyasa, H. E. (2015). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. PT Reyama Rosdakarya. http://repo.unikadelasalle.ac.id/index.php?p=show_detail%5C&id=11179%5C&keywords=
- Nurjana, Kiki. 2023. *Pengembangan E-Modul Materi Teks Prosedur Berbasis Moodle pada siswa SMP/MTS Kelas VII Tahun Ajaran 2022-2023*. Lampung: Universitas Lampung.

- Nuryanti, Utami & Supriyanto. (2013). Pengenmabangan E-learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pembelajaran Sistem Gerak di SMA. *Jurnal Biologi Education*. ISSN 2252-6579.
- Purbo, Onno W. 2002. *E-Learning berbasis PHP dan MySQL*. Penerbit Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Putra. 2008. *Langkah-Langkah Meresensi Buku*. Jakarta: Depdiknas.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Samad, Daniel. 1997. *Dasar-dasar Meresensi Buku*. Jakarta: Grasindo
- Sanjaya, Wina. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha. Ilmu.
- Sugiyani, Yani dan Maisofa Risdiyani. Model Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Untuk Pkbn Melati Cibeber Di Kota Cilegon. *Jurnal Prosisko* Vol. 4 No. 1 Maret 2017.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Universitas Lampung. 2020. *Format Penulisan Karya Ilmiah Universitas Lampung* [Universitas Lampung]. <http://mr-ungu94.yu.tl/files/karya-ilmiah-2010.pdf>
<http://muji.unila.ac.id/webo/karya-ilmiah-2010.pdf>
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. PT Rineka Cipta.
- Zainuddin, Mustikawati dan Suyidno, “Pengembangan Modul Fisika Bumi-Antariksa Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Fisika FKIP Unlam”, *Jurnal Vidya Karya*, Volume 1, No.1, 2012.