

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENULIS TEKS FABEL KELAS VII SMP NEGERI 42 PALEMBANG

Supriyadi¹, Yenni Lidyawati², Al Majid³
Dosen Universitas Sriwijaya¹, Dosen Universitas Sriwijaya², Mahasiswa
Universitas Sriwijaya³
Jl. Raya Palembang - Prabumulih No.Km. 32, Indralaya
Sur-el: supriyadi@fkip.unsri.ac.id¹, yennilidyawati@unsri.ac.id²,
almajidreal@gmail.com³

Article info

Article history:
Received:15-02-2022
Revised :08-03-2022
Accepted:17-04-2022

Keywords:
Development,
media, fable,
Sparkol
VideoScribe.

Kata Kunci:
Pengembangan,
media, fabel,
Sparkol
Videoscribe.

A B S T R A C T

This study aims to determine the needs of teachers and students for fable text learning media using Sparkol Videoscribe, designing learning media, and appropriate learning media. This study uses research and development methods using research and development steps Sugiyono. Data collection techniques in this study used interview techniques, questionnaires, and assessment sheets. The source of the data for this research is the seventh grade students of SMP Negeri 42 Palembang. The results of the study are that teachers and students need learning media based on Sparkol VideoScribe to foster students' motivation and interest in writing and help students learn independently. The developed media includes general structure, linguistic features, and steps to write a fable text. The learning media validity test was validated by media experts with a score of 3.50, material experts with a score of 3.67, and linguists with a score of 3.00 with a maximum score of 4.00. Based on the results of the research, the learning media for writing fables based on Sparkol Videoscribe is feasible and suitable to be tested in learning to write fables.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran teks fabel menggunakan Sparkol VideoScribe, mengetahui rancangan media pembelajaran, dan kelayakan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan menggunakan langkah penelitian dan pengembangan Sugiyono. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, angket, dan lembar penilaian. Sumber data penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 42 Palembang. Hasil penelitian yaitu guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe untuk menumbuhkan motivasi dan minat siswa untuk menulis serta membantu siswa belajar secara mandiri. Media ajar yang dikembangkan mencakup struktur umum, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah menulis teks fabel. Uji validitas media pembelajaran divalidasi oleh ahli media dengan nilai 3,50, ahli materi dengan nilai 3,67, dan ahli bahasa dengan nilai 3,00 dengan nilai maksimal 4,00. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran menulis teks fabel berbasis Sparkol VideoScribe ini layak dan cocok diujicobakan dalam pembelajaran menulis teks fabel.

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Darma.

1. PENDAHULUAN

Menulis pada hakikatnya merupakan aktivitas kebahasaan yang memegang peran penting dalam dinamika peradaban manusia (Ramodhona, Nurhayati, & Nurbaya, 2017:245). Senada dengan itu, menulis merupakan kegiatan produktif dan keterampilan yang sebaiknya terus diasah dengan latihan. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur (Tarigan, 2013:3). Pendapat lain mengungkapkan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya dengan menulis siswa dapat berlatih sehingga melatih pula keterampilan berpikirnya dan dapat menghasilkan sesuatu berupa pesan atau informasi kepada orang lain (Anwar, Subadiyono, & Masri, 2017:142). Seluruh pembelajaran bahasa dengan bantuan media audio-visual dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, keterampilan guru, dan sikap siswa (Lestari, Widagdo, & April, 2015:482). Pada dasarnya, semua kendala dapat teratasi dan proses pembelajaran dengan penggunaan media video terus meningkat pada setiap siklus proses pembelajaran (Kusumaningrum, 2017:237). Jadi, penggunaan media video dalam proses pembelajaran dinilai efektif dan cocok diterapkan dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa.

Keterampilan menulis teks fabel merupakan salah satu materi pada kurikulum 2013. Teks Fabel menanamkan nilai-nilai moral bagi pembaca sehingga pembelajaran teks fabel yang diterapkan dapat bermanfaat bagi siswa. Namun, penerapan kurikulum 2013 ini masih terbilang baru dan pelaksanaan pembelajaran menulis teks fabel belum efektif (Lestari, 2018:84). Senada dengan itu, penggunaan bahan ajar yang memanfaatkan komponen audiovisual masih belum dimaksimalkan, hanya menggunakan buku teks sebagai bahan ajar (Nuzula, Ernalida, & Kasmansyah, 2016:150).

Pengembangan merupakan suatu hal atau perilaku untuk menjadikan sesuatu ke arah yang lebih baik (Wulandari, 2016:39). Penelitian pengembangan merupakan jembatan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan yang penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:407). Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain, berupa model desain, produk seperti media dan juga proses (Setyosari, 2015:275).

Peneliti melakukan penyebaran angket awal kepada guru di SMP Negeri 42 Palembang dan juga sarana yang menunjang penelitian ini. Wawancara awal pada tanggal 24 Juni 2019, kepada salah satu guru bahasa Indonesia, yaitu Bapak Tukiran mengatakan bahwa siswa-siswi SMP Negeri 42 Palembang tidak cukup mahir dalam keterampilan menulis khususnya materi teks fabel

yang menjadi objek penelitian ini. Bahan ajar yang digunakan guru juga masih terbatas pada buku teks pelajaran sampai saat ini. Bapak Tukiran menyebutkan bahwa buku teks sebagai bahan ajar yang digunakan saat ini masih perlu adanya tambahan penunjang lain untuk membantu meningkatkan wawasan dan kreatifitas siswa dalam menulis teks fabel. Bapak Tukiran juga menyebutkan bahwa buku teks yang digunakan saat ini membuat siswa masih minim dalam penguasaan kata dan terbatasnya kreativitas siswa dalam menulis teks fabel, karena itulah Bapak Tukiran mengatakan bahwa perlu adanya media baru supaya daya pikir siswa dapat lebih kreatif lagi.

Dengan adanya permasalahan tersebut, siswa membutuhkan media yang lebih menarik dan lebih memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan surat edaran KEMENDIKBUD no. 4 Tahun 2020, poin 2 yaitu memberhentikan sementara kegiatan belajar mengajar tatap muka di sekolah, yang kemudian dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh yaitu *online/daring*. Dengan begitu, tentunya permasalahan yang dihadapi untuk bisa memahami cara menuliskan teks fabel semakin bertambah sulit. Dengan kemudahan teknologi seharusnya guru bisa mengembangkan potensi siswanya yang selalu mengikuti perkembangan zaman. Dengan perkembangan zaman yang begitu pesat ini terdapat berbagai macam media yang bisa digunakan, salah satunya *software*. Salah satu media *software* yang berkembang saat ini yaitu *Sparkol VideoScribe*. *Sparkol VideoScribe* memiliki karakteristik yaitu dapat menyajikan gambar, teks, suara, dan memiliki desain yang menarik sehingga membantu siswa dari kejenuhannya dalam menerima materi. Hal ini memiliki kesamaan karakter dengan materi pembelajaran yang menjadi objek penelitian ini, yaitu menulis teks fabel. Teks fabel sendiri menceritakan tentang kehidupan binatang yang memiliki perilaku seperti manusia. Berdasarkan hal tersebut, maka, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terkhusus keterampilan berbahasa yaitu menulis teks fabel dengan media ajar yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini dimaksudkan untuk meneliti secara mendalam mengenai: 1) Bagaimanakah analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran teks fabel menggunakan *Sparkol VideoScribe* untuk kelas VII SMP Negeri 42 Palembang, 2) Bagaimanakah rancangan media pembelajaran teks fabel menggunakan *Sparkol VideoScribe* untuk kelas VII SMP Negeri 42 Palembang, dan 3) Bagaimanakah validasi media pembelajaran teks fabel menggunakan *Sparkol VideoScribe* untuk kelas VII SMP Negeri 42 Palembang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dengan merujuk model pengembangan Sugiyono (2016:409) yang terdiri dari 10 (sepuluh) langkah. Oleh karena keterbatasan waktu maka, hanya dibatasi sampai lima langkah, yaitu 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, dan 5) Perbaikan Desain.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 42 Palembang. Penentuan sekolah diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* atau teknik pengambilan sampel secara sengaja. Lokasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah SMP Negeri 42 Palembang yang berlokasi di Jalan Gotong Royong Kelurahan Sei. Buah Kecamatan Ilir Timur Dua Palembang. Subjek penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive sampling* dari tujuh kelas dan yang terpilih adalah siswa kelas VII.6 SMP Negeri 42 Palembang. Selain itu juga, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara, dan lembar penilaian. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data sebagai berikut: 1) Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup digunakan untuk mendapatkan skor dari jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan persentase untuk mengukur informasi tentang kebutuhan media ajar menulis teks fabel dan hambatan yang dihadapi dalam pembelajaran menulis teks fabel. 2) Membuat rancangan media dalam bentuk naskah media. Pada tahap rencana ini, penilaian media pembelajaran berbasis *VideoScribe* dilakukan oleh peneliti sendiri terhadap model yang pertama. Indikator telah memanfaatkan media yang bervariasi, yaitu teks, video, animasi, dan audio. Pemanfaatan media bervariasi ini telah disesuaikan dengan karakteristik dari indikator tersebut. Program yang dibuat berbentuk video yang terdiri dari beberapa slide yang berisi pembuka, isi materi dan evaluasi, dan yang terakhir penutup.; dan 3) Tahap validasi ahli yang dilakukan oleh tiga pakar akan diperoleh data dari lembar validasi yang telah ditetapkan sebelumnya. Validasi ahli terdiri dari validasi media/desain pembelajaran, validasi materi, dan validasi kebahasaan. Data tersebut berguna untuk mengetahui tingkat validnya produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan merujuk model pengembangan Sugiyono (2016:410) yang telah dibatasi sampai lima langkah. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* mata pelajaran bahasa

Indonesia pokok pembahasan teks fabel yang memenuhi standar validitas. Berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* untuk menulis teks fabel.

3.1 Analisis Kebutuhan

Identifikasi masalah pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan di SMP Negeri 42 Palembang yaitu penyebaran angket dan wawancara guru dan siswa kelas VII. Hasil dari analisis kebutuhan ini dapat dijadikan dasar pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScirbe* untuk menulis teks fabel yang dapat dilihat dari rinciannya dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Angket

No.	Aspek	Jumlah Siswa	Persentase
1	Saya belum memahami cara menulis teks fabel yang baik dan benar		
	a. Sangat Setuju	6	18%
	b. Setuju	21	62%
	c. Kurang Setuju	5	15%
	d. Tidak Setuju	2	5%
2	Saya kesulitan memahami konsep pembelajaran menulis teks fable		
	a. Sangat Setuju	9	26%
	b. Setuju	19	56%
	c. Kurang Setuju	4	12%
	d. Tidak Setuju	2	5%
3	Dalam menulis teks fabel, Saya terkendala dalam mengungkapkan ide tulisan		
	a. Sangat Setuju	6	18%
	b. Setuju	20	59%
	c. Kurang Setuju	7	20%
	d. Tidak Setuju	1	3%
4	Apakah perlu media pembelajaran berbentuk audio visual atau video dalam kegiatan pembelajaran		
	a. Sangat Setuju		
	b. Setuju	34	100%
	c. Kurang Setuju		
	d. Tidak Setuju		
5	Media berupa papan tulis belum cukup memotivasi Anda untuk belajar		
	a. Sangat Setuju	4	12%
	b. Setuju	21	62%
	c. Kurang Setuju	6	18%
	d. Tidak Setuju	3	8%
6	Sumber belajar menulis teks fabel hanya dari buku sekolah		
	a. Sangat Setuju	34	100%
	b. Setuju		
	c. Kurang Setuju		
	d. Tidak Setuju		
7	Sumber belajar menulis teks fabel yang digunakan saat ini kurang menarik		
	a. Sangat Setuju	7	20%







	b. Setuju	16	47%
	c. Kurang Setuju	6	18%
	d. Tidak Setuju	5	15%
8	Apakah perlu adanya kegiatan pembelajaran menulis teks fabel menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan		
	a. Sangat Setuju		
	b. Setuju	34	100%
	c. Kurang Setuju		
	d. Tidak Setuju		
9	Media pembelajaran khusus menulis teks fabel menggunakan media <i>Sparkol Video Scribe</i> dijadikan tambahan media ajar		
	a. Sangat Setuju	34	100%
	b. Setuju		
	c. Kurang Setuju		
	d. Tidak Setuju		
10	Media ajar menulis teks fabel berisi kaidah teks fabel, struktur dan ciri teks fabel, langkah-langkah menulis teks fabel.		
	a. Sangat Setuju	34	100%
	b. Setuju		
	c. Kurang Setuju		
	d. Tidak Setuju		

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII SMPN 42 Palembang sebagian besar belum memahami cara menulis teks fabel yang baik dan benar. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan pada saat menulis fabel, yaitu dalam memahami konsep dan mengungkapkan ide tulisan. Mengenai bahan ajar yang digunakan selama ini, semua siswa menjawab menggunakan buku sekolah. Sebagian besar siswa menilai buku yang digunakan saat ini kurang menarik. Media ajar berupa papan tulis yang digunakan juga belum cukup memotivasi bagi sebagian besar siswa. Oleh karena itu, seluruh siswa sangat setuju jika adanya pengembangan media ajar menulis teks fabel untuk mereka.

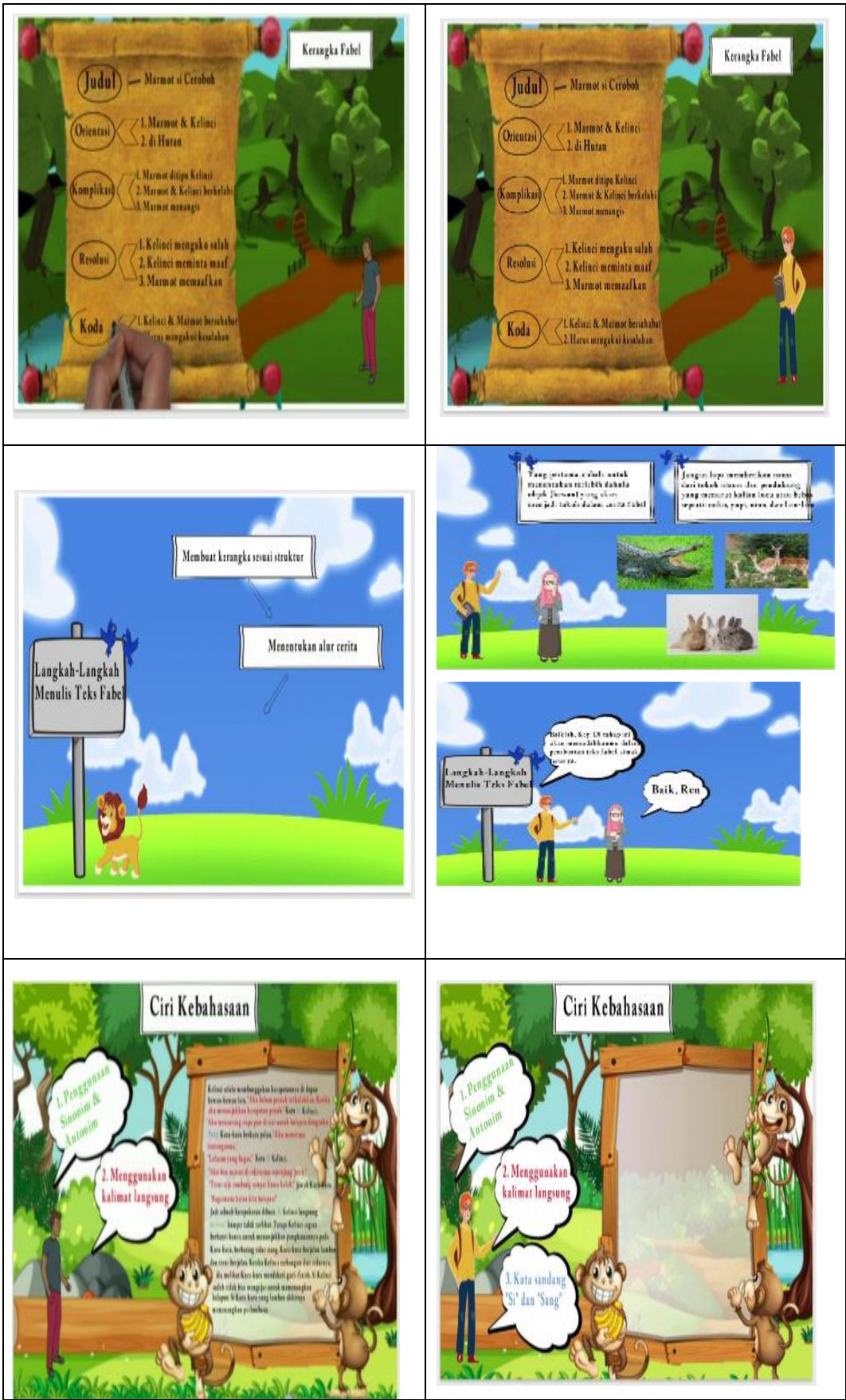
3.2 Desain Produk

Pada tahap desain produk yaitu membuat rancangan media dalam bentuk naskah media. Pada tahap rencana ini, penilaian media pembelajaran berbasis *VideoScribe* dilakukan oleh peneliti sendiri terhadap model yang pertama. Indikator telah memanfaatkan media yang bervariasi, yaitu teks, video, animasi, dan audio. Pemanfaatan media bervariasi ini telah disesuaikan dengan karakteristik dari indikator tersebut. Program yang dibuat berbentuk video yang terdiri dari beberapa slide yang berisi pembuka, isi materi dan evaluasi, dan yang terakhir penutup. Beberapa perbedaan antara *prototype 1* dan *prototype 2* sebelum dan sesudah diperbaiki berdasarkan saran dari ahli, dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Perbedaan *prototype* 1 dan *prototype* 2







Pada tabel 2 terlihat beberapa perbedaan tampilan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* sebelum dan sesudah diperbaiki. Berdasarkan dari informasi yang diperoleh dari para ahli, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* pada *prototype* pertama, masih diperlukan revisi guna mendapatkan media audio visual yang valid. Hasil validasi terhadap seluruh aspek yang dinilai kemudian disimpulkan oleh validator, bahwa media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* layak dengan revisi sesuai saran.

3.3 Validasi Desain Pembelajaran

Penelitian ini dinilai oleh ahli desain pembelajaran yaitu Bapak Drs. Ansori, M.Si. Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sriwijaya. Penelitian validator pada aspek ketepatan ilustrasi/grafik/gambar memperoleh nilai 4 dengan kriteria “sangat baik”, pada aspek tampilan memperoleh nilai 3 dengan kriteria “baik”, pada aspek pemberian motivasi dan daya tarik belajar memperoleh nilai 3 dengan kriteria “baik”, pada aspek ketepatan penggunaan font memperoleh nilai 4 dengan kriteria “sangat baik”, pada aspek kreativitas dan inovasi media pembelajaran memperoleh nilai 3 dengan kriteria “baik”, dan pada aspek kesesuaian dengan karakteristik siswa memperoleh nilai 4 dengan kriteria “sangat baik”. Dengan penilaian yang dikriteriakan rata-rata “baik”, untuk itu produk ini layak dari tahap desain pembelajaran dengan catatan beberapa saran dari validator untuk diperbaiki agar semakin baik, berikut saran validator ahli desain pembelajaran yang telah diberikan.

Tabel 3. Saran Validator Ahli Desain Pembelajaran

No	Saran/Masukan	Perbaikan
1	Kualitas suara media perlu diperbaiki	Kualitas suara yang digunakan sudah diperbaiki menjadi lebih jernih.
2	Ilustrasi suara perlu diganti	Ilustrasi suara yang digunakan sebelumnya sudah diganti menjadi lebih jelas didengar.
3	Perhatikan penggunaan ejaan	Ejaan yang salah sudah diperbaiki.
4	Gambar kartun diperjelas dan indah	Gambar kartun yang sebelumnya tidak tampak jelas sudah diperbaiki dengan kartun yang baik.

Dari tabel 3 dapat terlihat saran atau masukan dari ahli materi untuk memperbaiki kualitas suara agar lebih jelas didengar oleh siswa. Yang kedua, ilustrasi suara perlu diganti dengan yang lebih jelas karena sebelumnya suara yang digunakan banyak yang tidak terlalu jelas dari segi artikulasi. Yang ketiga, perhatikan penggunaan ejaan dikarenakan ada beberapa yang salah ketik atau yang benar-benar salah ejaan kata. Dan yang terakhir, validator memberikan saran agar gambar kartunnya diperjelas atau dibuat lebih cantik sehingga enak dilihat siswa SMP.

3.4 Validasi Materi

Penelitian ini dinilai oleh ahli materi yaitu Ibu Dr. Izzah, M.Pd. Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sriwijaya. Penilaian validator pada aspek kesesuaian dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran memperoleh nilai 4 dengan kriteria “sangat baik”, pada aspek kejelasan penyajian memperoleh nilai 4 dengan kriteria “sangat baik”, pada aspek kemudahan untuk dipahami memperoleh nilai 3 dengan kriteria “baik”, pada aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran memperoleh nilai 4 dengan kriteria “sangat baik”, pada aspek kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran memperoleh nilai 3 dengan kriteria “baik”, dan yang terakhir pada aspek kejelasan petunjuk kegiatan yang dikerjakan oleh siswa memperoleh nilai 4 dengan kriteria “sangat baik”. Dengan penilaian yang dikriteriakan rata-rata “sangat baik”, untuk itu produk ini layak dari tahap materi dengan catatan beberapa saran dari validator untuk diperbaiki agar semakin baik.

Tabel 4. Saran Validator Ahli Materi

No	Saran/Masukan	Perbaikan
1	Sebaiknya definisi teks fabel ditiadakan agar siswa mencari sendiri definisi tersebut, ini lebih menantang.	Slide definisi teks fabel telah ditiadakan.
2	Di lembar penilaian produk, angka 3 berarti baik, dan angka 4 berarti sangat baik	Angka 3 di lembar penilaian sudah diperbaiki.
3	Produk bagus, kualitas gambar bagus, isi cerita bagus	

Dari tabel 4 dapat terlihat saran atau masukan dari ahli materi untuk menghilangkan slide definisi teks fabel agar siswa mencari sendiri definisi tersebut. Yang kedua, pada lembar penilaian validator angka 3 berarti baik, dan angka 4 yang berarti sangat baik, sebelumnya angka 3 kriteria cukup baik. Secara keseluruhan validator ahli materi mengatakan bahwa produk sudah sangat bagus, kualitas gambar bagus, dan isi ceritanya juga sudah bagus.

3.5 Validasi Bahasa

Penelitian ini dinilai oleh ahli kebahasaan yaitu Bapak Ahmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A. Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sriwijaya. Penilaian validator pada aspek keterbacaan memperoleh nilai 3 dengan kriteria “baik”, pada aspek kejelasan dan efisiensi informasi memperoleh nilai 3 dengan kriteria “baik”, pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia memperoleh nilai 3 dengan kriteria “baik”, dan yang terakhir penggunaan bahasa secara efektif memperoleh nilai 3 dengan kriteria “baik”. Dengan penilaian yang dikriteriakan rata-rata “baik”, untuk itu produk ini layak dari tahap kebahasaan dengan catatan beberapa saran dari validator untuk diperbaiki agar semakin baik.

Tabel 5. Saran Validator Kebahasaan

No	Saran/Masukan	Perbaikan
1	Ada kesalahan penulisan kata “kebahasaan”	Penulisan kata “kebahasaan” sudah diperbaiki.
2	Bagian sapaan dalam dialog diberi koma seperti “Apa kabar, Rey?”	Tanda koma yang sebelumnya tidak ada saat menyapa, telah ditambahkan.

Dari tabel 5 dapat terlihat saran atau masukan dari ahli “kebahasaan” untuk memperbaiki kosa kata “kebahasaan” yang sebelumnya kebasahan. Dan yang kedua bagian sapaan dalam dialog diberi koma seperti “Apa kabar, Rey?”. Menurut validator ahli kebahasaan secara menyeluruh sudah cukup.

3.6 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* pada pembelajaran menulis teks fabel. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Sugiyono. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, angket, dan lembar penilaian.

Hasil identifikasi kebutuhan media dari responden siswa dan guru menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* untuk menulis teks fabel dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran karena media yang tersedia belum ada atau dikembangkan. Media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* yang dikembangkan dalam penelitian ini diupayakan menyajikan materi-materi yang mempermudah siswa dalam menulis teks fabel.

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa diperoleh melalui angket, dihasilkan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* untuk menulis teks fabel. Media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* tersebut disusun berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa.

Berdasarkan hasil angket dan wawancara, dapat disimpulkan kebutuhan guru dan siswa relatif sama. Kebutuhan yang dimaksud yakni kebutuhan dari aspek isi dan tampilan fisik media ajar. Dari aspek isi, siswa membutuhkan media ajar yang menjelaskan materi menulis teks fabel dengan jelas, dan bahasa yang mudah dipahami. Dari aspek tampilan fisik, siswa dan guru membutuhkan media yang menggunakan animasi gambar dan penggunaan warna yang bervariasi pada isi media. Berdasarkan desain produk yang dikembangkan peneliti, media ajar menulis teks fabel memiliki spesifik sebagai berikut. Pada pembukaan media ajar berisi identitas media, kemudian dilanjutkan dengan judul media berdasarkan materi pokok pembelajaran. Dilanjutkan dengan tujuan dan indikator pembelajaran, pada slide isi materi menulis teks fabel mencakup struktur umum teks fabel, ciri kebahasaan teks fabel, dan langkah-langkah menulis teks fabel, dan penutup. Dalam media ajar ini, siswa dilatih agar memiliki pengalaman dalam menulis sebuah

karya. Media ajar ini menggunakan tema yang berada dekat dengan lingkungan sosial siswa yang mudah diterima.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga pakar ahli dikategorikan sangat valid dari kelayakan isi atau materi, media, dan desain pembelajaran. Hasil yang diperbaiki dari ketiga aspek yang divalidasi yaitu sebagai berikut. Pada aspek kelayakan materi, yaitu produk, kualitas gambar, dan isi cerita dinilai bagus, dengan saran dihilangkan bagian definisi fabel agar siswa menemukan sendiri definisi tersebut. Saran tambahan dari validator kelayakan materi, yaitu dari segi penilaian angket validator dari cukup baik menjadi baik. Kemudian, pada aspek media yaitu perbaikan dalam keindahan karakter yang dipakai dalam produk, ilustrasi suara perlu diganti, dan kualitas suara yang lebih jelas dan jernih. Terakhir, pada aspek kebahasaan yaitu secara garis besar sudah cukup, hanya ada kesalahan pada kata “kebahasaan” perlu diperbaiki, dan bagian sapaan dalam dialog diberi koma seperti “Apa kabar, Rey?”.

Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan berupa keterbatasan waktu dalam pembelajaran sehingga proyek yang dilakukan cukup membuat siswa kesulitan dalam menyelesaikannya. Namun, dengan kemudahan siswa dalam mengakses media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* melalui online maupun offline, melalui android ataupun laptop, siswa masih dapat menyelesaikan proyek yang diberikan dan memahami cara menulis teks fabel dengan baik dan benar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan, yakni Siswa dan Guru SMP Negeri 42 Palembang membutuhkan bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan mereka. Siswa dan guru ini memiliki kebutuhan yang relatif sama terhadap media ajar menulis teks fabel. Kebutuhan yang dimaksud yaitu kebutuhan dari aspek isi dan tampilan fisik media ajar. Materi menulis teks fabel mencakup struktur umum teks fabel, ciri kebahasaan teks fabel, dan langkah-langkah menulis teks fabel. Dalam media ajar ini, siswa dilatih agar memiliki pengalaman dalam menulis sebuah karya. Media ajar ini menggunakan tema yang berada dekat dengan lingkungan sosial siswa yang mudah diterima. Bahan ajar menulis teks fabel ini dinyatakan valid oleh 3 (tiga) orang pakar sebagai validator, yaitu validator materi, validator desain pembelajaran, dan validator media.

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai penelitian lanjutan dikarenakan penelitian ini dibatasi sampai tahap perbaikan desain, sehingga peneliti dapat meneliti pengembangan lebih mendalam seperti pada tahap uji coba ke sekolah. Guru bahasa Indonesia disarankan untuk mengembangkan

media ajar sendiri, tidak hanya pada keterampilan menulis tetapi juga keterampilan berbahasa lainnya dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan guru, sehingga media ajar dapat digunakan secara maksimal untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan berbahasa siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. R. A., Subadiyono, & Masri, A. (2017). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Keterampilan Menulis Naskah Drama Siswa Kelas VIII. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 141–151.
- Kusumaningrum, D. S. (2017). Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sdn Pelem 2 Ngawi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).
- Lestari, A. S. (2018). Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Menulis Cerita Fabel Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Seri Bagi Siswa Kelas VII D SMP Negeri 5 Surakarta. *Pendidikan Dwija Utama*.
- Lestari, T. P., Widagdo, A., & April, D. (2015). *Indonesia di SDN Sekaran 02 Semarang ditemukan ketrampilan menulis narasi pada anak masih belum optimal . Beberapa Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 dalam pasal 33 disebutkan bahwa bahasa Indonesia sebagai bahasa neg.* 4(5).
- Nuzula, K., Ernalida., & Kasmansyah. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Cd Interaktif Materi Pembelajaran Berita Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Indralaya Selatan. *Universitas Sriwijaya*.
- Ramodhona, S., Nurhayati, & Nurbaya. (2017). Pengaruh model information search terhadap kemampuan menulis karangan ekspositif. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *CV Alfabeta*. <https://doi.org/https://doi.org/10.3929/ethz-b-000238666>.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Wulandari, D. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas Viii Di Smp Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015 2016. *Unnes*.