

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR PADA MATERI TEKS TANGGAPAN BERBANTUAN APLIKASI CAPCUT DI SMP NEGERI 9 TEBING TINGGI

**Berkatiah¹, Dwindia Khoyriyah², Elma Natalia Purba³, Diah Pashya Togatorop⁴, Friska
Yani Hutasoit⁵, Yuliana Sari⁶**

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

azrattiya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media ajar berbasis audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks tanggapan di SMP Negeri 9 Tebing Tinggi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan mengikuti model Borg and Gall. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII di SMP Negeri 9 Tebing Tinggi. Hasil pengujian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan ekspresi siswa, motivasi belajar, dan pemahaman terhadap materi. Siswa menjadi lebih termotivasi dan juga aktif dalam berdiskusi. Pemahaman siswa terhadap materi teks tanggapan juga semakin mendalam melalui konteks visual yang disajikan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media ajar berbasis audio visual sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa

Kata Kunci: Media Ajar, Audio Visual, Teks Tanggapan, Motivasi Belajar, Research and Development.

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi berdampak pada kehidupan sehari-hari masyarakat. Mengingat pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaktif antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar yang terjadi secara dinamis, maka pemanfaatan teknologi secara tepat guna dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks

tanggapan, siswa sering kali merasa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak seperti struktur teks, penggunaan bahasa, dan analisis isi teks. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Sebagai akibatnya, minat dan motivasi belajar siswa terhadap materi ini menjadi rendah sehingga hasil belajar yang dicapai pun belum optimal.

Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi tepat guna dapat menjadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran interaktif dapat dilakukan di semua mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang sering ditemui siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perkembangan teknologi telah memengaruhi seluruh bidang kehidupan hingga saat ini, termasuk dunia pendidikan dan khususnya proses pembelajaran.

Teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan menyediakan materi pendidikan dengan media pembelajaran yang menarik. Media audiovisual adalah seperangkat media yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan dan mengandung pesan pendidikan.

Media audiovisual ini tidak hanya dapat mengembangkan indra penglihatan tetapi juga kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menonton berbagai video yang disediakan. Selain video,

media juga dapat berupa unsur audio, gambar, teks, dan animasi yang dirancang agar teks menjadi lebih menarik dan mendorong semangat serta minat siswa dalam belajar.

Media audio visual dapat diciptakan salah satunya melalui aplikasi *CapCut*. Aplikasi ini merupakan program aplikasi *online* di Internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuatan video. Media ini dapat digunakan untuk menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa dalam belajar. Media pembelajaran audiovisual dapat diputar melalui komputer/laptop.

Proses pembuatan dan perakitan video pendidikan melibatkan empat langkah penting untuk memastikan penggunaan yang optimal, yaitu: 1) data mengenai materi pendidikan perlu dikumpulkan, 2) struktur bahan ajar akan dibuat berdasarkan kurikulum sekolah dan memperhatikan standar isi. Materi disusun sesuai dengan keterampilan dasar yang ingin dicapai, 3) perlu dirancang struktur video pembelajaran (hal ini mencakup pemilihan metode penyampaian, urutan materi, dan penggunaan alat bantu visual seperti grafik, animasi, dan demonstrasi), dan 4) pembuatan presentasi video pembelajaran, yang meliputi pengambilan gambar, pembuatan animasi, pengeditan

video, dan penambahan elemen visual untuk mendukung pemahaman materi (Niken Ariani, 2010).

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks pada kurikulum 2013 menuntut siswa menguasai empat keterampilan berbahasa: 1) keterampilan menyimak, 2) keterampilan berbicara, 3) keterampilan membaca, dan 4) keterampilan menulis. Tujuan pembelajaran berbasis teks adalah agar siswa dapat mengembangkan teks secara mandiri.

Mahsun (2014: 94), mengemukakan pendapatnya yaitu “mulailah dengan pemodelan oleh pendidik, kemudian siswa bekerja sama untuk mengembangkan teks”. Artinya, proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada pendekatan dan strategi yang digunakan pendidik untuk melibatkan siswa secara aktif. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks tanggapan, pendidik memiliki peran penting dalam memodelkan cara menyusun teks tanggapan yang baik dan benar. Pemodelan ini bertujuan memberikan gambaran konkret kepada siswa mengenai struktur teks, penggunaan bahasa yang sesuai, serta analisis isi yang kritis.

Namun, pembelajaran ini sering kali masih bersifat satu arah sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media ajar audiovisual dalam pembelajaran teks tanggapan di SMP Negeri 9 Tebing Tinggi. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam mempelajari teks tanggapan. Media ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa yang sesuai.

2. KAJIAN TEORI

Media pembelajaran audiovisual adalah sebuah media pembelajaran yang dirancang dengan menggabungkan elemen gambar dan suara untuk menyampaikan informasi atau materi supaya lebih signifikan dan efektif. Salah satu contoh media pembelajaran audiovisual adalah video animasi yang dibuat untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah pemahaman materi yang lebih baik.

CapCut adalah salah satu aplikasi pengeditan video yang populer dan mudah digunakan. Aplikasi pengeditan yang satu ini menyediakan fitur-fitur yang mudah digunakan serta bervariasi sehingga memudahkan tenaga pendidik untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan *CapCut* dalam pembuatan media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggabungkan keahlian dari editor dan keunggulan aplikasi ini dapat mewujudkan tujuan pembelajaran dengan lebih mudah.

Teks tanggapan merupakan salah satu bab penting yang diajarkan dalam kurikulum 2013 di SMP yang bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam memberikan respon kritis terhadap suatu isu, masalah peristiwa yang sedang terjadi atau sudah terjadi. Pemanfaatan aplikasi *CapCut* dapat dilakukan oleh guru untuk mengembangkan media ajar yang interaktif dan menarik sehingga memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah metode Research and Development

(R&D). Tahapan penelitian tersebut mengikuti model pengembangan Borg And Gall yang meliputi beberapa tahapan dimulai dari analisis kebutuhan, perencanaan media, pengembangan produk, pengujian personal, evaluasi, pengujian kelompok kecil, revisi, uji lapangan, revisi dan diakhiri dengan sosialisasi dan pelaporan (Sukmadinata, 2006).

Dalam melakukan pengembangan suatu produk yang baik, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi permasalahan sebenarnya, kemudian dilanjutkan dengan perencanaan produk yang sesuai sebagai hasil atau solusi dari permasalahan tersebut, selanjutnya mengembangkan berdasarkan rencana, kemudian melakukan pengujian dengan ahli dan siswa serta melakukan modifikasi, sampai pada proses terakhir yakni diseminasi atau penyebaran kepada siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 9 Tebing Tinggi. Pada kelas 8 mata pelajaran bahasa Indonesia, materi teks tanggapan kritis. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 28 Mei 2024 sampai 30 Mei 2024.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian kali ini ada 3, yaitu: 1) Observasi, 2) Wawancara 3) Latihan soal siswa. Observasi dilakukan untuk

mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut dilakukan pada tanggal 28 Mei 2024. Observasi tersebut merupakan observasi langsung yang sistematis terhadap permasalahan yang diteliti. Melalui observasi, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung keadaan objek penelitian saat ini. Observasi dilakukan agar data yang diperoleh selama penelitian sesuai dengan fakta di lapangan (Arifudin et al., 2021).

Peneliti menggunakan wawancara yang terstruktur sebagai teknik pengumpulan data. Wawancara terstruktur merupakan jenis wawancara yang dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip yang telah ditentukan sebelumnya. Pertanyaan-pertanyaan dalam wawancara terstruktur disusun secara sistematis dan pertanyaan yang diajukan seragam untuk setiap topik yang dibahas (Sugiyono, 2015). Peneliti melakukan wawancara dengan berbagai subjek untuk memperoleh informasi mengenai pengembangan bahan ajar.

Latihan soal digunakan dalam penelitian kali ini untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media ajar audio visual (video). Sementara itu, data yang digunakan dapat dibagi menjadi dua jenis data yaitu, data

kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh pada saat observasi, termasuk pertanyaan yang dijawab siswa dan data kualitatif meliputi hasil wawancara dengan guru mata pelajaran.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian kali ini, menggunakan teknik analisis kualitatif. Proses analisis data kualitatif merupakan analisis data yang muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data dikumpulkan dalam berbagai macam cara seperti observasi, wawancara, intisari dokumen, dan pita rekaman yang biasanya akan diproses sebelum digunakan, tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun dalam teks yang diperluas. Analisis dalam pandangan ini meliputi tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (B. Milles dan Huberman, 2014).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Media ajar yang dikembangkan diujicobakan secara langsung didalam kelas saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan peneliti mendapatkan beberapa hasil yaitu; 1) siswa menjadi lebih

ekspresif dalam melakukan kegiatan pembelajaran; 2) motivasi belajar siswa semakin meningkat; 3) pemahaman siswa terhadap materi teks tanggapan semakin mendalam. Berikut penjelasan dari setiap hasil tersebut.

1. Siswa Menjadi Lebih Ekspresif dalam Kegiatan Pembelajaran

Penggunaan media audiovisual seperti video memberikan siswa kemampuan untuk merasakan pembelajaran secara interaktif dan ekspresif. Ekspresif didefinisikan oleh Chaplin (2008) sebagai sebuah kemampuan untuk mengungkapkan perasaan, isi mental, atau emosi secara akurat. Seringkali, video pembelajaran menguraikan contoh-contoh konkrit dari situasi relevan yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep dalam teks respon kritis.

Ketika siswa mengamati dan mendengarkan seorang penulis atau pembicara, atau orang lain, menafsirkan sebuah teks dan menanggapi dengan pendapat yang berbeda dari pendapatnya, hal ini sebenarnya memotivasi mereka untuk menyampaikan pendapatnya juga. Media audiovisual juga dapat menciptakan lingkungan yang nyaman bagi siswa untuk berbicara. Siswa yang mengikuti diskusi kelas berbasis video

cenderung menjadi lebih percaya diri dalam menyuarakan ide dan pendapatnya.

Ekspresi yang lebih terbuka ini tidak hanya memperkaya diskusi kelas namun juga memperkuat bentuk komunikasi yang penting untuk masa depan. Dalam belajar menjadi ekspresif, siswa dapat belajar menghargai sudut pandang yang berbeda dan melakukan diskusi yang lebih kuat.

2. Motivasi Belajar Siswa Semakin Meningkat

Abdillah dalam Aunurrahman (2010: 35) menjelaskan bahwa belajar adalah proses dimana seseorang mengubah tingkah lakunya melalui latihan dan pengalaman, meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik untuk mencapai tujuan tertentu. Dikatakan bahwa orang belajar dengan mengalami perubahan dalam dirinya.

Motivasi atau dorongan sangat diperlukan untuk mewujudkan perubahan dalam pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan siswa agar mau belajar atau melakukan sesuatu yang dapat membawa perubahan. Untuk mencapai atau melakukan sesuatu, diperlukan motivasi untuk melakukannya. Sebab tanpa adanya motivasi mustahil kita bisa mencapai sesuatu secara maksimal. Motivasi belajar merupakan aspek yang

sangat penting dalam kelangsungan kegiatan belajar mengajar.

Menurut W.S. Winkel (2004: 526), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak yang memotivasi siswa untuk belajar. Sementara menurut Muhibbin Syah (2003: 158), motivasi belajar adalah suatu daya penggerak dalam diri siswa yang membangkitkan aktivitas belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Salah satu kelebihan utama penggunaan media audiovisual adalah dapat menarik perhatian siswa. Video pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena secara visual tampil lebih menarik dan informatif. Siswa yang merasa bosan atau kurang antusias ketika pembelajaran dengan cara tradisional akan merasa lebih termotivasi ketika mendengar materi yang diberikan melalui konten multimedia.

Video tersebut dapat menampilkan interaksi, Contohnya seperti, kuis interaktif dan tugas latihan yang harus diselesaikan. Hal ini, dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama waktu belajar. Kegiatan seperti ini memberikan siswa rasa pencapaian ketika mereka menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas, sehingga selanjutnya meningkatkan

motivasi mereka. Motivasi yang tinggi ini secara langsung mempengaruhi keinginan siswa untuk mempelajari materi lebih dalam, sehingga menciptakan suasana dimana belajar menjadi pengalaman yang diinginkan dan bukan sekedar kewajiban.

3. Pemahaman Siswa Terhadap Materi Teks Tanggapan yang Semakin Mendalam

Salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran adalah pemahaman mendalam terhadap materi. Pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam memahami atau menafsirkan sesuatu. Sudaryono (2009:50) menyatakan bahwa pemahaman adalah ukuran kemampuan seseorang dalam memahami aktivitas yang dilakukannya, maka guru perlu memahami apa yang diajarkan kepada siswanya ketika belajar.

Dengan menggunakan video pembelajaran, siswa menerima konteks teks jawaban penting yang lebih komprehensif. Video-video ini tidak hanya sekedar menyampaikan informasi secara pasif. Namun, doronglah siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi argumen yang disajikan dan mempertimbangkan perspektif yang berbeda. Visualisasi membantu siswa memahami nuansa dan kompleksitas teks. Misalnya, ketika siswa merespons

sebuah karya sastra, mereka melihat bagaimana unsur-unsur seperti tokoh, tema, dan gaya penulisan berinteraksi satu sama lain. Mereka tidak hanya belajar membaca teks, tetapi juga merespons secara lebih kritis dan analitis.

Selain itu, siswa juga mempunyai pilihan untuk menonton kembali video tersebut jika dirasa belum sepenuhnya memahami suatu konsep. Proses ini mendukung pembelajaran mandiri dan memberikan ruang kepada siswa untuk mengatasi kesulitan yang dihadapinya. Saat siswa mengerjakan diskusi dan tugas berbasis video, siswa akan belajar membangun argumen yang kuat, merujuk pada contoh dari video, dan berkolaborasi dengan teman untuk merespons materi yang sama.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran audiovisual dalam pembelajaran teks tanggapan di SMP Negeri 9 Tebing Tinggi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran.

Pertama, penggunaan media ini meningkatkan ekspresi siswa ketika berpartisipasi, yang mempengaruhi

pengembangan keterampilan komunikasi dan pemahaman berbagai sudut pandang.

Kedua, video yang menarik dan interaktif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ketiga, pemahaman siswa terhadap isi teks respon semakin mendalam berkat konteks yang lebih kaya yang disajikan dalam format visual dan audio.

Secara keseluruhan, media ajar audiovisual efektif berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

SARAN

Dalam Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran, antara lain:

1. Pengembangan media lebih lanjut, dalam penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengembangkan media pendidikan lain yang dapat meningkatkan kemampuan bberbahas.
2. Pelatihan Guru, sangat diperlukan pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran, agar dapat menciptakan suasana belajar

yang lebih inovatif dan menyenangkan.

3. Eksperimen di berbagai tingkat, penelitian ini juga dapat diterapkan pada berbagai tingkat pendidikan lainnya untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audiovisual dalam situasi yang berbeda.
4. Evaluasi Berkelanjutan, penting untuk melakukan evaluasi terus menerus terhadap penggunaan media pembelajaran untuk memastikan bahwa media tersebut tetap tepat dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah tersebut diharapkan menjadikan proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya proses pembelajaran materi teks tanggapan berisi jawaban-jawaban penting menjadi lebih optimal dan menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. (2012). *Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jurnal Ilmiah Didaktika, 12(2).
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azikiwe, U. 2007. *Language Teaching and Learning*. Onitsha: Afiricana-First Pubs. Ltd.
- Baryadi, I. P. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*, 11(1), 1–11.
- Chaplin, J. P. (2008). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Deriyan, L. F. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(1), 1-10.
- Kemp, J.E. dan Dayton, D.K. 1985. "Planning and Producing Instructional Media". Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.

- Kosasih, E. dan Endang Kurniawan. 2019. *Jenis-jenis Teks Bahasa Indonesia SMP*. Bandung: Yrama Widya.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mahsun (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Miftahunnajah., 2022. Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Teks Tanggapan Dalam Buku Teks Wahana Pengetahuan Bahasa Indonesia SMP Kelas IX. *Journal of Language Learning and Research*, 5(2), 1-11.
- Muhammad, Hasan, Milawati, Darodjat, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Muhibbin Syah. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Nurdiansyah, D., Handayani, P., & Zabadi, F. (2023). Peningkatan Skill Editing Video Karang Taruna Menggunakan Aplikasi Mobile Phone Capcut Di Desa Lengkong Kulon. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 5572-5580.
- Sadjati, I. M. (2012). *Pengembangan bahan ajar*.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujanto, Agus. (2004). *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widyaiswara. Jakarta Timur. Widyaiswara Balai Diklat Keagamaan (BDK)
- Winkel, W. S. 2004. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama