

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi manusia untuk menjalani kehidupan, dengan demikian pendidikan harus ada sejak dini karena pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam membangun karakter seseorang dimasa depan, investasi terbaik dimasa depan adalah sebuah pendidikan yang baik, seiring perkembangan zaman dunia pendidikan akan terus berkembang dan dengan demikian pola pikir setiap manusia akan berubah dari yang kuno menjadi lebih modern, dari yang awam menjadi lebih berilmu, dengan pendidikan yang baik maka kehidupan didepan mata akan lebih mudah dihadapi oleh karena itu, pendidikan di Indonesia sangat diperhatikan oleh pemerintah karena investasi terbaik dari sebuah negara adalah memiliki generasi terdidik.

Pelajaran Bahasa Indonesia termasuk salah satu pembelajaran yang penting di Indonesia, oleh sebab itu pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan perhatian khusus untuk menunjang keberhasilan pendidikan di Indonesia, salah satu hal yang harus diperhatikan didalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu media pembelajaran. Bidang pendidikan memerlukan media agar tercapai sebuah pendidikan yang berkualitas melalui beberapa upaya dilakukan salah satunya pengembangan media pembelajaran.

Secara bahasa media merupakan sebuah perantara atau pengantar pesan namun, secara umum media berupa sebuah alat yang digunakan untuk

meningkatkan sebuah hasil. Dalam dunia pendidikan media merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran misalnya media gambar, media video dan lainnya. Talizaro Tafonao (dalam jurnal Komunikasi Pendidikan tahun 2018, Vol.2, No2), yang berjudul Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa menyatakan bahwa Peran media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangat penting dilaksanakan oleh para pendidik saat ini karena peranan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik.

Pada saat ini pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum berbasis 2013 (K13), kurikulum ini menekankan para siswa untuk lebih mandiri, kreatif dan inovatif yang berarti menuntun siswa agar tidak terlalu bergantung kepada guru saja.

Berdasarkan kurikulum K-13 yang menerapkan pembelajar Bahasa Indonesia berbasis teks. Teks Prosedur salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikuasai siswa namun, media pembelajaran di dalam teks prosedur kurang mendapat perhatian dan cenderung monoton yaitu menggunakan media umum seperti buku dan papan tulis. Perkembangan media pembelajaran kini sangat beragam dan kreatif, banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah video pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang adalah era teknologi multimedia yang mengharuskan setiap orang untuk lebih fasih

dalam menggunakan teknologi, guru dituntut lebih berkembang dan kreatif dalam mendidik siswa.

Pada saat ini dunia sedang dilanda wabah pandemi Covid- 19, pandemi tersebut mengubah semua hal yang telah menjadi kebiasaan dalam segala bidang. Pandemi Covid-19 juga menimbulkan dampak yang sangat serius didalam dunia pendidikan, pembelajaran menjadi terhambat karena harus menjaga jarak guna untuk mengurangi penyebaran Covid-19. Guru tidak dapat sepenuhnya menjadi sumber pembelajaran disekolah, siswa dituntut harus mandiri karena selama masa pandemi banyak sekolah yang menerapkan pembelajaran secara *Daring* seperti yang dikatakan Laily Nurlina dkk, (dalam Jurnal Abdikarya tahun 2021, Vol 3,No 1), dengan judul Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring mengatakan bahwa Pembelajaran daring di sekolah mengacu pada surat edaran Kemendikbud Nomor 40 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) guru dan murid tidak dapat bertatap muka secara langsung dimana terkadang dapat menghambat berjalannya proses belajar mengajar sehingga tidak efektif dengan demikian guru harus lebih kreatif dan pandai merangkai proses pembelajaran agar hasil belajar tetap efektif, salah satu upaya guru agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik adalah pemilihan media dan metode serta model pembelajaran yang tepat, media video pembelajaran dapat digunakan dengan atau tanpa hadirnya seorang guru, penelitian pengembangan media pembelajaran dengan video pembelajaran ini tidak lepas dari model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model *Self Directed Learning* yang

merupakan sebuah model pengajaran yang mengarahkan siswa agar belajar mandiri.

Video pembelajaran adalah salah satu media berbasis audio visual yang menampilkan gambar, teks dan suara sekaligus sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Anjar Purba Asmara (dalam jurnal Ilmiah Didaktika 2015, Vol.15.No 2) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid yang mengatakan bahwa media video adalah rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara (*audio*) serta unsur gambar (*visual*) yang di tuangkan dalam pita video (*video tape*) oleh karena itu video pembelajaran dapat menyajikan materi pembelajaran agar terlihat menarik dan tidak membosankan serta dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran untuk menulis Teks Prosedur. Sebagaimana kita ketahui ketika guru menyajikan materi Teks Prosedur cenderung menggunakan media buku, hal tersebut kurang menarik minat siswa untuk mengikuti serta mengerjakan tugas pada materi Menulis Teks Prosedur oleh karena itu, Peneliti memilih pengembangan video pembelajaran sebagai salah satu media pembelajaran pada materi Menulis Teks Prosedur, karena Media pembelajaran Video pembelajaran memiliki kelebihan yaitu sederhana dalam penggunaan sehingga memudahkan guru untuk menggunakannya.

Pada umumnya penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sangatlah penting yang dipercaya dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran namun kenyataannya tidak semua media pembelajaran dapat menunjang keefektifan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang

berupa penggunaan teknologi tidak akan berarti apabila tidak menggunakan model pembelajaran yang sesuai.

Keberadaan media dengan di dukung teknologi tetap berpeluang menjadi tidak berarti apabila tidak di dukung dengan kesesuaian penggunaan model pembelajaran yang tepat. Sudah menjadi rahasia umum bahwa guru bahasa Indonesia menggunakan model untuk mengajarkan teori- teori, fakta- fakta dengan menggunakan model ceramah oleh sebab itu, guru menjadi satu-satunya sumber pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang mandiri dan cenderung bergantung kepada kehadiran sosok guru dalam menyelesaikan permasalahan yang didapatkan didalam pelajaran karena demikian, perlu dilakukan model yang tepat agar media yang digunakan tidak sia-sia.

Model *Self Directed Learning* merupakan model pembelajaran yang memotivasi siswa untuk menjadi mandiri dan tidak bergantung kepada guru, namun guru tidak sepenuhnya lepas tangan akan semua permasalahan pembelajaran yang dihadapi siswa tetapi Model *Self Directed Learning* ini lebih memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat memperoleh pengetahuan atas inisiatif sendiri guna menghadapi suatu masalah yang sedang dihadapi dan guru tetap *memonitoring* seluruh kegiatan siswa. Model *Self Directed Learning* merupakan pembelajaran dari individu untuk dirinya sendiri oleh karena itu Model *Self Directed Learning* sangat cocok digunakan dalam materi pembelajaran Teks Prosedur dengan media pembelajaran berupa Video. Model *Self Directed Learning* dapat dikatakan bersifat luwes, tidak mengikat dan tidak bergantung dengan kehadiran guru dengan demikian penggunaan media pembelajaran berupa video dengan Model *Self Directed*

Learning dapat digunakan didalam pembelajarn tatap muka maupun pembelajaran secara *Daring*.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah upaya untuk mengumpulkan atau memilih persoalan- persoalan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti karena pada dasarnya penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah.

Arikunto (2017 : 69) “Memilih masalah penelitian adalah suatu langkah awal dari suatu kegiatan penelitian. Tahap ini dinamakan tahap identifikasi masalah.” Maka identifikasi permasalahan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Perlunya pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berupa video pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan menulis Teks Prosedur.
2. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis Teks Prosedur karena media dan metode pembelajaran yang cenderung monoton.
3. Agar siswa dapat berfikir mandiri dalam menyelesaikan tugasnya, karena saat ini guru masih menjadi sumber belajar yang dominan di dalam kelas.
4. Masa pandemi Covid-19 seperti saat ini yang mengharuskan siswa untuk belajar secara mandiri dan perlunya pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran daring dan mandiri.

C. Pembatasan Masalah

Meneliti suatu masalah dapat dilakukan bila hal yang diteliti dibatasi dan difokuskan serta dijelaskan dengan baik dan benar. Sukmadinata (2017:275) mengatakan dalam pelaksanaan penelitian tidak semua faktor atau variabel yang terkait dengan fokus masalah diteliti dengan demikian perlu adanya pembatasan masalah. Berdasarkan identifikasi masalah maka Penelitian ini dibatasi pada

1. Materi yang digunakan dibatasi pada dua kompetensi dasar (KD 3.2) yaitu Menganalisis struktur dan kebahasaan teks prosedur dan (KD 4.2) yaitu mengembangkan teks prosedur dengan memperhatikan hasil analisis terhadap isi, struktur dan kebahasaan.
2. Pengembangan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa video pada Model pembelajaran *Self Directed Learning*.
3. Pengujian produk pada penelitian ini dilakukan oleh validator ahli media dan materi untuk mengetahui kelayakan produk.
4. Prosedur penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah penelitian Triagarajan yang disederhanakan menjadi 3D (*Define, Design dan Development*).

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Arikunto (2017:63) "Agar penelitian dapat dilaksanakan sebaik-baiknya, maka penelitian harus merumuskan masalahnya sehingga jelas dari mana harus mulai, kemana harus pergi dan dengan apa." Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berupa Video pada Model *Self Directed Learning*?
2. Bagaimanakah kevalidan pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berupa Video pada Model *Self Directed Learning* dari ahli media dan ahli materi?
3. Bagaimanakah kelayakan hasil akhir produk Media Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berupa Video pada Model *Self Directed Learning*?

E. Tujuan Penelitian

Ketika melakukan sebuah penelitian tentunya memiliki suatu tujuan didalamnya agar penelitian tersebut mendapatkan hasil yang diharapkan setelah penelitian dilakukan. Arikunto (2017 : 97) “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.”

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berupa Video pada Model *Self Directed Learning*
2. Mendeskripsikan kevalidan pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berupa Video pada Model *Self Directed Learning* dari ahli media dan ahli materi.
3. Mendeskripsikan kelayakan hasil akhir produk Media Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berupa Video pada Model *Self Directed Learning*.

F. Manfaat Penelitian

Setelah tujuan penelitian ini tercapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk kemajuan ilmu pengetahuan. Arikunto (2017 : 71), mengatakan, Kita meneliti bukan karena agar lebih mahir meneliti, tetapi karena ingin menyumbangkan hasilnya untuk kemajuan ilmu pengetahuan, meningkatkan efektivitas kerja atau mengembangkan sesuatu .

Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis merupakan manfaat penelitian bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Maka, Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berupa Video pada Model *Self Directed Learning* .

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat penelitian yang ditujukan kepada beberapa pihak tertentu. Jadi, Manfaat secara praktis yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran menulis teks prosedur ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi Siswa

- a. Menarik minat dalam pembelajaran menulis Teks Prosedur serta tidak merasa bosan dalam melakukan pembelajaran.

b. Siswa mampu belajar secara mandiri, efektif, dan terarah dan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi didalam pembelajaran, siswa termotivasi untuk berfikir kritis dan kreatif tanpa bergantung kepada guru.

2. Manfaat bagi Guru

- a. Membantu guru untuk membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran menulis Teks Prosedur.
- b. Diharapkan mampu menginspirasi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

3. Manfaat bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif.
- b. Menambah kreativitas untuk membuat desain dan produk media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan produktif.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Kajian Teoritis

Kajian teori adalah segala sesuatu informasi tertulis yang berisi tentang semua referensi dari topik penelitian atau sebagai landasan teoritik mengapa masalah tersebut perlu dipecahkan dan mengapa pengembangan produk tersebut dipilih. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini merupakan teori yang membahas mengenai Pengembangan Media pembelajaran, video pembelajaran, *Model Self Directed Learning* dan menulis Teks Prosedur serta teori – teori lainnya yang berkaitan dengan variabel penelitian ini.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan dan sebagainya). Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.

Pengembang media pembelajaran adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Teknologi didalam dunia

pendidikan dari waktu ke waktu terus mengalami peningkatan atau perkembangan salah satu perkembangan teknologi didalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran, teknologi sangat berperan didalam perkembangan media pembelajaran, media pembelajaran yang mengalami perkembangan salah satunya adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. UNESCO dalam Suryani (2019:5) Mengatakan bahwa telah terjadi beberapa fase perkembangan media, diantaranya disebabkan oleh perkembangan teknologi, perkembangan ekonomi, perkembangan sosial, dan globalisasi.

Suryani (2019:121) “Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan menyusun dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).” Tidak hanya kurikulum dan perangkat pembelajaran yang harus dikembangkan tetapi juga media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran, mengingat media sangat penting didunia pendidikan. Melalui media pembelajaran, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan berkembangnya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang menunjang hasil belajar siswa.

b. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan,

seperti yang terdapat didalam Al-qur'an terjemah Kemenag (2013:379) surah An-naml ayat 28:

أَذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ٢٨

Artinya : *Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan.*

Ayat tersebut menjelaskan bahwa media yang digunakan Raja Sulaiman untuk menyampaikan pesan kepada Ratu Bilqis adalah sebuah surat dan perantaranya adalah burung Hud-Hud. Suryani (2019:2) "Media bisa difahami sebagai perantara suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima."

Arsyad (2020 : 3) "Media apabila difahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap." Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat geografis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Cahyadi (2019:1), "Adanya media dalam pembelajaran adalah untuk merangsang kegiatan belajar. Dengan adanya interaksi antara pebelajar dengan

media merupakan wujud nyata dari tindak belajar.” Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Munadi mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Gagne’ dan Briggs dalam Arsyad (2020 : 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan Komputer dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut pendapat para ahli bahwa alat pendidikan wujudnya dapat dibagi menjadi: 1. Perbuatan pendidik (biasa disebut *software*) mencakup nasihat, teladan, larangan, perintah, pujian, teguran, ancaman dan hukuman. 2. Benda-benda sebagai alat bantu (bisa disebut *hardware*); mencakup meja kursi belajar, papan tulis, penghapus, kapur tulis, buku, peta, OHP, dan sebagainya.

Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat- alat yang digunakan didalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menunjang stimulus siswa demi tercapainya pembelajaran yang efektif baik berupa sumber belajar, alat-

alat belajar, maupun nasihat dan motivasi guru kepada siswanya, semuanya merupakan media pembelajaran yang ditujukan untuk membuat para siswa menjadi lebih baik.

2) Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Munir (2012 : 129) menjelaskan di dalam bukunya bahwa, Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai suatu integrasi elemen beberapa media (audio, video, grafik, teks, animasi, dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbiosis yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu.

Surjono, (2017 : 41) mengatakan bahwa, Multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Daryanto (2020:53) Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan Film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Dapat disimpulkan Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia sekarang telah mengembangkan proses pembelajaran dan pengajaran lebih menarik serta menyenangkan. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan

pembelajaran dengan menggunakan berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan pengguna dapat memilih apa pembelajaran yang dikehendaknya.

Munir (2012: 27) Karakteristik multimedia untuk keperluan pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Multimedia dalam pendidikan berbasis komputer;
2. Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video dan animasi) dalam satu program secara digital;
3. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik;
4. Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan materi pelajaran;
5. Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Secara umum manfaat multimedia pembelajaran menjadikan proses pembelajaran akan lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan oleh karena itu, multimedia pembelajaran memberikan solusi dari berbagai masalah karena tipe belajar siswa yang berbeda.

Munir (2012: 132) Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

1. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
2. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
6. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan , merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentukbentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkret. Pengajaran menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal). Dengan demikian, dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi peserta didik.

3) Pemilihan Media Pembelajaran

Sebuah pembelajaran tentunya sangat membutuhkan media pembelajaran, namun tidak semua media dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran media yang digunakan harus sesuai dan cocok dengan materi yang dibahas. Media pembelajaran harus diperhatikan baik dari perencanaan maupun penggunaan media tersebut, karena pemilihan media yang tepat dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Arsyad (2020:71) Dalam pemilihan media pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan beberapa hal, yaitu :(1) kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan / atau audio), (2) kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, audio, dan / atau kegiatan fisik), (3) kemampuan mengakomodasikan umpan balik, (4) pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya, untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.

Dalam memilih alat pendidikan, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu; tujuan yang ingin dicapai, orang yang menggunakan alat, untuk siapa alat itu digunakan, efektivitas penggunaan alat tersebut dengan tidak melahirkan efek tambahan yang merugikan. Pemilihan media pembelajaran

harus memiliki beberapa kriteria sebelum menggunakannya sehingga media yang digunakan dapat dibuat secara terstruktur, terarah, dan tidak terlihat asal-asalan, dalam pemilihan maupun penggunaan media pembelajaran guru dan siswa harus menjadi kombinasi yang kompleks sehingga media yang digunakan dapat mencapai hasil yang diinginkan dan dapat dimanfaatkan sesuai fungsinya secara maksimal namun hal utama yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yaitu guru yang harus menguasai dan mengerti cara penggunaan media tersebut.

4) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan murid. Sebagai komunikan pada pembelajaran adalah siswa sedangkan sebagai komunikatornya menurut prinsip pendidikan modern adalah guru dan siswa sendiri jika sekelompok siswa menjadi komunikator terhadap siswa yang lain dan guru sebagai pengarah atau pembimbing, maka akan terjadi proses interaksi yang kadar keaktifan siswanya tinggi oleh sebab itu komunikasi yang dilakukan guru dan siswa harus berjalan dengan baik melalui media pembelajaran sehingga media pembelajaran dapat dikatakan memiliki fungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa kepada pembelajaran yang disampaikan guru, seringkali pembelajaran dikelas terkesan membosankan karena penyampaian guru yang kurang menarik dan media yang digunakan sangat membosankan, melalui media pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa dapat menimbulkan semangat kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran, dengan media pembelajaran juga dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk menstimulus atau merangsang daya ingat siswa.

Arsyad (2020 : 21), “Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat didalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk. Materi harus dirancang secara sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip- prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.” Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Berbagai paparan di atas menunjukkan bahwa fungsi media pembelajaran cukup luas dan banyak namun secara lebih rinci dan untuk media pembelajaran berfungsi untuk Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, Meningkatkan gairah belajar peserta didik, Meningkatkan minat dan motivasi belajar, Meningkatkan kualitas pembelajaran oleh karena itu, fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2020: 21-23) bahwa banyak manfaat penggunaan media pembelajaran yakni:

1. Penyampaian pesan menjadi lebih baku karena setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik karena dapat membuat siswa terjaga dan memperhatikan.

3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan/ isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila media pembelajaran dapat mengkomunikasikan pengetahuan dengan cara yang baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diperlukan, Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dapat ditingkatkan, Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Dari manfaat media pembelajaran yang dipaparkan oleh para ahli tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk menjadikan Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami siswa, pembelajaran jadi lebih menarik dan tidak membosankan, pembelajaran jadi lebih efektif dan inovatif, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta guru lebih kreatif.

5) Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat oleh guru yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan materi pembelajaran atau sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Rudy Bretz dalam Cahyadi (2019 : 50) yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak,

di samping itu juga, Bretz membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi delapan kategori: media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak.

Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth dalam Arsyad (2020: 36) adalah:

- 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trap*)
- 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas);
- 3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide),
- 4) Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi),

- 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Andersen dalam Cahyadi (2019:46), membagi Media Pembelajaran menjadi 10 golongan, Secara sederhana jenis – jenis media pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 . Jenis- Jenis Media Pembelajaran

No	Jenis Media	Contoh dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3	Audio-Cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi Visual Diam	Overhead transparansi (OHT), Film bingkai (slide)
5	Proyeksi Audio Visual Diam	Film bingkai (slide) bersuara
6	Visual Gerak	Film bisu
7	Audio-Visual Gerak	Film gerak bersuara, video/VCD, televise
8	Obyek Fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan Lingkungan	Guru, Pustakawan, Laboran
10	Komputer	CAI (Computer Assisted Instructional= Pembelajaran berbantuan komputer), CMI (Computer Managed Instructional).

(Ani Cahyadi,2019:46)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai klasifikasi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak media pembelajaran dan

juga berbagai jenis media pembelajaran, hal tersebut tidak menjadi masalah asalkan penggunaannya benar serta tujuannya tetap sama.

2. Video Pembelajaran

a) Pengertian Video Pembelajaran

Sukiman (2014:187) menjelaskan di dalam bukunya bahwa Secara empiris video berasal dari sebuah singkatan yang ada didalam bahasa inggris yaitu visual dan audio. Kata *Vi* adalah singkatan dari visual yang berarti gambar, dan kata *Deo* adalah singkatan dari audio yang berarti suara. Ada juga pendapat yang mengatakan Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat (K.Prent dkk, Kamus Latin Indonesia, 1969: 926). Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 1003) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Senada dengan itu, M. Echols dan Shadilly (1992: 629), dalam Kamus Inggris-Indonesia memaknai video dengan penyiaran atau penerimaan gambar pada TV. Prastowo, (2015:300) "Video merupakan tayangan gambar bergerak yang di sertai dengan suara."

Anjar Purba Asmara (dalam jurnal Ilmiah Didaktika tahun 2015,Vol.15.No 2) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid yang mengatakan bahwa media video adalah rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara (*audio*) serta unsur gambar (*visual*) yang di tuangkan dalam pita video (*video tape*) oleh karena itu video pembelajaran dapat menyajikan materi pembelajaran agar

terlihat menarik dan tidak membosankan serta dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran untuk menulis Teks Prosedur.

Pengembangan pada media pembelajaran berakar pada produksi media multimedia interaktif. Walaupun perkembangan buku teks dan alat bantu pembelajaran yang lain (teknologi cetak) mendahului video pembelajaran, namun pemunculan video merupakan media yang sangat penting dari gerakan audio-visual ke era Teknologi Pembelajaran sekarang ini. Dewasa ini video pembelajaran mulai digunakan untuk kegiatan pembelajaran (teknologi audio-visual). Karena selain penyampaian yang menarik juga dapat merangkul pembelajaran secara baik dan penggunaannya cukup mudah.

Muhammad Ramli (2012:19), Teknologi Pembelajaran tumbuh dari praktek pendidikan dan gerakan komunikasi multimedia interaktif. Teknologi Pembelajaran semula dilihat sebagai teknologi peralatan, yang berkaitan dengan penggunaan peralatan, media dan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan atau dengan kata lain mengajar dengan alat bantu audio-visual. Teknologi Pembelajaran merupakan gabungan dari tiga aliran yang saling berk epentingan, yaitu media dalam pendidikan, psikologi pembelajaran dan pendekatan sistem dalam pendidikan,

Seiring bertambahnya kemajuan dibidang tegnologi maka media pembelajaran mengalami perkembangan pula, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis video. Video pembelajaran adalah salah satu dari jenis media pembelajaran yang berbentuk audio visul. Media video termasuk kedalam multimedia interaktif. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran baik pembelajaran massal maupun pembelajaran individual, karena ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan.

Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan format sajian video dapat bermacam- macam, mulai dari kaset, CD, DVD, dan lain sebagainya, hal ini dapat mempermudah dalam menggunakannya. Oleh karena itu, suatu materi yang telah direkam dalam bentuk video dapat digunakan, baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh (daring). Karena kemampuan itu lah maka teknologi video bnyak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran utama dalam sistem pendidikan.

b) Kelebihan dan Kelemahan Video Pembelajaran

Video merupakan media yang cocok untuk berbagai pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya modern. Dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa.

Munir (2012: 355) Kelebihan video di dalam multimedia adalah:

1. Menjelaskan keadaan riil dari suatu proses, fenomena, atau kejadian.
2. Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/penjelasan.
3. Pengguna dapat melakukan pengulangan (replay) pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
4. Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor.
5. Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media text.
6. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).

Di samping banyaknya kelebihan yang di miliki video sebagai multimedia juga memiliki kelemahan di antara kelemahan tersebut, Munir (2012: 356),
Menjelaskan:

1. Video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
2. Pada saat Video dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
3. Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.
4. Video mungkin saja tidak detil dalam penjelasan materi karena peserta didik harus mampu mengingat detil dari scene ke scene.
5. Umumnya pengguna menganggap belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui text sehingga pengguna kurang terdorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi.

Pemanfaatan video pembelajaran akan menambah dimensi yang lebih luas bagi siswa dan dapat memotivasi belajar serta memperluas wawasan siswa dan guru bukan hanya sebagai pengguna atau pemanfaat media video tetapi dituntut sebagai desainer sehingga perlu untuk mengetahui pengetahuan praktis tentang cara membuat video pembelajaran dan mengenal berbagai format video serta terampil menggunakannya. Hal yang tidak bisa diabaikan yaitu mesti memahami prinsip-prinsip multimedia interaktif dan bagaimana merancang pesan dengan baik dan efektif.

3. Menulis Teks Prosedur

a) Pengertian Menulis

Menulis adalah upaya yang dilakukan untuk menuangkan fikiran atau imajinasi kedalam sebuah buku dengan menggunakan kode atau lambang – lambang tertentu yang disebut dengan kata, kalimat, paragraf dan lainnya yang memberikan sebuah pemahaman kepada pembaca.

Tarigan (2013:27) memberikan suatu batasan atau pengertian tentang apakah yang dimaksud menulis itu. Menurutnya bahwa, Menulis ialah

menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut, kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Menulis disebut juga bentuk kegiatan komunikasi tertulis (komunikasi tidak langsung antara penulis dengan pembaca) semakin bagus tulisan semakin mudah untuk memahami arti dari tulisan yang ditulis, anjuran menulis dengan baik dan benar juga dijelaskan didalam Al-qur'an surah Al-baqarah ayat 282 :

وَلْيَكْتُبْ بَيْنَكُمْ كَاتِبٌ بِالْعَدْلِ

Artinya : *Dan hendaklah seorang penulis di antara kamu menuliskannya dengan benar.*

Tarigan (2013:1), "Menulis merupakan suatu bentuk keterampilan berbahasa di samping tiga keterampilan yang lain, yaitu keterampilan mendengarkan (menyimak), keterampilan berbicara dan keterampilan membaca. Keempat keterampilan itu pada dasarnya merupakan satu kesatuan atau catur tunggal."

Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk memberikan segala bentuk informasi dari penulis kepada pembaca. Pemberian informasi pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Keterampilan berbahasa ini bisa diartikan sebagai wujud kemampuan dalam berkomunikasi lebih singkat lagi dapat dikatakan bahwa berbahasa berarti berkomunikasi atau melakukan hubungan

antar manusia. Proses pemberian dan penerimaan informasi harus didasarkan pada adanya pemahaman bahasa yang digunakan penulis untuk diserap atau diterima pembaca. Bisa saja terjadi bahwa pembaca bukan penutur bahasa yang digunakan dalam bacaan, tetapi ia memahami bahasa bacaan itu. Bisa pula seorang penulis menuangkan buah pikirannya ke dalam bahasa yang dalam sehari-harinya bukan bahasanya sendiri, dan pembaca pun juga demikian. Semua pemakaian bahasa dalam tulisan ini bertumpu pada pemahaman terhadap bahasa bacaan dengan demikian proses komunikasi berlangsung secara baik, informasi yang disampaikan penulis mencapai sasaran dan keinginan pembaca untuk mencari informasi pun terlaksana.

b) Teks Prosedur

1) Pengertian Teks Prosedur

Teks prosedur adalah teks yang memberikan petunjuk atau menggunakan sesuatu dengan langkah-langkah yang urut. Teks prosedur merupakan suatu langkah-langkah dan tujuan yang harus diikuti agar suatu pekerjaan dapat dilakukan. Teks prosedur memiliki manfaat yang besar dalam kehidupan. Teks prosedur membantu mengetahui cara-cara melakukan aktifitas tertentu dan kebiasaan hidup yang benar, hal tersebut dikatakan Siti (dalam e-Journal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2016, Vol 5.No 3), dengan judul Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berdasarkan Hasil Wawancara di Kelas VIIIA1 SMP Negeri 1 Singaraja,

Menurut Mahsun “Teks prosedur adalah teks yang bertujuan untuk memberikan pengarahan atau pengajaran tentang langkah-langkah sesuatu yang telah ditentukan. Teks prosedur berisikan suatu pengamatan ataupun percobaan, lebih lanjut Mahsun menjelaskan bahwa teks prosedur memiliki struktur berpikir: judul, tujuan, daftar bahan, urutan tahapan pelaksanaan, pengamatan, dan simpulan.” Menurut Priyatni “Teks prosedur adalah teks yang memberikan petunjuk untuk melakukan atau menggunakan sesuatu dengan langkah-langkah yang urut. Teks prosedur memiliki struktur yang meliputi judul, tujuan, alat dan bahan, tahapan/prosedur.” Hal tersebut dijelaskan Sandiyya Desti,dkk (dalam Jurnal Ilmiah Korpus tahun 2020, Vol. 4 No. 1,) dengan judul Analisis Struktur Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMPN 7 Kota Bengkulu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teks prosedur merupakan sebuah proses atau kegiatan yang dilakukan secara bertahap dan berurutan agar kegiatan yang dilakukan berjalan dengan lancar tanpa hambatan. Jika tidak mengikuti prosedur tersebut, tujuan yang diharapkan tidak akan tercapai dan dapat dikatakan sebagai orang yang tidak mengetahui aturan.

2) Tujuan Teks Prosedur

Tujuan teks prosedur menjelaskan bagaimana sesuatu dibuat atau dilakukan dengan langkah-langkah yang, tujuan teks prosedur adalah memberikan petunjuk atau cara melakukan sesuatu melalui serangkaian tindakan atau tahap-tahap.

Kosasih (2020:67) “Prosedur kompleks tergolong ke dalam teks paparan. Teks tersebut bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang tata cara

melakukan sesuatu dengan sejelas-jelasnya. Keberadaan teks semacam itu sangat diperlukan oleh seseorang yang akan mempergunakan suatu benda atau melakukan kegiatan yang belum jelas cara penggunaannya.”

3) Struktur Teks Prosedur

Kemendikbud (2017;17), “Teks prosedur ditata dengan struktur teks tujuan, langkah-langkah (petunjuk) dan penegasan ulang (penutup).” Tujuan yang dimaksud adalah berisi tujuan dari pembuatan teks prosedur atau hasil akhir yang akan dicapai (dapat berupa judul), langkah-langkah yang dimaksud terdapat pada bagian langkah-langkah berisi tentang langkah-langkah atau urutan-urutan yang harus dilakukan agar tujuan yang diuraikan tersebut pada bagian tujuan dapat tercapai sedangkan dibagian penutup yaitu hasil akhir dari kekuatannya yang dilakukan. Langkah tersebut haruslah urut atau runtut dari yang pertama hingga terakhir.

Kosasih (2020:68) “Prosedur kompleks menyerupai artikel. Seperti artikel pada umumnya teks tersebut terbagi kedalam perumusan tujuan (pendahuluan), langkah- langkah pembahasan dan penutup.” Tujuan pada teks prosedur berisi pengantar yang berkaitan dengan petunjuk yang akan dikemukakan pada bagian pembahasan. Langkah- langkah pembahasan diisi dengan petunjuk pengerjaan sesuatu yang disusun secara sistematis, pada umumnya penyusunan mengikuti urutan waktu dan bersifat kronologis. Penutup diisi dengan kalimat- kalimat yang seperlunya, tidak berupa kesimpulan.

4) Ciri Kebahasaan Teks Prosedur

Terdapat dua ciri kebahasaan pada teks prosedur, yaitu penggunaan kata bilangan dan kalimat perintah. Contoh kata bilangan didalam tek prosedur yaitu pertama, kedua, dan seterusnya yang digunakan untuk menunjukkan tahapan-tahapan yang dilakukan. Sedangkan kata perintah yaitu berupa kalimat larangan atau keharusan dalam melakukan suatu hal yang terdapat didalam teks prosedur.

Kemendikbud (2017:20), Pada umumnya teks prosedur memiliki ciri- ciri kebahasaan sebagai berikut:

1. Banyak menggunakan kata perintah (imperatif), kata kerja imperative dibentuk oleh akhiran *-kan*, *-i*, dan partikel *-lah*.
2. Banyak menggunakan kata-kata teknis yang berkaitan dengan topik yang dibahasnya.
3. Banyak menggunakan konjugasi dan partikel yang bermakna penambahan.
4. Banyak menggunakan pernyataan persuasif.
5. Apabila prosedur itu berupa resep dan petunjuk menggunakan alat, akan digunakan gambaran terperinci tentang benda dan alat yang dipakai, termasuk ukuran, jumlah, dan warna.

Kosasih (2020:69) Terdapat tiga kategori pembahasan pada isi suatu teks prosedur kompleks.

1. Teks yang berisi cara-cara menggunakan alat, benda, ataupun perangkat lain yang sejenis. Misalnya, cara menggunakan komputer atau cara mengendarai mobil secara manual.
2. Teks yang berisi cara-cara melakukan suatu aktivitas. Misalnya, cara-cara melamar pekerjaan, cara membaca buku secara efektif, atau cara-cara berolahraga untuk penderita sakit jantung.
3. Teks yang berisi kebiasaan-kebiasaan atau sifat-sifat tertentu. Misalnya, cara-cara menikmati hidup atau cara-cara melepaskan kebosanan.

Teks prosedur memiliki dua ciri kebahasaan didalamnya, yaitu terdapat kalimat inversi (kalimat yang tersusun), kalimat perintah dan kalimat bilangan.

Teks prosedur berisi petunjuk penggunaan atau langkah-langkah pembuatan

sesuatu. Selain itu, biasanya di dalam teks prosedur dibentuk dengan akhiran -kan, i, dan partikel -lah. Berikut beberapa contoh teks prosedur :

Cara Mengurus Visa

Secara umum, visa merupakan tanda bukti izin untuk berkunjung ke suatu Negara dengan tujuan wisata atau bekerja selama jangka waktu tertentu. Visa biasanya diberikan oleh Negara asal untuk digunakan pada Negara tujuan. Berikut tahapan cara pengurusan visa yang harus dilakukan:

- Menyiapkan segala keperluan identitas seperti KTP, SIM, Akta Lahir, Ijazah, dan identitas lainnya beserta copy dari keseluruhan identitas tersebut
- Mendatangi kantor imigrasi dan mengisi formulir permohonan pembuatan visa
- Mengisi dan melengkapi segala hal yang dibutuhkan dalam formulir kemudian menyerahkannya pada petugas yang berwenang
- Setelah itu petugas akan memberikan tanda terima beserta jadwal untuk melakukan foto yang akan ditempelkan pada visa
- Ikuti jadwal foto sesuai waktu yang tertera, biasanya sekaligus dilakukan rekam sidik jari
- Tunggu sesi wawancara dan siapkan dokumen asli untuk ditunjukkan
- Usai wawancara akan dijelaskan mengenai metode pembayaran buku visa serta jadwal pengambilan visa

- Pada tanggal yang ditentukan, bayarlah semua syarat administrasi, kemudian anda bisa mengambil visa pada jadwal yang juga sudah diberikan
- Visa biasanya selesai dalam waktu satu minggu sejak pengurusan dilakukan.

4. Model *Self Directed Learning*

Model adalah salah satu unsur penting yang harus ada didalam media pembelajaran. Keberadaan media dengan didukung teknologi tetap berpeluang menjadi tidak berarti apabila tidak didukung dengan kesesuaian penggunaan model pembelajaran yang tepat oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran perlu didukung model di dalamnya. Pada dasarnya model pembelajaran menulis teks prosedur belum banyak di uji. Pada penelitian pengembangan ini, metode yang digunakan adalah Model *Self Directed Learning* dan media yang digunakan yaitu media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran.

1) Pengertian *Self Directed Learning*

Self Directed Learning adalah salah satu model yang termasuk ke dalam jenis pendekatan reflektif. Huda (2017:263) didalam bukunya yang berjudul Model - Model Pengajaran dan Pembelajaran berpendapat bahwa, pendekatan reflektif ialah pendekatan yang memungkinkan siswa untuk bisa menyadari dirinya sendiri dan meningkatkan gagasan kerjanya. Konsep *Self Directed Learning* ialah suatu konsep pembelajaran yang menekankan pada kemandirian

siswa. Model pembelajaran *Self Directed Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan oleh individu untuk dirinya sendiri.

Dewasa ini banyak ditemui metode pembelajaran didalam dunia pendidikan salah satunya adalah *Model Self Directed Learning* (SDL). SDL bisa dikatakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk melakukan pembelajaran secara mandiri, bebas serta tidak bergantung kepada orang lain. Wedemeyer dalam Rusman (2019 : 353) mengatakan, Peserta didik yang belajar secara mandiri mempunyai kebebasan untuk belajar tanpa harus menghadiri pembelajaran yang diberikan guru / pendidik dikelas. Kemandirian dalam belajar perlu diberikan kepada peserta didik supaya mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dan dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri. Sikap- sikap tersebut perlu dimiliki peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri kedewasaan orang terpelajar.

Model Self Directed Learning yang diterapkan secara penuh memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk ikut berperan dalam menentukan tujuan, memilih isi pembelajaran, dan cara mempelajarinya. Dalam pembelajaran mandiri, peserta didik harus berupaya untuk memahami isi pelajaran sendiri, mencari sumber informasi sendiri, serta memecahkan kesulitan sendiri. Dalam belajar, peserta didik harus lebih banyak berinisiatif untuk melakukan kegiatan belajar sendiri namun, belajar mandiri tidak berarti belajar sendiri. Peserta didik boleh belajar bersama teman, berdiskusi maupun bertanya dengan teman, guru, atau sumber belajar yang lain, dalam memecahkan kesulitan yang dihadapinya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model *Self Directed Learning* dapat dikatakan sebuah model yang mengarahkan siswa belajar mandiri yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam melakukan pembelajaran dan agar dapat memotivasi siswa agar berfikir mandiri, tidak terikat dengan guru serta dapat berfikir luas.

2) Konsep *Self Directed Learning*

Dickinson dalam Huda, (2017: 263), mendefinisikan bahwa Pembelajaran *Self Directed Learning* sebagai kondisi di mana pembelajar memiliki kontrol sepenuhnya dalam proses pembuatan keputusan terkait dengan pembelajarannya sendiri dan menerima tanggung jawab utuh atasnya, meskipun mereka bisa saja membutuhkan bantuan dan nasihat dari seorang guru. Dengan penggunaan metode SDL dapat memicu siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan siswa lebih mandiri mencari pengetahuannya. *Model Self Directed Learning* berdifat luwes, tidak mengikat, dan penggunaannya dapat tidak selalu harus dengan kehadiran seorang guru.

Huda, (2017: 264) berpendapat bahwa, setidaknya ada 4 tahap pembelajaran *Self Directed Learning* Sebagai sintaknya, yakni Perencanaan (*Planning*), Penerapan (*Implementing*), Pengawasan (*Monitoring*), Penilaian (*Evaluating*). Setiap tahap memiliki langkahnya sendiri, yang secara detail dapat dilihat sebagai berikut :

- a) Tahap 1 : Perencanaan (*Planning*),
 - Menganalisis kebutuhan siswa, sekolah, dan kurikulum.
 - Menganalisis *skill-skill* yang dimiliki oleh siswa.

- Merancang tujuan pembelajaran yang berkaitan.
 - Memilih sumber daya yang tepat.
 - Membuat rencana mengenai aktivitas pembelajaran harian.
- b) Tahap 2 : Penerapan (*Implementing*),
- Mengkompromikan rencana guru dengan kemampuan siswa.
 - Menerapkan hasil adopsi rencana dan *setting* yang telah dilakukan.
 - Membiarkan siswa untuk memilih metode yang sesuai dengan keinginannya.
- c) Tahap 3 : Pengawasan (*Monitoring*),
- Mind - *Task monitoring* – mengawasi siswa selama mengerjakan tugas – tugas pembelajaran.
 - Study – *balance monitoring* – mengawasi siswa selama mengerjakan aktivitas – aktivitas lain yang berkaitan dengan tugas utama pembelajaran.
 - Awareness monitoring – mengawasi kesadaran dan kepekaan siswa selama pembelajaran.
- d) Tahap 4 : Penilaian (*Evaluating*).
- Membandingkan hasil kerja siswa
 - Menyesuaikan dan menilai pekerjaan siswa dengan tujuan yang telah dirancang sebelumnya.
 - Mengajukan pertanyaan pada siswa mengenai proses penyelesaian tugas.

3) Media Video Pembelajaran pada Materi Menulis Teks Prosedur dengan Model *Self Directed Learning*

a) Tahap – tahap Model *Self Directed Learning*

Mengadaptasi dari pendapat Holec dan Chamot dkk dalam Huda (2017 : 264), adapun tahap-tahap yang dilalui pada Model *Self Directed Learning* untuk materi menulis Teks Prosedur dengan media video pembelajaran adalah sebagai berikut.

- Tahap 1 : Perencanaan (*Planning*), Tahap Perencanaan yaitu guru mengamati media yang sesuai dengan teks prosedur. Salah satu media yang sesuai dengan materi teks prosedur adalah media video pembelajaran, guru terlebih dahulu merencanakan atau mendesain video pembelajaran semenarik mungkin sebelum diterapkan didalam pembelajaran.
- Tahap 2 : Penerapan (*Implementing*), Tahap Penerapan yaitu menerapkan media pembelajaran didalam kelas. Hasil video pembelajaran yang telah dibuat diterapkan didalam pembelajaran dengan materi teks prosedur, memberikan kebebasan kepada siswa unuk melakukan metode belajar yang sesuai dengan keinginan dan kemampuannya.
- Tahap 3 : Pengawasan (*Monitoring*), Monitoring atau pengawasan dilakukan guru selama mengerjakan tugas atau aktivitas didalam pembelajaran. Siswa bebas bertanya kepada guru maupun teman-temannya.

- Tahap 4 : Evaluasi (*Evaluating*), Tahap terakhir adalah tahap evaluasi yaitu menilai hasil kerja siswa, dalam mengerjakan butiran soal yang disediakan didalam video pembelajaran pada materi teks prosedur. Tahap ini juga dapat dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi teks prosedur kepada siswa.

Dengan adanya Model *Self Directed Learning* yang di gunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi Teks Prosedur, pembelajaran akan lebih menyenangkan dan guru dapat menerapkan pembelajaran yang efektif dengan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media video pembelajaran dengan model *Self Directed Learning* dapat memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran dengan tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh.

b) Contoh Video Pembelajaran pada Materi Menulis Teks Prosedur



Gambar 1. Tampilan Pembuka



Gambar 5. Tugas dan Kata Penutup



Gambar 6. Kata Motivasi dan Salam Penutup

B. Penelitian Relevan

Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh Anis Marsela, pada tahun 2018. Dengan judul **Pengembangan Media Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan *Adobe After Effects* pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Palembang**. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berbasis video animasi menggunakan *Adobe After Effects* yang teruji valid, praktis, serta mengetahui efek potensial penggunaan media yang dihasilkan

terhadap hasil belajar peserta didik. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Anis dan penelitian ini adalah Media pelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu berfokus pada mata pelajaran ekonomi sedangkan penelitian ini berfokus kepada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis teks prosedur dengan model *Self Directed Learning*, dan kesamaan keduanya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video.

Penelitian Ini dilakukan oleh Paramita Candra Devi, Yusak Hudiyo, Widyatmike Gede Mulawarman pada tahun 2018 (dalam jurnal Diglosia 2018 Vol 1(2)) , dengan judul **Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan Media Audio Visual (Video) di Kelas XI SMA Negeri 1 Samarinda**, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menulis teks prosedur kompleks dengan model pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan media audio visual (video). Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu, Penelitian pengembangan yang dilakukan Paramita menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan hanya berfokus kepada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks sedangkan penelitian ini berfokus kepada model pembelajaran *Self Directed Learning* dan pembahasan materi teks prosedur secara umum. Persamaannya yaitu mengembangkan media pembelajaran video.

Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh Dwi Mukti , pada tahun 2017, dengan judul **Pengembangan Buku Pengayaan Menyusun Teks Prosedur Pengelolaan Sumber Daya Kelautan Masyarakat Pesisir**

Bermuatan Nilai Humanistik untuk Peserta Didik SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik kebutuhan buku, mengembangkan prototipe, dan mendeskripsikan penilaian ahli terhadap prototipe buku. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Mukti yaitu media yang dikembangkan, subjek yang diteliti, dan analisis data. Penelitian Dwi Mukti mengembangkan media pembelajaran berupa buku sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran, menjadikan peserta didik, guru, dan dosen sebagai subjek penelitian sedangkan penelitian ini hanya menggunakan empat orang ahli, dan analisis data yang dilakukan oleh Dwi Mukti menggunakan deskriptif kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan kuantitatif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Dwi Mukti yaitu pengembangan media pembelajaran pada materi teks prosedur dan sama – sama menggunakan langkah- langkah penelitian *Research And Development (R&D)*, dan materi yang dikhususkan adalah teks prosedur.

Penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Tiara Dewita pada tahun 2015, dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis *Lectora Inspire* dengan Metode *Self Directed Learning* untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Jetis Bantul.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran menulis puisi berbasis *lectora inspire* dengan metode *Self Directed Learning* untuk siswa SMP kelas VIII. Media pembelajaran dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi dengan metode *Self Directed Learning*. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah materi pada penelitian ini yaitu menulis teks prosedur dengan metode *Self Directed Learning* dan media yang

digunakan berfokus kepada media pembelajaran berbasis video. persamaannya yaitu kedua penelitian menggunakan model pembelajaran *Self Directed Learning*.

Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh Fiskha pada tahun 2012, dengan judul **Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMKN 2 Godean**. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengembangkan media video pembelajaran untuk kompetensi Mengolah Soup Kontinental dengan menggunakan media video pembelajaran yang layak untuk diterapkan sebagai media. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu media pembelajaran digunakan untuk materi menulis teks prosedur dengan model *Self Directed Learning*. Persamaannya yaitu pengembangan media pembelajaran.

C. Kerangka Konseptual

Di dalam Kegiatan belajar mengajar guru harus memiliki beberapa strategi, pendekatan, model, metode, teknik, dan media agar suasana dalam proses belajar tidak monoton terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis teks prosedur. Teks Prosedur adalah teks yang sangat melekat didalam kehidupan sehari-hari karena untuk melakukan sesuatu pekerjaan harus membutuhkan tahapan- tahapan yang benar agar terhindar dari kesalahan- kesalahan yang terjadi namun di dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks prosedur pemanfaatan media belum banyak menggunakan media yang menarik, banyak guru yang masih menggunakan media pembelajaran umum seperti buku dan papan tulis.

Media yang menarik adalah salah satu alternatif untuk menumbuhkan minat dan keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran karena media yang kurang menarik siswa kurang tertarik untuk memperhatikan materi teks prosedur yang dijelaskan sehingga hasil yang diinginkan kurang memuaskan.

Di dalam proses belajar mengajar dikelas, guru dominan menjadi sumber belajar dan model yang digunakan sebagian besar guru juga dirasa masih kurang efektif karena banyak guru yang masih menggunakan model ceramah. Pada dasarnya proses belajar mengajar tidak lepas dari metode ceramah terutama pelajaran Bahasa Indonesia namun, tidak dapat dipungkiri bahwa ada beberapa materi pelajaran Bahasa Indonesia yang dirasa kurang efektif apabila hanya menggunakan model ceramah. Salah satu materi yang dirasa kurang efektif dan terkesan monoton apabila hanya menggunakan metode ceramah adalah menulis Teks Prosedur hal tersebut menyebabkan pembelajaran terkesan membosankan. Salah satu upaya yang dilakukan agar siswa dapat menulis Teks Prosedur dengan baik adalah dengan menggunakan media dan metode pengajaran yang baik dan benar serta menarik.

Di era teknologi dan informasi sekarang ini, media pembelajaran berbasis Multimedia interaktif menjadi salah satu pilihan yang menarik untuk dikembangkan. Video Pembelajaran adalah salah satu pilihan yang cocok dan menarik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran menulis Teks Prosedur namun, pengembangan media pembelajaran akan menjadi kurang efektif apabila tidak disertai dengan model pembelajaran yang tepat. Model *Self Directed Learning* adalah metode yang menekankan pada kemandirian siswa

dalam belajar, metode ini dapat disatukan dengan media pembelajaran berupa Video Pembelajaran oleh karena itu, penulis mengembangkan media pembelajaran menulis Teks Prosedur berbasis video pembelajaran dengan Model *Self Directed Learning*.

Media pembelajaran ini, selain dapat digunakan di kelas dengan bimbingan guru, juga dapat digunakan oleh siswa secara mandiri. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan mengembangkan ide-ide siswa karena selain berisi materi, juga dilengkapi dengan musik, gambar, animasi, dan video sehingga pembelajaran Menulis Teks Prosedur menjadi lebih menarik dan tidak monoton.