

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan terencana dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga siswa dapat mengembangkan potensi diri dan menimbulkan perubahan positif dalam diri siswa. Tujuan pendidikan salah satunya yaitu siswa memiliki kemampuan (*skill*) tertentu. Pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan suatu bangsa oleh sebab itu dibutuhkan pendidikan berkualitas yang menghasilkan generasi penerus bangsa yang membawa perubahan besar untuk memajukan suatu bangsa.

Hasan (2021:34) menyatakan bahwa "Pendidikan adalah suatu pengalaman yang dialami sepanjang hidup di lingkungan yang mempengaruhi pertumbuhan individu secara sadar dan terencana. Pendidikan terdiri dari aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotorik (keterampilan) yang berkaitan satu sama lain dalam pendidikan."

Hal tersebut telah dirumuskan dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada bab 1 pasal 1 yang menyebutkan:

Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) seiring berjalannya waktu membawa perubahan pesat dalam mempengaruhi banyak aspek kehidupan terutama dalam bidang pendidikan. Pendidikan seharusnya mengikuti pola perkembangan teknologi di masa sekarang dan masa yang akan datang sehingga menghasilkan anak bangsa yang cerdas, kreatif, dan inovatif. Proses pendidikan selalu beriringan dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, canggih, dan mendunia yang ditandai dengan adanya bermacam-macam pengembangan ilmu pengetahuan yang melibatkan proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat, seharusnya sejalan dengan pertumbuhan kualitas sumber daya manusia agar perkembangan ilmu dan teknologi sesuai dengan sasarannya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini sudah menyebar luas keseluruh dunia sehingga memudahkan guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan sebuah peluang dan tantangan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Hamid (2020:54) "Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan."

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran



tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswa. Komunikasi yang tidak lancar menyebabkan siswa tidak dapat menyerap materi pelajaran dengan maksimal, oleh sebab itu diperlukan adanya media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan potensi belajar siswa. Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Media dan metode pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan guru untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih produktif dan interaktif.

Pembelajaran membutuhkan adanya unsur penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran pokok dalam pendidikan di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat macam standar kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa sebagai standar pencapaian kompetensi pembelajaran bahasa. Empat jenis keterampilan berbahasa tersebut yaitu, keterampilan berbicara, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan keterampilan membaca.

Dalman (2015:22) menyatakan bahwa “Empat aspek kecakapan berbahasa bersangkut paut dan saling menentukan. Aspek kecakapan tersebut juga tentunya disesuaikan dengan tingkat pendidikan.”



Keterampilan membaca dalam materi Bahasa Indonesia terdapat hampir di seluruh Kompetensi Dasar (KD), salah satunya terdapat pada materi teks eksplanasi tingkat SMA/SMK kelas XI pada KD 3.3 Mengidentifikasi informasi pengetahuan dan urutan kejadian dalam teks eksplanasi lisan dan tulis dan KD 4.3 Mengkonstruksi informasi pengetahuan dan urutan kejadian dalam teks eksplanasi secara lisan dan tulis.

Restuti (2013:85) menyatakan bahwa "Pengertian teks eksplanasi adalah teks yang menerangkan atau menjelaskan mengenai proses atau fenomena alam atau sosial. Teks ini disusun dengan struktur yang terdiri atas bagian-bagian yang memperlihatkan pernyataan umum (pembukaan), deretan penjelas (isi), dan interpretasi/penutup."

Teks eksplanasi (kompleks) dapat disamakan dengan teks narasi prosedural, yakni teks yang menceritakan prosedur atau proses terjadinya sesuatu. Dengan teks tersebut, pembaca dapat memperoleh pemahaman mengenai latar belakang terjadinya sesuatu secara jelas dan logis. Teks eksplanasi menggunakan banyak fakta ataupun mengandung pernyataan-pernyataan yang memiliki hubungan sebab-akibat. Hanya saja sebab-akibat ataupun hubungan sebab-akibat itu berupa sekumpulan fakta yang menurut penulisnya memiliki hubungan kausalitas dan bukan pendapat penulis itu sendiri.

Berdasarkan pengalaman saya pada saat melakukan magang III di MAS Proyek Univa Medan, saya menemukan masih banyak siswa yang



mengalami kesulitan dalam memahami materi teks eksplanasi, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti siswa tidak tertarik pada kegiatan pembelajaran menulis teks eksplanasi, kurang berminat dan tidak tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dianggap membosankan. Siswa sulit memahami materi teks eksplanasi khususnya dalam mengidentifikasi informasi pengetahuan dan urutan kejadian dalam teks eksplanasi lisan dan tulis. Berdasarkan pengamatan tersebut penulis menemukan permasalahannya terdapat pada proses pembelajaran yaitu media pembelajaran yang digunakan tidak memadai untuk efektivitas pembelajaran. Guru tidak dapat menggunakan media elektronik setiap pembelajaran sehingga terkadang hanya bisa menggunakan buku paket sebagai media untuk menyampaikan materi teks eksplanasi yang menyebabkan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran yang tidak efektif akan membuat siswa tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Dari pengamatan yang dilakukan ditemukan siswa banyak bermain dan berbicara dengan teman sebangkunya selama proses pembelajaran berlangsung dan cenderung pasif ketika guru memberikan pertanyaan.

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran berbantuan aplikasi VN untuk siswa kelas XI MAS Proyek Univa Medan materi mengidentifikasi informasi pengetahuan dan urutan kejadian dalam teks eksplanasi lisan dan tulis. VN Video Editor merupakan salah satu aplikasi edit video



Android maupun yang cocok untuk digunakan baik oleh pemula ataupun profesional. VN merupakan *software* yang memiliki banyak keunggulan dalam memproduksi media pembelajaran.

(Purmadi, dkk. 2021:6) menyatakan bahwa “Aplikasi VN sebagai editing video adalah sebuah proses edit terhadap klip-klip video hasil dari proses shooting, dimana pada proses ini seorang editor memilih atau menyunting gambar dalam bentuk video tersebut dengan cara memotong klip-klip video (*cut to cut*) kemudian menggabungkan potongan-potongan video tersebut, menjadi sebuah video yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton.”

Kelebihan aplikasi VN yaitu dapat mengembangkan kreativitas guru, memudahkan guru dalam memadukan media pembelajaran yang bersifat tulis, audio ataupun video, memudahkan guru dalam membuat soal evaluasi yang beragam seperti soal pilihan ganda maupun soal esai serta membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar.

Seseorang yang memiliki keterampilan berpikir akan mampu menerapkan informasi atau pengetahuan baru untuk memanipulasi informasi dalam upaya mencari kemungkinan solusi atau jawaban atas suatu masalah baru. Jika masalah yang dihadapi tidak dapat diselesaikan dengan cara biasa dan masalah tersebut cukup kompleks, maka diperlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut. Secara umum, permasalahan kompleks yang



ditemukan dalam kehidupan sehari-hari memiliki berbagai solusi dan berbagai kriteria. Permasalahan tersebut harus diinterpretasikan dan dianalisis terlebih dahulu sehingga dapat dicari alternatif pemecahannya.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi perlu dimiliki oleh siswa agar dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang umumnya membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Misalnya, untuk dapat melakukan penyelesaian masalah siswa harus dapat melakukan analisis dan evaluasi, untuk dapat mengambil keputusan, siswa harus mampu berpikir kritis, sedangkan untuk dapat berpikir kritis siswa harus mampu berpikir logis, reflektif dan memiliki pengetahuan awal terkait dengan masalah yang dihadapi.

Ridwan Abdullah Sani (2019:2) "Keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Keterampilan berpikir tingkat kritis diperlukan dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan. *HOTS* akan berkembang, atau menghadapi ketidakpastian."

Keterampilan berpikir kritis diperlukan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan. *HOTS* (*higher order thinking skills*) akan berkembang jika individu menghadapi masalah yang tidak familiar, pertanyaan yang menantang, atau ketidakpastian/dilema. Perlu dicatat bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi berbeda dari berpikir tingkat tinggi. Jika mengacu pada taksonomi Bloom yang direvisi, pemikiran tingkat tinggi (*HOTS*) berkorelasi dengan kemampuan kognitif dalam



analisis, dan nihil dalam penciptaan. Sedangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Jika pembelajaran di sekolah tidak membekali siswa untuk terampil berpikir tingkat tinggi, maka akan dihasilkan lulusan yang tidak siap menghadapi masalah di dunia nyata.

Dari paparan di atas saya tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan mengenai media pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan memudahkan proses belajar dan meningkatkan *HOTS* pada siswa serta guru dapat mengefektifkan pembelajaran di kelas. Penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi VN Untuk Meningkatkan *HOTS* Siswa Kelas XI di MAS Proyek Univa Medan.”

B. Identifikasi Masalah

Sugiyono (2019:55) menyatakan bahwa “Identifikasi masalah berarti merincikan masalah sehingga dapat diketahui dengan jelas yang disertai dengan data yang mendukung.”

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang kurang bervariasi.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih sederhana dan bersifat monoton.
3. Siswa tidak tertarik mengikuti dan memperhatikan materi

pembelajaran pada teks eksplanasi.

C. Pembatasan Masalah

Sugiyono (2019:60) "Karena adanya keterbatasan, baik tenaga, dana, dan waktu, agar penelitian lebih terfokus, maka penelitian tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada objek atau situasi sosial tertentu, tetapi perlu menentukan fokus."

Berdasarkan pada uraian identifikasi masalah diatas, diperlukan adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan fokus, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan yang digunakan ialah pengembangan media pembelajaran teks eksplanasi berbantuan aplikasi VN untuk meningkatkan *HOTS* siswa kelas XI di MAS Proyek Univa Medan.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran teks eksplanasi adalah media audio visual.
3. Penelitian di fokuskan pada kompetensi dasar 3.3 Mengidentifikasi informasi pengetahuan dan urutan kejadian dalam teks eksplanasi lisan dan tulis dan 4.3 Mengkonstruksi informasi pengetahuan dan urutan kejadian dalam teks eksplanasi secara lisan dan tulis.
4. Penelitian dilakukan di MAS Proyek Univa Medan dan objek penelitian adalah siswa kelas XI yang berjumlah 20 orang.

D. Perumusan Masalah

Sugiyono (2019:65) "Rumusan masalah merupakan suatu pernyataan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Namun demikian



terdapat kaitan erat antara masalah dan perumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah.”

Berdasarkan uraian pada batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi VN Untuk Meningkatkan *HOTS* Siswa Kelas XI Di MAS Proyek Univa Medan?
2. Bagaimana validasi ahli materi dan media dalam produk Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi VN Untuk Meningkatkan *HOTS* Siswa Kelas XI Di MAS Proyek Univa Medan?
3. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi VN Untuk Meningkatkan *HOTS* Siswa Kelas XI Di MAS Proyek Univa Medan?

E. Tujuan Penelitian

Sugiyono (2019:68) “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan.”

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi VN Untuk Meningkatkan *HOTS* Siswa Kelas XI Di MAS Proyek Univa Medan



2. Mendeskripsikan hasil validasi ahli materi dan media Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi VN Untuk Meningkatkan *HOTS* Siswa kelas XI Di MAS Proyek Univa Medan
3. Mendeskripsikan kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi VN Untuk Meningkatkan *HOTS* Siswa Kelas XI Di MAS Proyek Univa Medan

F. Manfaat Penelitian

Sugiyono (2019:73) "Kegiatan penelitian bertujuan menyumbangkan hasil penelitian bagi kemajuan masyarakat dan ilmu pengetahuan. Penelitian merupakan kegiatan yang memerlukan tenaga, biaya, dan waktu yang sedikit. Oleh karena itu peneliti harus memberikan manfaat yang nyata dan benar-benar dibutuhkan."

Berdasarkan uraian tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat secara teoritis adalah manfaat pengembangan keilmuan atau untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya media pembelajaran yang telah tersedia dan dapat dijadikan sumber belajar yang efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa



Hasil pengembangan produk dapat bermanfaat sebagai wadah atau alat yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang secara langsung juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan produk ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pemahaman dan pengetahuan, serta dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Penulis

Memberikan inovasi agar lebih giat dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga meningkatkan pembelajaran di kelas dan fokus menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif.



BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoritis

Kerangka teoritis merupakan pondasi utama dimana sepenuhnya proyek penelitian itu ditujukan. Hal ini merupakan jaringan hubungan antar variabel yang secara logis diterangkan, dikembangkan dan dielaborasi dari perumusan masalah yang telah diidentifikasi melalui wawancara, observasi, dan survei literature. Hubungan antar survei literature dan kerangka teoritis adalah survei literature meletakkan pondasi yang kuat untuk membangun kerangka teoritis.

Ada asumsi yang mengatakan, bahwa bagi suatu penelitian, maka teori atau kerangka teoritis mempunyai beberapa kegunaan, salah satu kegunaan diantaranya teori tersebut berguna untuk lebih mempertajam atau lebih mengkhususkan fakta yang hendak diselidiki atau diuji kebenarannya serta teori biasanya merupakan ikhtisar dari pada hal-hal yang telah diketahui serta diuji kebenarannya yang menyangkut objek yang diteliti.

Manfaat teoritis atau akademis merupakan manfaat penelitian bagi perkembangan ilmu. Manfaat teoritis ini berfungsi untuk menjelaskan apabila teori yang digunakan masih relevan untuk penelitian penulis, relevan secara umum, atau tidak sama sekali.

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan



Putra (2011:71) menyatakan bahwa "pengembangan merupakan penggunaan ilmu pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan." Pengembangan merupakan proses jangka panjang untuk meningkatkan pabilitas dan motivasi karyawan agar dapat menjadi asset perusahaan yang berharga.

P. Siagian (2012:254) menyatakan "pengembangan meliputi kesempatan belajar yang bertujuan untuk lebih meningkatkan pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan (*skill*) yang diperlukan dalam pekerjaan yang sedang dijalani." Pengembangan biasanya berkaitan dengan peningkatan kemampuan intelektual atau emosional yang diperlukan untuk melaksanakan pekerjaan yang lebih baik.

Hasibuan (2011:69) Dalam bukunya Manajemen Sumber Daya Manusia mengatakan bahwa "pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/jabatan melalui pendidikan dan latihan." Pengembangan perlu dilakukan secara terencana dan berkesinambungan agar pengembangan dapat dilaksanakan dengan baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah kesempatan belajar untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berdasarkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual dan moral sehingga menghasilkan suatu produk baru. Pengembangan biasanya berkaitan dengan peningkatan kemampuan intelektual dan emosional.

2. Media Pembelajaran



a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Dasar penggunaan media pembelajaran dijelaskan dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 44:

تُرِدَ مَا لِلنَّاسِ لِيُبَيِّنَ الذِّكْرَ إِلَيْكَ وَأَنْزَلْنَا وَالزَّبْرَ بِالْبَيِّنَاتِ
 ۚ تَفَكَّرُونَ وَلَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ

Artinya: "(Mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan," (QS An-Nahl : 44)

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dijelaskan dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 44 yang mengatakan bahwa Allah SWT mengutus Nabi dan kitab-kitab sebagai media atau perantara yang akan mengajarkan dan menyampaikan perintah Allah SWT kepada seluruh umat manusia agar manusia mengetahuinya. Ayat tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran akan membuat pesan yang disampaikan lebih jelas maknanya sehingga akan



lebih mudah dipahami isinya. Oleh sebab itu suatu keharusan bagi guru untuk memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan.

Sumantri (2015:59) menjelaskan bahwa “Media pembelajaran merupakan seluruh bagian sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terdorong untuk belajar.”

Hamid (2020:34) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dan dapat merangsang pikiran, perasaan, maupun kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.”

Hasan (2021:30) “Media pembelajaran adalah sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang digunakan untuk membuat proses belajar menjadi efektif dan efisien, media pembelajaran membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.”

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai wadah untuk menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran



Azhar Arsyad (2013:8), mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

c. Jenis Media Pembelajaran

Media atau bahan adalah perangkat lunak berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Berikut jenis-jenis media yang sering dipakai dalam proses pembelajaran diantaranya :

1. Media Pandang (Visual)

Media pandang berkaitan dengan Indera penglihatan. Media pengajaran yang berupa alat bantu pandang (*visual aids*) secara umum



dapat dikatakan bahwa mereka berguna dalam hubungannya dengan motivasi, ingatan dan pengertian. Media visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media ini dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk visual bisa berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda, diagram yang melukiskan hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi material, peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur dalam isi materi, kartun, poster dan lain-lain.

2. Media Dengar (Audio)

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Media audio dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi dengan lebih banyak. Hubungan media pembelajaran audio dengan tujuan pembelajaran atau standar kompetensi sangat erat, terutama jika ditinjau dari penggunaannya dalam proses pembelajaran dari sisi kognitif, media ini dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai aturan dan prinsip. Dari sisi afektif, media ini dapat menciptakan suasana pembelajaran. Sementara dari sisi psikomotor, media dapat digunakan untuk



mengajarkan keterampilan verbal. Contoh media audio seperti tape recorder, radio, CD, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

3. Media Pandang Dengar (Audio-Visual)

Media audio-visual yaitu media yang selain dapat mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara dan lain sebagainya. Pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Dengan media ini terjadi proses saling membantu antara indera dengar dengan indera pandang yang termasuk jenis media ini adalah televisive, VCD, komputer, dan laboratorium bahasa.

4. Media Cetak

Media cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing. Media bahan cetak menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan. Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntut, jurnal, majalah dan lembaran lepas. Dalam media cetak seperti buku teks, modul, buku petunjuk, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya pada umumnya berisi materi pembelajaran yang dapat diakses dan dibaca oleh siswa langkah demi langkah sesuai dengan yang diinginkan. Untuk media yang berupa buku teks biasanya dilengkapi uraian materi, contoh soal, dan latihan soal. Berbeda dengan buku, modul



umumnya dilengkapi dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, uraian materi, latihan soal dan tes formatif, yang digunakan sebagai umpan balik untuk mengetahui seberapa besar materi dalam setiap kegiatan dapat dikuasai oleh peserta didik. Khusus untuk media cetak yang berupa lembar tugas biasa digunakan siswa untuk mengerjakan tugas, menyelesaikan masalah atau soal yang diberikan oleh guru setelah penyampaian materi di kelas. Lembar tugas biasanya berisi tujuan, uraian singkat tentang materi pembelajaran untuk setiap pokok bahasan, dan latihan memecahkan masalah. Untuk tujuan kognitif, media ini dapat berfungsi menyampaikan informasi yang bersifat nyata dan menyajikan perbendaharaan kata yang disajikan (dalam pembelajaran bahasa) serta fungsi-fungsi pekerjaan tertentu. Tujuan afektif, media ini dapat menunjang suatu materi dalam hubungannya dengan perubahan sikap dan tingkah laku. Untuk tujuan psikomotorik, media ini dapat menunjukkan posisi suatu yang sedang terjadi dan mengajarkan berbagai langkah dan prinsip dalam proses pembelajaran.

5. Media Komputer

Dewasa ini computer memiliki fungsi yang berbeda dalam bidang pendidikan dan latihan. Computer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Intruction* (CMI). Ada pula peran computer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau keduanya. Dilihat dari situasi belajar dimana computer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk



tutorial, *drills and practice*, simulasi dan permainan. Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara, dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas. Media computer mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, terlebih lagi computer bukanlah suatu hal yang sulit didapatkan. Program yang terdapat didalamnya mempermudah guru untuk mendesain materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Seperti tutorial, latihan, simulasi, permainan intruksional, animasi, slide dan lain-lain. Secara umum tidak terdapat perbedaan yang berarti tentang media pembelajaran, perbedaan hanya terletak pada pemakaian istilah dalam mengklarifikasikannya. Yang terpenting adalah media dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara bervariasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Sebelum menyampaikan materi pembelajaran hendaknya guru memilih media yang tepat agar proses pembelajaran terasa menyenangkan dan mempercepat pemahaman peserta didik.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil jenis media pembelajaran yaitu jenis media audio visual. Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu kegiatan atau proses. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan



verbal dan non verbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

d. Prinsip Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih baik. Meskipun demikian, dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut tentunya harus memenuhi prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran agar tidak menyimpang jauh dari tujuan pembelajaran.

Beberapa prinsip yang dijelaskan oleh Prof. Dr. Nunuk Suryani (2018:32) sebagai pakar teknologi pendidikan adalah sebagai berikut.

1. Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kecocokan dari media dengan karakteristik materi pembelajaran yang disajikan
3. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang dilaksanakan, seperti secara klaksikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar secara mandiri.
4. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup, seperti mempersiapkan media yang dipakai.



3. Teks Eksplanasi

a. Pengertian Teks Eksplanasi

Restuti (2013:85) menyatakan bahwa, "Pengertian teks eksplanasi adalah teks yang menerangkan atau menjelaskan mengenai proses atau fenomena alam atau sosial. Teks ini disusun dengan struktur yang terdiri atas bagian-bagian yang memperlihatkan pernyataan umum (pembukaan), deretan penjelas (isi), dan interpretasi/penutup."

Priyanti (2014:82) menyatakan bahwa "Teks eksplanasi masuk dalam kategori genre faktual yang menghadirkan informasi atau gagasan dan bertujuan untuk menggambarkan, menceritakan atau meyakinkan pembaca/penyimak. Sebuah teks berasal dari pernyataan penulis terkait 'mengapa' dan bagaimana' suatu fenomena terjadi. Tujuan ditulisnya teks untuk menjelaskan proses pembentukan atau kegiatan yang terkait dengan fenomena-fenomena alam, sosial, ilmu pengetahuan, atau budaya."

Kosasih (2014:178) menyatakan bahwa "Teks eksplanasi (kompleks) dapat disamakan dengan teks narasi prosedural, yakni teks yang menceritakan prosedur atau proses terjadinya sesuatu. Dengan teks tersebut, pembaca dapat memperoleh pemahaman mengenai latar belakang terjadinya sesuatu secara jelas dan logis.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian teks eksplanasi adalah teks yang menguraikan tahap-tahap suatu proses terjadinya fenomena-fenomena alam, sosial ataupun budaya berdasarkan prinsip sebab-akibat.

b. Struktur Teks Eksplanasi

Kosasih (2014:180) menjelaskan bahwa dalam "Teks eksplanasi terdapat fenomena dan penjelasan proses kejadiannya secara sistematis." Struktur teks eksplanasi dibentuk oleh bagian-bagian berikut.



1. Mengandung identifikasi fenomena (*phenomenom identification*), mengidentifikasi sesuatu yang akan diterangkan. Hal itu bisa terkait dengan fenomena alam, jenisnya alam, sosial, dan budaya.
2. Penggambaran rangkaian kejadian (*explanation sequence*), merinci proses kejadian yang relevan dengan identifikasi fenomena. Bagian ini dapat disusun dengan pola kausalitas ataupun kronologis.
3. ulasan (*review*), berupa komentar atau penilaian tentang konsekuensi atas kejadian yang dipaparkan sebelumnya.

Pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa struktur teks eksplanasi terdiri dari bagian pernyataan umum atau identifikasi fenomena, bagian deretan penjelas atau penggambaran rangkaian kejadian, dan juga interpretasi atau ulasan dari teks eksplanasi.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Eksplanasi

Kemendikbud (2017:64) menyatakan bahwa "Teks eksplanasi sebagai teks yang berkategori faktual (nonsastra), teks eksplanasi menggunakan banyak kata yang bermakna denotatif. Sebagai teks yang berisi paparan proses, baik itu secara kausalitas maupun kronologis, teks tersebut menggunakan banyak konjungsi kausalitas ataupun kronologis."

- 1) konjungsi kausalitas antara lain, sebab, karena, oleh sebab itu, oleh karena itu, sehingga.
- 2) Menggunakan kata benda yang merujuk pada jenis fenomena, bukannya pada kata ganti penceritaannya. Kata ganti yang dimaksud misalnya, Kabupaten Bandung, burung, gerhana, kesenian daerah, dan sebagainya.



3) Di dalam teks itu pun sering dijumpai kata teknis atau peristilahan, sesuai topik yang dibahasnya. Contohnya: Terpuruknya industri pariwisata saat ini, ternyata telah mendorong masyarakat pedesaan melirik sektor pertanian. Kata-kata yang bergaris bawah merupakan kata-kata teknis sektor usaha dan bidang ekonomi.

Pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan teks eksplanasi terdiri dari konjungsi kausalitas, menggunakan kata benda yang merujuk pada jenis fenomena, dan dalam teks eksplanasi sering dijumpai kata teknis atau peristilahan.

d. Jenis-jenis Teks Eksplanasi

Wahidi (2009) membagi dua tipe dasar teks eksplanasi.

1. Teks eksplanasi yang menjelaskan “bagaimana” misalnya bagaimana kerja pompa, bagaimana computer kerja, bagaimana gunung terbentuk, bagaimana laba-laba membuat jarring rumahnya.
2. Teks eksplanasi yang menjelaskan “mengapa” misalnya mengapa beberapa hal mengandung atau tenggelam, mengapa lapisan ozon semakin tipis, mengapa besi menjadi berkarat, mengapa makhluk hidup membutuhkan makanan.

Polias (2006) memberikan lima tipe jenis teks eksplanasi.

1. *Sequential explanation*, menjelaskan fenomena fisik dengan menghadirkan peristiwa dan memproduksi fenomena secara berurutan.
2. *Causal explanation*, menjelaskan suatu peristiwa atau fenomena dengan alasan mengapa peristiwa tersebut terjadi.
3. *Factorial explanation*, menjelaskan beberapa factor yang berkontribusi terhadap tertentu peristiwa atau fenomena.



4. *Consequential explanation*, menjelaskan efek atau konsekuensi dari tertentu peristiwa atau fenomena.
5. *Theoretical explanation*, penjelasan teoretis yang menggambarkan prinsip teoretis.

Dari berbagai penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teks eksplanasi

terdiri atas berbagai jenis:

1. *Sequential explanation* (eksplanasi sequential) yaitu teks eksplanasi yang menjelaskan proses urutan suatu fenomena atau peristiwa terjadi, jenis teks eksplanasi lebih cenderung menjawab bagaimana suatu peristiwa bias terjadi.
2. *Causal explanation* (eksplanasi kausal) yaitu teks eksplanasi yang menjelaskan proses mengapa suatu fenomena atau peristiwa terjadi,.
3. Eksplanasi factorial yaitu teks eksplanasi yang menjelaskan factor-faktor yang berkontribusi pada suatu peristiwa yang terjadi.
4. Eksplanasi konsekuensial yaitu teks eksplanasi yang menjelaskan efek atau konsekuensi yang terjadi karena suatu peristiwa.
5. Menjelaskan prinsip atau teori dari terjadinya suatu peristiwa.

e. Ciri-ciri Teks Eksplanasi

Kemendikbud (2017: 131) menyatakan bahwa teks eksplanasi memiliki ciri-ciri, sebagai berikut:



1. Strukturnya terdiri atas pernyataan umum (gambaran awal tentang apa yang disampaikan), deretan penjelas (inti penjelasan apa yang disampaikan), dan ulasan (pandangan atau simpulan).
2. Memuat informasi berdasarkan fakta (factual)
3. Faktualnya memuat informasi yang bersifat keilmuan, misalnya tentang keilmuan.

Pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri teks eksplanasi diantaranya struktur terdiri atas pernyataan umum, deretan penjelas, ulasan, memuat informasi berdasarkan fakta, faktualnya memuat informasi yang bersifat keilmuan.

4. Aplikasi VN

a. Pengertian Aplikasi VN

Purmadi, (2021:6) "Aplikasi VN sebagai editing video adalah sebuah proses edit terhadap klip-klip video hasil dari proses shooting, dimana pada proses ini seorang editor memilih atau menyunting gambar dalam bentuk video tersebut dengan cara memotong klip-klip video (*cut to cut*) kemudian menggabungkan potongan-potongan video tersebut, menjadi sebuah video yang utuh untuk kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton."

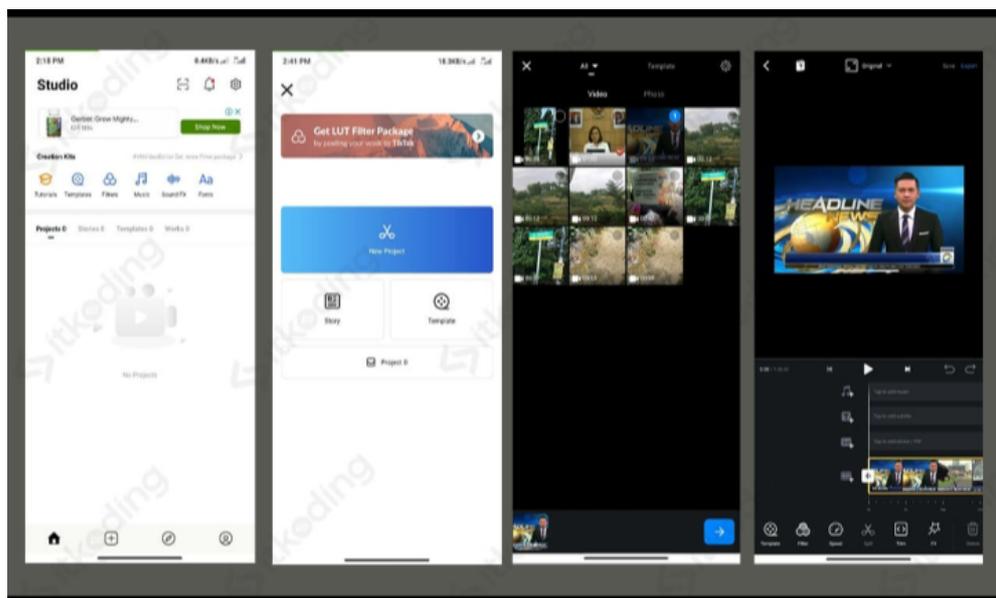
Pada saat awal membuka VN video editor, maka secara otomatis akan disuguhkan pada tampilan yang bernama Studio. Studio adalah wajah pilihan menu untuk membuat konten atau produk baru. Dalam menu studio terdapat Tutorials, Stocks, Template, Filters, Music, Sound Fx, dan juga Font.



b. Langkah-langkah Mengoprasikan Aplikasi VN

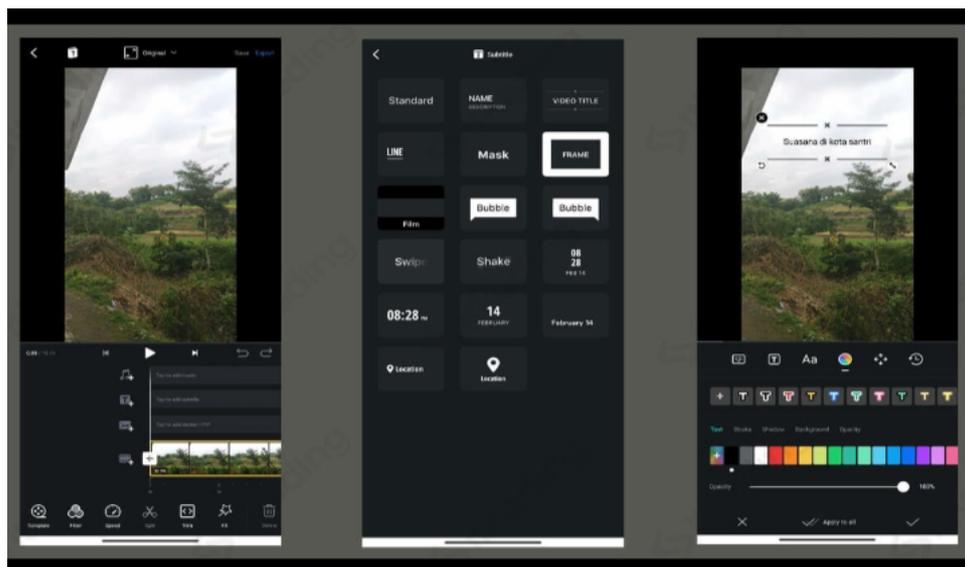
Langkah pertama untuk memulai editing video adalah dengan memasukkan video yang akan diedit terlebih dahulu. Untuk langkah-langkahnya, sebagai berikut.

1. Buka aplikasi VN yang sudah diunduh di smartphone.
2. Setelah itu pada tampilan awal VN, klik tanda plus yang ada di bawah untuk memulai proyek baru.
3. Klik menu New Project. Maka akan di bawah ke tampilan penyimpanan internal smartphone.
4. Pilih video yang akan diedit atau digunakan.
5. Lalu klik tanda panah biru yang ada di pojok kanan bawah untuk mulai memasukkan videonya.
6. Kemudian akan muncul tampilan editing video, sehingga siap untuk memulai diedit



Aplikasi VN juga bisa menambahkan teks untuk keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia, baik itu teks untuk judul video maupun teks subtitle hanya dengan menggunakan aplikasi VN. Caranya seperti di bawah ini:

1. Impor video yang akan ditambahkan teks.
2. Setelah itu pada tampilan awal editing, pada baris kedua icon bergambar huruf T bertanda plus. Klik menu bertuliskan *"Tap to add subtitle"*.
3. Lalu akan muncul beberapa pilihan format teks. Seperti title untuk membuat judul video, Standard untuk membuat teks biasa seperti subtitle, dan lain sebagainya. Klik salah satu format tersebut.
4. Kemudian akan muncul tampilan editing teks. Bisa mengetikkan teksnya, mengubah warna font-nya, mengganti font, atau bahkan memindahkan teksnya ke area yang diinginkan.
5. Klik tanda centang untuk mengaplikasikan teks tersebut.



c. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi VN

Purmadi, (2021:6) menyatakan bahwa aplikasi VN mempunyai kelebihan, diantaranya:

1) Beragam Fitur yang Menarik.

VN atau Vlog Now menawarkan berbagai fitur yang bisa digunakan untuk mempercantik tampilan video. Terdapat beberapa fitur unggulan tersedia disini yang bisa dengan mudah pengguna pakai.

2) Proses Pengeditan Mudah

Aplikasi ini memiliki desain interface yang mudah dipahami, bagi pengguna yang baru memakainya sekalipun. Pesan dan materi yang disampaikan.

3) Kustomisasi Soundtrack/Latar

Mampu menggabungkan teks, gambar, dan audio dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Purmadi, (2021:6) Aplikasi VN juga mempunyai kelemahan, diantaranya:

1) Memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik.

2) Memerlukan tenaga listrik dan internet.

3) Audio dan video kadang tidak sinkron, apalagi kalau menggunakan transisi

5. HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)

a. Pengertian HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)



Taksonomi Bloom pada abad ke 21 "*HOTS (Higher Order Thinking Skill)*" atau yang sering disebut sebagai kemampuan keterampilan atau konsep berpikir tingkat tinggi merupakan suatu konsep reformasi pendidikan. Konsep ini dimaksudkan ke dalam pendidikan bertujuan untuk menyiapkan sumber daya manusia dalam menghadapi revolusi industri." Pada abad 21 ini sumber daya manusia diharapkan tidak hanya menjadi pekerja yang mengikuti pemerintah, tetapi memiliki keterampilan abad ke 21.

Lewis & Smith (2019:2) "Berpikir tingkat tinggi akan terjadi jika seseorang memiliki informasi yang disimpan dalam ingatan dan memperoleh informasi baru, kemudian menghubungkan dan menyusun dan mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau memperoleh jawaban solusi yang mungkin untuk suatu situasi yang membingungkan dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) mencakup berpikir kritis, berpikir kreatif, problem solving, dan membuat keputusan."

Ridwan Abdullah Sani (2019:2) menyatakan bahwa "Keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, dan kreatif."

Dapat disimpulkan bahwa pengertian *Higher Order Thinking Skill* adalah kemampuan berpikir tingkat yang kompleks untuk menguraikan, menyimpulkan, menganalisis, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi lainnya untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang tidak memiliki algoritma, tidak dapat diprediksi, serta hanya dapat diselesaikan menggunakan pendekatan berbeda dari berbagai permasalahan dan contoh yang telah ada.

Selanjutnya kemampuan berpikir tingkat rendah dikenal sebagai



LOTS atau (*Lower Order Thinking Skill*), dan kemampuan berpikir tingkat tinggi tentunya disebut sebagai *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*). Berikut adalah deskripsi perbandingan keterampilan antara *LOTS* dan *HOTS*.

LOTS	HOTS
	Berpikir kreatif
	Berpikir kritis
Strategi kognitif	Menyelesaikan masalah
Pemahaman	Membuat keputusan
Klasifikasi konsep	Mengevaluasi
Membedakan	Berpikir logis
Menggunakan aturan rutin	Berpikir metakognitif
Analisis sederhana	Berpikir reflektif
Aplikasi sederhana	Sintesis
	Analisis kompleks
	Analisis system

b. Indikator Kognitif *HOTS*

Lalu bagaimana kita dapat mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir strategis atau pemikiran kompleks yang tidak memiliki algoritma tersebut dapat dikategorikan sebagai *HOTS*? Taksonomi Bloom (2016:91)



mengemukakan bahwa *Higher Order Thinking Skills* merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan pembelajaran seperti metode problem solving, dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. Taksonomi Bloom adalah kerangka konsep untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir mulai dari tingkat yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Menurut Bloom, keterampilan kognitif dibagi menjadi dua bagian. Pertama adalah keterampilan berpikir tingkat rendah yang meliputi:

1. (C1) mengingat (remembering)
2. (C2) memahami (understanding)
3. (C3) menerapkan (applying)

Kedua, keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah:

1. (C4) keterampilan menganalisis (analysing)
2. (C5) mengevaluasi (evaluating)
3. (C6) mencipta/mengkreasi (creating).

keterangan: C untuk *cognitive* atau kognitif

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah C4-C6 atau menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Saat kita melakukan analisis, evaluasi, atau mencipta, maka kita tengah melakukan kegiatan berpikir tingkat tinggi atau menyatakan bahwa indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi:

1. **Menganalisis (C4)** yaitu kemampuan memisahkan konsep ke



dalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep secara utuh.

2. **Mengevaluasi (C5)** yaitu kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu.
3. **Mencipta (C6)** yaitu kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan luas, atau membuat sesuatu yang orisinal.

Kita juga dapat menemukan bahwa pembagian aspek pengetahuan serupa tercantum pada Permendikbud no. 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang menyatakan bahwa penilaian aspek pengetahuan terbagi menjadi 5 level, yaitu: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi.

c. Kata Kerja Operasional (KKO) PENGETAHUAN

Menganalisis (<i>Analyze</i>)	Mengevaluasi (<i>Evaluate</i>)	Mencipta (<i>Create</i>)
Analisis	Penilaian	Sintesis
Menganalisis	Membandingkan	Mengabstraksi
Mengaudit	Menyimpulkan	Mengatur
Memecahkan	Menilai	Menganimasi
Menegaskan	Mengarahkan	Mengumpulkan
Mendeteksi	Mengkritik	Mengkategorikan
Mendiagnosis	Menimbang	Mengkode
Menyeleksi	Memutuskan	Mengombinasikan
Merinci	Memisahkan	Menyusun
Menominasikan	Memprediksi	Mengarang
Mendiagramkan	Memperjelas	Membangun



Menganalisis (Analyze)	Mengevaluasi (Evaluate)	Mencipta (Create)
Mengkorelasikan	Menugaskan	Menanggulangi
Merasionalkan	Menafsirkan	Menghubungkan
Menguji	Mempertahankan	Menciptakan
Mencerahkan	Memerinci	Mengkreasikan
Menjelajah	Mengukur	Mengoreksi
Membagikan	Merangkum	Merancang
Menyimpulkan	Membuktikan	Merencanakan
Menemukan	Memvalidasi	Mendikte
Menelaah	Mengetes	Meningkatkan
Memaksimalkan	Mendukung	Memperjelas
Memerintahkan	Memilih	Memfasilitasi
Mengedit	Memproyeksikan	Membentuk
Mengaitkan		Merumuskan
Memilih		Menggeneralisasi
Mengukur		Menggabungkan
Melatih		Memadukan
Mentransfer		Membatas
		Mereparasi
		Menampilkan
		Menyiapkan
		Memproduksi
		Merangkum
		Merekonstruksi
Memadukan	Memonitor	Memunculkan
Membedakan	Mengecek	Menemukan
Mengstruktur	Mengkoordinasikan	Menghasilkan karya
Memfokuskan	Menguji	

Menganalisis (Analyze)	Mengevaluasi (Evaluate)	Mencipta (Create)
Menata Menetapkan sifat/ciri Mengatribusi Mengorganisasi Mengurai Menyeleksi Mengoreksi Membangunkan	Membenarkan Menyalahkan	Mengingatkan Mengkombinasikan MengusulkanHipotesis Memperbaharui Menyempurnakan Memperkuat Memperindah Mengubah Membuat Mengkonstruksi
Mengapresiasi Menghitung Mengkategorikan Membandingkan Mengkontraskan Mengkritisi Mendebat Menentukan Mendiferensiasi Mencobakan Memeriksa Menginventarisir Menanyakan Menghubungkan	Mengapresiasi Menaksir Mengevaluasi Meranking Memperbaiki Menskor	Mengkoleksi Mengkonstruksi Memformulasikan Mengelola Mengorganisasi Menemutunjukkan Mempersiapkan Memproduksi Mengajukan

Taksonomi Bloom

No	Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
4.	Analisa	<p>Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas atas dampak komponen-komponen terhadap konsep tersebut secara utuh.</p> <p>Contoh: Menganalisa penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya.</p>	<p>Menganalisa, mendiskriminasi, membuat skema /diagram, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, membagi, menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variabel, memilih, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, mempertentangkan</p>
5.	Sintesa	<p>Kemampuan merangkai atau menyusun kembali komponen-komponen dalam rangka menciptakan arti/pemahaman/struktur baru.</p> <p>Contoh: Menyusun kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber</p>	<p>Mengkategorikan mengkombinasikan, mengatur memodifikasi, mendisain, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkompilasi, mengarang, menciptakan, menyusun kembali, menulis kembali, merancang, merangkai, merevisi, menghubungkan, merekonstruksi, menyimpulkan, mempolakan</p>
6.	Evaluasi	<p>Kemampuan mengevaluasi dan menilai sesuatu berdasarkan norma, acuan atau kriteria.</p> <p>Contoh: Membandingkan hasil ujian siswa dengan</p>	<p>Mengkaji ulang, membandingkan, menyimpulkan, mengkritik, mengkontraskan, mempertentangkan menjustifikasi, mempertahankan,</p>

		kunci jawaban.	mengevaluasi, membuktikan, memperhitungkan, menghasilkan, menyesuaikan, mengoreksi, melengkapi, menemukan
--	--	----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Taksonomi Bloom Revisi

No	Kategori	Penjelasan	Kata Kerja Kunci
4.	Menganalisis	<p>Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan mnghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh.</p> <p>Contoh: Menganalisis penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya.</p>	<p>Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan, menunjukkan hubungan antara variabel, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengetesan, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkerangkakan.</p>

5.	Mengevaluasi/ menilai	Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu Contoh: Membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban	Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan
6.	Mencipta	Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal. Contoh: Membuat kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber	Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendisain, menghasilkan karya

d. Mengukur Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

Kemampuan berpikir tingkat tinggi termasuk kemampuan untuk memecahkan masalah, keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, kemampuan berargumen, dan kemampuan mengambil keputusan. Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu kompetensi penting dalam dunia modern, sehingga wajib dimiliki oleh setiap peserta didik.

Ridwan Abdullah Sani (2019:5) menyatakan kreativitas menyelesaikan permasalahan dalam *HOTS*, terdiri dari :



- 1) Kemampuan menyelesaikan permasalahan yang tidak biasa
- 2) Kemampuan mengevaluasi strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda.
- 3) Menemukan model-model penyelesaian baru yang berbeda dengan cara-cara sebelumnya.

Kemampuan tingkat tinggi dapat dilatih dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, maka proses pembelajarannya juga memberikan ruang kepada peserta didik untuk menemukan konsep pengetahuan berbasis aktivitas. Aktivitas dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk membangun kreativitas dan berpikir kritis.

e. Aktivitas Pembelajaran Berbasis *HOTS*

Ridwan Abdullah Sani (2019:63) menyatakan aktivitas pembelajaran berbasis *HOTS* antara lain di deskripsikan sebagai berikut :

- 1) Aktif dalam berpikir

Pembelajaran berbasis *HOTS* harus membuat semua siswa aktif dalam berpikir. Peran guru tidak begitu dominan dalam pembelajaran, namun lebih berperan sebagai fasilitator untuk memberi kemudahan bagi siswa untuk berpikir. Guru harus membuat soal yang membuat siswa berpikir kreatif dan kritis.

- 2) Memformulasikan masalah

Pembelajaran yang membuat siswa harus memformulasikan



masalah merupakan pembelajaran berbasis *HOTS*. Sangat penting bagi siswa untuk dapat merumuskan suatu permasalahan dari kondisi yang diberikan. Perumusan masalah dapat berupa tindakan mengubah sebuah masalah yang diberikan.

3) Mengkaji permasalahan kompleks

Permasalahan yang dikaji dalam pembelajaran berbasis *HOTS* adalah permasalahan yang tidak dapat diselesaikan hanya dengan mengingat atau menerapkan strategi yang telah umum diketahui.

4) Berpikir kreatif dan mengembangkan ide

Pengembangan kreativitas sangat membutuhkan kemampuan berpikir kreatif. Melatih siswa untuk berpikir kreatif akan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengajukan beberapa ide yang berbeda. Pengembangan ide-ide kreatif sangat terkait dengan kemampuan berpikir kreatif.

5) Mencari informasi dari berbagai sumber

Belajar dengan mencari informasi dari berbagai sumber akan mengakomodasi perbedaan karakteristik siswa dalam gaya belajar, kemampuan belajar, kebutuhan, minat, keingintahuan, dan pengetahuan awal masing-masing siswa.

6) Berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara kreatif.

Aktivitas belajar dengan melatih siswa untuk berpikir kritis akan berguna lagi siswa ketika mengevaluasi ide baru, memilih yang terbaik dan melakukan modifikasi yang diperlukan. Pembelajaran berbasis *HOTS* harus memberikan kesempatan pada



siswa untuk terbiasa berpikir kritis menghadapi suatu persoalan.

7) Berpikir analitik, evaluatif dan membuat keputusan

Aktivitas belajar membuat keputusan dapat dicirikan ketika siswa diminta memilih suatu cara di antara beberapa cara alternatif yang tersedia. Ada guru yang melatih siswa untuk membuat suatu keputusan secara analitik, yakni dengan mempertimbangkan beberapa kelebihan dan kelemahan dari masing-masing solusi alternatif yang akan dipilih. Kelebihan dan kelemahan solusi tersebut dapat ditulis pada lembar kerja siswa (LKS).

Salah satu pembelajaran yang membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah *Problem Based Learning* (PBL). Jika PBL diterapkan secara benar, maka siswa perlu mencari dan mengolah informasi dari berbagai sumber termasuk menggunakan teknologi informasi (IT). Pada era informasi dan masyarakat berbasis pengetahuan, kemampuan untuk mencari, dan mengolah data, informasi, dan pengetahuan sangat dibutuhkan oleh siswa.

f. Metode Belajar Berpikir Kritis Berbasis *HOTS*

Ridwan Abdullah Sani (2019:143) beberapa metode yang dapat digunakan untuk berpikir kritis dalam *HOTS* yaitu :

1) Diskusi Panel, Simposium dan Debat

Panel, simposium dan debat melibatkan sekelompok peserta didik untuk mencari informasi tentang topik khusus, kemudian peserta didik menyampaikan informasi tersebut secara interaktif dalam diskusi. Panel dan debat dirancang untuk membantu



memahami sejumlah titik pandang yang berhubungan dengan topik. Simposium mirip diskusi panel tetapi lebih banyak melibatkan informasi formal.

2) Seminar Socrates

Seminar Socrates (*socratic seminar*) merupakan dialog intelektual dengan mengajukan sebuah pertanyaan terbuka tentang sebuah teks. Tujuan pembelajaran menggunakan metode seminar Socrates adalah agar peserta didik mampu mengkomunikasikan idenya secara jelas, menyelesaikan permasalahan abstrak, membaca teks secara teliti dan berpikiran kritis.

3) Pembelajaran Tutor Sejawat (*Peer Tutoring*)

Istilah *peer tutoring* atau teman sejawat, terkait dengan metode belajar mengajar dengan bantuan seorang peserta didik yang kompeten untuk mengajar peserta didik lainnya. Metode ini menuntut peserta didik untuk aktif berdiskusi dengan sesama temannya, atau mengerjakan tugas kelompok dengan bimbingan atau arahan teman yang kompeten.

4) Studi Kasus

Metode studi kasus sangat ampuh untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, berkomunikasi dan meningkatkan keterampilan interpersonal. Metode studi kasus juga efektif untuk mengembangkan keterampilan profesional siswa yang dibutuhkan dalam dunia nyata.

5). Metode Diskusi



Metode diskusi antar siswa akan menstimulasi berpikir, menantang sikap dan keyakinan, dan mengembangkan keterampilan interpersonal. Jika diskusi diatur dan diorganisasi secara baik, maka siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menyelidiki pertanyaan yang tidak memiliki jawaban.

6). Metode Belajar Mandiri

Metode belajar mandiri dapat dengan mudah digunakan untuk belajar berpikir kritis. Guru dapat menugaskan siswa untuk membaca secara kritis atau menulis secara kritis. Metode belajar mandiri dapat diterapkan di sekolah dengan berbagai penyesuaian, misalnya membaca informasi dari internet.

g. Metode Belajar *Problem Solving*

Metode belajar *problem solving* sangat potensial untuk melatih peserta didik berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Peserta didik belajar sendiri untuk mengidentifikasi penyebab masalah dan alternatif untuk memecahkan masalahnya. Tugas guru dalam metode *problem solving* adalah memberikan kasus atau masalah kepada peserta didik untuk dipecahkan. Bagan metode penyelesaian masalah secara umum adalah sebagai berikut :

Ridwan Abdullah Sani (2019:190) menyatakan langkah-langkah pembelajaran *problem solving* untuk peserta didik yang belum mampu



berpikir tingkat tinggi dapat dirancang sebagai berikut :

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
- 2) Guru memberikan permasalahan yang perlu dicari solusinya
- 3) Guru menjelaskan prosedur pemecahan masalah yang benar
- 4) Peserta didik mencari literatur yang mendukung untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru
- 5) Peserta didik menetapkan beberapa solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan permasalahan
- 6) Peserta didik melaporkan tugas yang diberikan guru

Pembelajaran penyelesaian masalah untuk peserta didik di tingkat SMP, SMA, atau perguruan tinggi sebaiknya tidak diberikan bimbingan yang rinci oleh guru. Guru menghadapkan peserta didik pada persoalan yang harus diselesaikan baik masalah individu ataupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Orientasi pembelajaran adalah investasi dan penemuan berdasarkan *problem solving*.

h. Kelebihan dan Kelemahan *HOTS*

Ridwan Abdullah Sani (2019:231) menyatakan bahwa *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* memiliki kelebihan dan kelemahan, diantaranya yaitu :

- 1) Siswa lebih berpikir logis dan sistematis terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi.



- 2) Siswa memiliki kemampuan menganalisis suatu masalah, bersifat lebih kritis dan mampu berpikir logis, reflektif dan memiliki pengetahuan awal yang terkait dengan permasalahan yang dihadapi.
- 3) Pembelajaran *HOTS* membantu siswa terbiasa untuk berpikir secara luas dan kreatif sekaligus bisa mengikuti perkembangan.

Kelemahan *HOTS* (*Higher Order Thinking Skills*) diantaranya :

- 1) Siswa berkemampuan kognitif tinggi akan mudah untuk memahami materi dan mengerjakan soal *HOTS* dengan mudah, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah maka akan kesulitan untuk memahami materi dan menjawab soal *HOTS* tersebut.
- 2) Pemahaman soal yang cukup sulit, sebab soal *HOTS* cenderung panjang dan dari semua kalimat dalam soal beberapa hanya kiasan yang tidak membantu penyelesaian soal. Hal ini bisa mempengaruhi konsentrasi dan pemahaman siswa, sehingga perlu cara berpikir kritis siswa.
- 3) Kesulitan untuk menentukan jawaban yang tepat, sebab salah satu ciri khas soal *HOTS* adalah punya jawaban berbentuk pilihan ganda dengan jawaban yang sangat mirip sehingga saat mengerjakan soal dibutuhkan pemikiran yang fokus dan konsentrasi.

B. Kerangka Konseptual



Media merupakan salah satu penunjang keberhasilan proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Media pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyajikan materi dan mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media digunakan agar pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih menarik dan efektif sehingga siswa juga berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran yang berlangsung tanpa adanya media pembelajaran membuat para siswa cenderung merasa cepat bosan dan terlihat pasif ketika guru bertanya mengenai materi yang dijelaskan karena kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru sebagai sumber belajar. Kegiatan belajar mengajar yang tidak menyenangkan menyebabkan minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi kurang khususnya pada materi teks eksplanasi. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas disebabkan oleh media yang digunakan tidak efektif dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu memproduksi media pembelajaran audio visual dengan menggunakan berbantuan aplikasi VN untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan minat, dan motivasi siswa dalam belajar serta memudahkan siswa dalam menyerap dan memahami materi yang



disampaikan dalam bentuk audio visual media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mudah dikuasai.

Aplikasi VN merupakan *software* pengolah media pembelajaran yang mampu memuat dan menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi secara bersamaan sehingga menjadikan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan. Aplikasi VN memberikan kemudahan pada guru untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa, apakah sudah memahami materi yang disampaikan atau tidak dengan adanya fitur penambahan kuis. Media pembelajaran berbantuan aplikasi VN akan mempersingkat waktu dan memudahkan guru menyajikan dan menyampaikan materi. Siswa dapat memahami materi dengan baik dan guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan waktu yang singkat.

Fasilitas teknologi yang tersedia dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin khususnya melalui pengembangan media pembelajaran aplikasi VN sehingga hasilnya diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran.

C. Penelitian Relevan

Berdasarkan kajian pustaka yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Uzlifatul Jannah dengan judul *"Pengembangan Ebook Interaktif Menulis Teks Eksplanasi Berbasis GLS untuk siswa kelas XI SMAN 1 Tangerang Bondowoso."* Volume 4 Nomor 1. Penelitian ini bertujuan membantu siswa untuk



dapat menulis teks eksplanasi sesuai struktur dan kaidah kebahasaan. Pengembangan ebook interaktif ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) model pengembangan oleh Borg & Gall. Model Borg & Gall namun kemudian disederhanakan menjadi tiga tahapan pengembangan, yakni: (1) pengumpulan data dan informasi awal, (2) pengembangan media, dan (3) uji coba validasi media. Hasil uji coba produk dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, ahli isi dan bahasa memberikan penilaian pada produk e-book interaktif dengan total presentase pada keseluruhan tiap aspek sebesar 77%, yang artinya produk e-book interaktif tergolong “layak dan dapat diimplementasikan”.

2. Penelitian Hanifah Pramudyani (2021) yang berjudul *“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kinemaster Pada Materi Menulis Teks Eksplanasi dengan Model Flipped Classroom siswa kelas XI SMKN 7 Yogyakarta.”* Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran melalui media kinemaster yang bertujuan agar dapat menarik perhatian siswa dalam belajar serta mudah memahami materi sehingga berpengaruh pada proses keberhasilan pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti ini adalah peneliti tersebut mengembangkan video pembelajaran berbasis kinemaster pada materi menulis teks eksplanasi dengan model flipped classroom siswa kelas XI SMKN 7 Yogyakarta sementara penelitian ini yaitu mengembangkan media



pembelajaran teks eksplanasi berbantuan aplikasi VN untuk meningkatkan *HOTS* siswa kelas XI di MAS Proyek Univa Medan. Keduanya mengembangkan media pembelajaran dan teks eksplanasi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muri Hidayat dengan judul *"Pengembangan Media Video Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMA Mataram Tempursari."* Volume 1 Nomor 2. Penelitian ini bertujuan membantu dan mempermudah proses pembelajaran siswa dan guru mempelajari teks eksplanasi. Pengembangan media video pembelajaran ini merupakan jenis penelitian R&D (Research and Development) model pengembangan 4-D. Hasil uji coba produk dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama ahli materi dan desain memberikan penilaian pada produk video dengan total presentase pada keseluruhan tiap aspek sebesar 82%, yang artinya produk video tergolong "layak dan dapat diimplementasikan."
4. Penelitian M. Abdul Aziz Tri Saputra (2023) yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Menggunakan Articulate Storyline pada Siswa kelas XI SMK Negeri Sumatera Selatan."* Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran melalui media articulate storyline yang bertujuan agar dapat menarik perhatian siswa dalam belajar serta mudah memahami materi sehingga berpengaruh pada proses keberhasilan pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti ini adalah peneliti tersebut mengembangkan media pembelajaran teks



eksplanasi melalui media articulate storyline pada siswa kelas XI SMK Negeri Sumatera Selatan sementara penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran teks eksplanasi berbantuan aplikasi VN untuk meningkatkan *HOTS* siswa kelas XI MAS Proyek Univa Medan. Keduanya mengembangkan media pembelajaran dan teks eksplanasi.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Riky Gunawan Siregar dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash pada Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi kelas XI SMA Negeri 1 Padang Bolak."* Volume 2 Nomor 2. Penelitian ini bertujuan membantu siswa menulis teks eksplanasi. Pengembangan media pembelajaran Adobe Flash ini merupakan jenis penelitian R&D (Research and Development) model pengembangan 4-D. Hasil uji coba produk dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, ahli materi dan ahli desain memberikan penilaian pada produk adobe flash dengan total presentase pada keseluruhan tiap aspek sebesar 85%, yang artinya produk adobe flash tergolong "layak dan dapat diimplementasikan.

