



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
MEMAHAMI DAN MENYUSUN
TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI
DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8
DAN BERMUATAN NILAI KARAKTER
PEDULI LINGKUNGAN
UNTUK SISWA KELAS VII SMP**

SKRIPSI

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

oleh

Nama : Destriya Rizky Hildawati

NIM : 2101412114

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Januari 2017

Pembimbing I,



Drs. Bambang Hartono, M.Hum.
NIP. 196510081993031002

Pembimbing II,



Drs. Haryadi, M. Pd.
NIP. 196710051990331003

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

pada hari : Kamis
tanggal : 16 Februari 2017

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Agus-Nuryatin, M.Hum

NIP 196008031989011001

Ketua

Umm Qomariyah, S.Pd., M.Hum.

NIP 198202122006042002

Sekretaris

Drs. Wagiran, M.Hum.

NIP 196703131993031002

Penguji I

Drs. Haryadi, M. Pd.

NIP 196710051990331003

Penguji II

Drs. Bambang Hartono, M.Hum.

NIP 196510081993031002

Penguji III

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,



Agus Nuryatin, M.Hum.

NIP 196008031989011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Januari 2017

Penulis,



Destriya Rizky Hildawati
NIM 2101412114



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ❖ Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah apa apa yang pada diri mereka. (QS. Ar-Ra'd [13]: 11)
- ❖ Jika seseorang meninggal dunia, maka terputuslah amalannya kecuali tiga perkara (yaitu): sedekah jariyah, ilmu yang dimanfaatkan, dan do'a anak yang shalih. (HR. Muslim no. 1631)
- ❖ Ketika sebuah karya selesai ditulis, maka pengarang tak mati. Ia baru saja memperpanjang umurnya lagi. (Helvy Tiana Rosa)
- ❖ Salah satu kunci keberhasilan adalah selalu merasa diri kita masih bodoh sehingga kita selalu ingin belajar. (Destriya Rizky Hildawati)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

*Persembahkan
Akhirnya, bisa kupersembahkan
karya sederhana ini, terkhusus
untuk motivator sekaligus
investor utama, Ibu dan Bapak,
serta Mbak Ika, Mas Dadik, Una,
Zaky, Alif, Fahru, Uli, Ila, juga
orang-orang yang telah kusebut
di prakata.*

SARI

Hildawati, Destriya Rizky. 2017. "Pengembangan Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 dan Bermuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan untuk Kelas VII SMP". *Skripsi*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Drs. Bambang Hartono, M.Hum., Pembimbing II: Drs. Haryadi, M. Pd.

Kata kunci: bahan ajar, memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi, Macromedia Flash 8, nilai karakter peduli lingkungan.

Kompetensi dasar memahami teks dan kompetensi dasar menyusun teks laporan hasil observasi dalam Kurikulum 2013 masih sulit dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, salah satu solusi untuk mengatasinya adalah dengan menyediakan bahan ajar yang dapat membantu siswa memahami teks dan kompetensi dasar menyusun teks laporan hasil observasi. Selain itu, pemuatan nilai karakter juga harus diperhatikan agar dalam kehidupan siswa juga tertanam nilai karakter. Pengemasan bahan ajar dengan menggunakan Macromedia Flash 8 bertujuan untuk memberikan variasi kreatif cara pengemasan bahan ajar Bahasa Indonesia yang selama ini dinilai membosankan jika hanya dikemas dalam bentuk buku. Selain menarik, bahan ajar juga dimuati nilai karakter. Nilai karakter yang dipilih adalah nilai karakter peduli lingkungan.

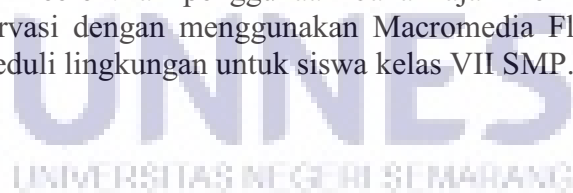
Dari permasalahan yang muncul, dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana kebutuhan bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi untuk siswa kelas VII SMP di sekolah?, (2) Bagaimana prototipe bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP?, dan (3) Bagaimana kualitas bahan ajar memahami dan menyusun teks hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP yang dikembangkan dalam penelitian ini menurut ahli?. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan kebutuhan bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi untuk siswa kelas VII SMP di sekolah, (2) Mengembangkan bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP, dan (3) Mendeskripsikan penilaian ahli terhadap bahan ajar memahami dan menyusun teks hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang dilakukan dalam lima langkah atau lima tahapan, yaitu, (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi desain. Sumber data penelitian ini adalah siswa, guru, dan

dosen ahli. Teknik pengumpulan data kebutuhan penelitian ini menggunakan kuesioner.

Hasil penelitian ini adalah (1) kebutuhan bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi yang dibutuhkan oleh siswa pada aspek substansi materi adalah bahan ajar yang lengkap dan materi harus memberikan inspirasi kepada siswa dengan memuat informasi terkini. Pada aspek desain pembelajaran, penataan KI-KD-Indikator, referensi, dan cara penggunaan bahan ajar harus tepat. Pada aspek tampilan komunikasi visual bahan ajar yang menggunakan Macromedia Flash 8, komposisi penataan warna, pemberian gambar dan video, serta peletakkan tombol-tombol navigasi harus tepat. Pada aspek pemanfaatan *software*, bahan ajar yang berbasis TIK dibuat secara interaktif. Pada aspek nilai karakter peduli lingkungan, pemuatan nilai karakter peduli lingkungan pada bahan ajar dibuat menarik agar tertanam pada benak siswa sehingga siswa dapat mengimplementasikan di kehidupan sehari-hari; (2) prototipe dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan; (3) penilaian prototipe dijabarkan sebagai berikut (a) aspek substansi materi mendapat nilai 92,79 dengan kategori sangat baik, (b) aspek desain pembelajaran mendapat nilai 93,23 dengan kategori sangat baik, (c) aspek tampilan komunikasi visual mendapat nilai 94,40 dengan kategori sangat baik, (d) aspek pemanfaatan *software* mendapat nilai 93,75 dengan kategori sangat baik, dan (e) aspek nilai karakter peduli lingkungan mendapat nilai 94,20 dengan kategori sangat baik.

Saran yang direkomendasikan dari penelitian ini adalah (1) siswa diharapkan menggunakan bahan ajar ini dengan tidak hanya terfokus pada video atau permainan yang terdapat di dalamnya saja, melainkan terfokus pada materinya, (2) guru diharapkan senantiasa memberikan pengarahan tentang cara penggunaan bahan ajar agar siswa dapat optimal dalam memahami dan menyusun teks hasil observasi, dan (3) peneliti lain diharapkan diadakan penelitian lebih lanjut mengenai keefektifan penggunaan bahan ajar memahami dan menyusun teks hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP.



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. karena atas rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat serta salam tercurah untuk Nabi Muhammad Saw. yang telah menyebarkan ilmu yang berguna bagi umat manusia.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Skripsi ini terdiri atas lima bagian utama. Bagian pertama berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian. Bagian kedua berisi kajian pustaka, landasan teori, dan kerangka berpikir. Bagian ketiga berisi metode penelitian. Bagian keempat berisi hasil penelitian dan pembahasan. Bagian kelima berisi simpulan dan saran.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari izin, bimbingan, dan dukungan beberapa pihak sehingga penulis memberikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berperan tersebut. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Drs. Bambang Hartono, M.Hum., dan Drs. Haryadi, M. Pd. yang selama ini memberikan banyak bimbingan dan ilmu yang bermanfaat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada

1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;

2. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administrative, arahan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini;
3. segenap dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk penulis;
4. Drs. Wagiran, M.Pd. dan Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd. yang telah memberikan penilaian terhadap produk dalam skripsi ini;
5. Kepala guru, siswa, dan para staf SMP Negeri 4 Magelang, SMP Negeri 5 Magelang, serta SMP Negeri 12 Magelang yang telah memberikan izin penelitian;
6. Ibu, Bapak, Mbak Ika, Mas Dadik, Una, Zaky, Alif, Fahru, Uli, Ila, dan keluarga besar yang berperan dalam penyusunan skripsi ini;
7. rekan-rekan Rombel 4 PBSI dan rombel lain yang ikut berjuang bersama menyusun skripsi;
8. keluarga JSH, Kos Mukri (Kos Artemis/Mukhlis dan Kos Bakri), The Cat Angkringan 91, serta Fotokopi Bagas yang memberikan dukungan selama penyusunan skripsi; dan
9. pihak-pihak di balik layar yang sangat berjasa dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap semoga semua pihak tersebut diberikan ridho dan balasan oleh Allah Swt. Penulis juga mengharapkan agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PENGESAHAN KELULUSAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
SARI.....	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Kajian Pustaka.....	12

2.2 Landasan Teoretis.....	20
2.2.1 Hakikat Bahan Ajar.....	20
2.2.1.1 Arti Penting Bahan Ajar.....	22
2.2.1.1.1 Fungsi Bahan Ajar.....	22
2.2.1.1.2 Manfaat Bahan Ajar.....	23
2.2.1.2 Bahan Ajar Interaktif Berbasis Komputer.....	23
2.2.1.2.1 Prinsip Pemilihan Bahan Ajar Berbasis Komputer.....	24
2.2.1.2.2 Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Proses Pembelajaran.....	26
2.2.1.2.3 Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Komputer.....	27
2.2.2 Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	33
2.2.2.1 Teks Laporan Hasil Observasi (LHO)	33
2.2.2.1.1 Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi (LHO).....	34
2.2.2.1.2 Struktur Teks Laporan Hasil Observasi (LHO).....	34
2.2.2.1.3 Unsur Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi (LHO).....	36
2.2.2.2 Kompetensi Dasar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	38
2.2.3 <i>Software</i> Macromedia Flash.....	40
2.2.3.1 Cara Membuka.....	40
2.2.3.2 Mengenal Jendela Kerja Macromedia Flash 8.....	41
2.2.4 Nilai Karakter Peduli Lingkungan.....	44
2.2.4.1 Pengertian Nilai Karakter Peduli Lingkungan.....	44
2.2.4.2 Pemuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan dalam Pembelajaran..	45
2.2.5 Konsep Pengembangan Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks	

Laporan Hasil Observasi dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 dan Bermuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan untuk Siswa Kelas VII SMP.	47
2.3 Kerangka Berpikir.....	52
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	54
3.2 Data dan Sumber Data Penelitian.....	58
3.2.2 Sumber Data Kebutuhan.....	58
3.2.2.1 Siswa.....	58
3.2.2.2 Guru.....	58
3.2.3 Sumber Data Validasi Prototipe.....	59
3.2.3.1 Guru.....	59
3.2.3.2 Dosen Ahli.....	59
3.3 Variabel Penelitian.....	60
3.4 Instrumen Penelitian.....	61
3.4.1 Angket Kebutuhan Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	62
3.4.1.1 Angket Kebutuhan Siswa terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	63
3.4.1.2 Angket Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	65
3.4.1.3 Pedoman Wawancara Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi...	67
3.4.2 Rubrik Validasi Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	68
3.4.2.1 Rubrik Validasi Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Menurut Guru Pengampu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	69

3.4.2.2 Rubrik Validasi Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Menurut Dosen Ahli Materi.....	71
3.4.2.3 Rubrik Validasi Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Menurut Dosen Ahli Media/Bahan Ajar.....	72
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	74
3.5.1 Pedoman Wawancara Kebutuhan Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	74
3.5.2 Angket Kebutuhan.....	74
3.5.3 Rubrik Validasi.....	75
3.6 Teknik Analisis Data.....	76
3.6.1 Analisis Data Kebutuhan.....	76
3.6.2 Analisis Data Validasi.....	77
3.7 Perencanaan Penyusunan Bahan Ajar.....	77
3.7.1 Konsep.....	77
3.7.2 Rancangan.....	78
3.7.2.1 Bentuk Bahan Ajar.....	79
3.7.2.2 Desain Isi Bahan Ajar.....	79
3.7.2.2.1 Bagian Pembuka.....	79
3.7.2.2.2 Bagian Isi.....	80
3.7.2.2.3 Bagian Penutup.....	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	81
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	81

4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	82
4.1.2.2 Analisis Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	94
4.2 Prinsip-Prinsip Pengembangan Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	106
4.2.1 Substansi Materi.....	107
4.2.2 Desain Pembelajaran.....	108
4.2.3 Tampilan Komunikasi Visual.....	108
4.2.4 Pemanfaatan <i>Software</i>	109
4.2.5 Nilai Karakter Peduli Lingkungan.....	109
4.3 Prototipe Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi dengan Menggunakan <i>Software</i> Macromedia Flash 8 dan Bermuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan untuk Siswa Kelas VII SMP.....	110
4.3.1 Bentuk Fisik Bahan Ajar.....	110
4.3.2 Sampul Bahan Ajar.....	111
4.3.3 Isi Bahan Ajar.....	111
4.3.3.1 Menu.....	112
4.3.3.2 Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar.....	112
4.3.3.3 KI-KD-Indikator.....	112
4.3.3.4 Referensi.....	118
4.3.3.5 Profil Perancang.....	118
4.4 Hasil Penilaian dan Saran Perbaikan.....	119
4.4.1 Substansi Materi.....	119
4.4.2 Desain Pembelajaran.....	120

4.4.3 Tampilan Komunikasi Visual.....	120
4.4.4 Pemanfaatan <i>Software</i>	121
4.4.5 Nilai Karakter Peduli Lingkungan.....	121
4.5 Hasil Perbaikan.....	122
4.5.1 Substansi Materi.....	122
4.5.2 Tampilan Komunikasi Visual.....	124
4.6 Pembahasan.....	125
4.6.1 Hasil Kebutuhan dan Uji Validasi terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	126
4.6.2 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Validasi Prototipe Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	128
4.6.3 Pembahasan Kesesuaian Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi dengan Teori.....	130
4.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	132
4.6.5 Keterbatasan Penelitian.....	134
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	136
5.2 Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN-LAMPIRAN	142

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 <i>Storyboard</i>	30
Tabel 2.2 Analisis Struktur Contoh Teks Laporan Hasil Observasi.....	35
Tabel 2.3 Gambar, Nama, Fungsi, dan Tombol Shortcut Icon pada Macromedia Flash 8.....	42
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Umum Instrumen Penelitian.....	60
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	63
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	65
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	67
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Rubrik Validasi Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Menurut Guru Pengampu Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	70
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Rubrik Validasi Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Menurut Dosen Ahli Materi.....	71
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Rubrik Validasi Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Menurut Dosen Ahli Media/Bahan Ajar.....	72
Tabel 4.1 Kebutuhan Siswa terhadap Substansi Materi Bahan Ajar.....	82
Tabel 4.2 Kebutuhan Siswa terhadap Desain Pembelajaran Bahan Ajar.....	85
Tabel 4.3 Kebutuhan Siswa terhadap Tampilan Komunikasi Visual Bahan Ajar.....	86
Tabel 4.4 Kebutuhan Siswa terhadap Pemanfaatan <i>Software</i> Bahan Ajar.....	88
Tabel 4.5 Kebutuhan Siswa terhadap Nilai Karakter Peduli Lingkungan	

dalam Bahan Ajar.....	89
Tabel 4.6 Simpulan Analisis Kebutuhan Siswa terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	91
Tabel 4.7 Kebutuhan Guru terhadap Substansi Materi Bahan Ajar.....	95
Tabel 4.8 Kebutuhan Guru terhadap Desain Pembelajaran Bahan Ajar....	97
Tabel 4.9 Kebutuhan Guru terhadap Tampilan Komunikasi Visual Bahan Ajar.....	98
Tabel 4.10 Kebutuhan Pemanfaatan <i>Software</i> Bahan Ajar.....	100
Tabel 4.11 Kebutuhan Guru terhadap Nilai Karakter Peduli Lingkungan dalam Bahan Ajar.....	101
Tabel 4.12 Simpulan Analisis Kebutuhan Guru terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	104
Tabel 4.13 Hasil Kebutuhan dan Uji Validasi terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	127
Tabel 4.14 Perbandingan Sebelum dan Sesudah Validasi Prototipe Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi.....	129

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	53
Bagan 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi dengan Menggunakan <i>Software</i> Macromedia Flash 8 dan Bermuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan untuk Siswa Kelas VII SMP.....	57



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Jendela Dialog Macromedia Flash 8.....	40
Gambar 2.2 Jendela Kerja Macromedia Flash 8.....	41
Gambar 2.3 Konsep Tampilan Judul Bahan Ajar Bertema "Peduli Lingkungan"	48
Gambar 2.4 Konsep Video Bermuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan..	49
Gambar 2.5 Konsep Contoh Teks LHO bermuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan.....	50
Gambar 2.6 Konsep Soal Tes Peduli Lingkungan.....	51
Gambar 2.7 Konsep Video Inspirasi Peduli Lingkungan.....	52
Gambar 4.1 Sampul Bahan Ajar.....	111
Gambar 4.2 Tampilan KI-KD-Indikator.....	113
Gambar 4.3 Tampilan Alur Belajar dalam Tingkat 1.....	113
Gambar 4.4 Tampilan Isi dalam Beranda.....	114
Gambar 4.5 Tampilan Materi dalam Tingkat 1.....	114
Gambar 4.6 Tampilan Kuis dalam Tingkat 1.....	115
Gambar 4.7 Tampilan Pilihan-Pilihan dalam Tingkat 2.....	115
Gambar 4.8 Tampilan Materi Tingkat 2.....	116
Gambar 4.9 Tampilan Isi Tugas Tingkat 2.....	116
Gambar 4.10 Tampilan Permainan Memilah Sampah.....	117
Gambar 4.11 Tampilan Soal dalam Ujian Akhir Tingkat 3.....	118
Gambar 4.12 Tampilan Menu Beranda Tingkat 1 Sebelum Revisi.....	123
Gambar 4.13 Tampilan Menu Beranda Tingkat 1 Setelah Revisi.....	124

Gambar 4.14 Tampilan Menu Tugas Tingkat 2 Bagian Penayangan Video Sebelum Revisi.....	125
Gambar 4.15 Tampilan Menu Tugas Tingkat 2 Bagian Penayangan Video Setelah Revisi.....	125



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keputusan Penetapan Dosen, Surat Keterangan Penelitian, dan Surat Keterangan Lulus UKDBI.....	142
Lampiran 2 Angket Kebutuhan Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks LHO.....	148
Lampiran 3 RubrikValidasi Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks LHO.....	190
Lampiran 4 Tabulasi Data Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks LHO.....	230
Lampiran 5 Tabulasi Penilaian Guru terhadap Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks LHO.....	240



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Dokumen Kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dijelaskan secara implisit bahwa tujuan Kurikulum 2013 adalah membentuk siswa-siswi yang berakhlak mulia, cerdas, kreatif, dan mampu mengikuti perkembangan teknologi. Akan tetapi, tujuan tersebut terkendala pada minimnya bahan ajar sebagai sumber belajar yang tersedia untuk digunakan pada pembelajaran di kelas. Meskipun pemerintah sudah menerbitkan bahan ajar berupa buku siswa yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran, masih terdapat banyak kekurangan di antaranya kekurangan pada kelengkapan bahan ajar, cara penyajian bahan ajar, dan muatan nilai karakter di dalam bahan ajar.

Berdasarkan pengamatan di sekolah, penyajian bahan ajar yang terdapat dalam buku siswa sebagai bahan ajar belum mencakupi kompetensi dasar yang terdapat dalam Kurikulum 2013. Beberapa kompetensi dasar masih luput dari jangkauan buku siswa, khususnya pada kompetensi keterampilan. Hal ini dapat dilihat dari materi teks laporan hasil observasi yang pertama kali disajikan pada buku siswa kelas VII SMP. Pada materi tersebut, beberapa kompetensi dasar seperti pengertian teks laporan hasil observasi hingga langkah-langkah menyusun teks laporan hasil observasi belum dikemukakan secara detail sehingga siswa kelas VII SMP masih kesulitan memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi. Berikut ini adalah hasil observasi di beberapa SMP Negeri di Magelang. Di SMP Negeri 12 Magelang, dari 29

siswa yang diminta untuk memberikan respon, 21 siswa menyatakan kesulitan memahami dan menyusun teks hasil observasi. Di SMP Negeri 4 Magelang, dari 31 siswa yang diminta untuk memberikan respon, 18 siswa menyatakan kesulitan. Di SMP Negeri 9 Magelang, dari 33 siswa yang diminta untuk memberikan respon, 29 siswa menyatakan kesulitan. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan rata-rata lebih dari 50% siswa SMP Negeri di Magelang mengalami kesulitan memahami dan menyusun teks hasil observasi.

Menurut pendapat para siswa yang didapat dari wawancara, bahan ajar yang disajikan dalam bentuk buku siswa juga kurang menarik minat belajar siswa kelas VII SMP. Berikut ini adalah hasil observasi di beberapa SMP Negeri di Magelang. Di SMP Negeri 12 Magelang, dari 29 siswa yang diminta untuk memberikan respon, 25 siswa menyatakan kurang tertarik mempelajari buku pendamping yang disediakan di sekolah. Di SMP Negeri 4 Magelang, dari 31 siswa yang diminta untuk memberikan respon, 21 siswa menyatakan kurang tertarik. Di SMP Negeri 9 Magelang, dari 33 siswa yang diminta untuk memberikan respon, 31 siswa menyatakan kurang tertarik. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan rata-rata lebih dari 50% siswa SMP Negeri di Magelang kurang tertarik mempelajari buku pendamping dari sekolah.

Bahan ajar yang berpedoman pada Kurikulum 2013 tidak hanya mengutamakan kelengkapan bahan ajar dan cara penyajiannya saja, melainkan juga harus memuat ilmu pengetahuan dan nilai-nilai karakter. Nilai karakter ini sangat penting diterapkan pada pembelajaran mengingat

nilai-nilai moral maupun sosial pada siswa sudah mengalami degradasi. Penanaman nilai karakter sangat dibutuhkan untuk menunjang kesuksesan anak. Hal ini akan menjadi efektif bila diterapkan secara ketat di sekolah. Sekolah harus fokus pada pengajaran karakter dalam kurikulum regular (Pala 2011).

Dari berbagai permasalahan yang muncul, diperlukan bahan ajar yang memiliki kelengkapan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar dalam Kurikulum 2013. Dalam memahami sebuah materi teks laporan hasil observasi, siswa disajikan ilustrasi yang lengkap, jelas, dan sistematis. Begitu pula saat siswa mulai menulis sebuah teks laporan hasil observasi, mereka diberikan langkah-langkah menulis teks laporan hasil observasi yang sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaannya.

Kelengkapan bahan ajar diseimbangkan dengan pengemasannya yang mampu menarik minat siswa tanpa mengurangi substansi materi. Pembuatan bahan ajar yang menarik dan inovatif adalah hal yang sangat penting dan merupakan tuntutan bagi setiap pendidik (Prastowo 2015:22-24). Bahan ajar yang menarik dan inovatif ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Ada sebuah analogi “Jika hendak memperoleh ikan yang besar, siapkan pula umpan yang besar” yang artinya jika seseorang menginginkan sesuatu yang besar atau luar biasa, ia pun juga harus berkorban sesuai dengan yang ia inginkan. Apabila analogi tersebut diterapkan pada proses pembelajaran, berarti guru yang ingin menghasilkan siswa-siswi yang cerdas dan kreatif harus menyajikan bahan ajar yang menarik, kreatif, dan inovatif.

Penyajian bahan ajar disesuaikan pula dengan tujuan pendidikan yaitu mengikuti perkembangan teknologi sehingga bahan ajar dapat dibuat berbasis teknologi seperti teknologi komputisasi. Penggunaan alat bantu TIK dalam pembelajaran diyakini akan sangat membantu dalam pencapaian tujuan belajar (Jasmadi 2010:3). Selain itu, dengan mengungkap teknologi yang sedang berkembang, pengetahuan siswa semakin kaya dan kreativitas siswa terpacu dengan memberdayakan teknologi sebagai fasilitas yang tersedia di sekolah maupun di rumah.

Selain memperhatikan masalah penampilan bahan ajar, hal penting lain yang juga harus ada dalam bahan ajar adalah muatan nilai-nilai karakter yang telah dirumuskan oleh Kemendiknas. Kemendiknas merumuskan delapan belas nilai karakter yang salah satu atau beberapa di antaranya harus dimasukkan ke dalam setiap materi pada semua mata pelajaran, tidak terkecuali pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dalam Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran berbasis teks sehingga nilai karakter yang akan dilepaskan dalam pembelajaran tentunya disesuaikan dengan jenis teks yang akan diajarkan. Dari kedelapan belas nilai karakter yang dirumuskan Kemendiknas, nilai karakter peduli lingkungan merupakan nilai karakter yang dapat dimasukkan ke dalam pembelajaran memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi karena siswa diajarkan untuk lebih dekat dengan lingkungan sekitar melalui proses pengamatan terhadap lingkungan.

Selain menyiapkan muatan materi yang akan disajikan pada sebuah bahan ajar, persoalan selanjutnya yang perlu dipikirkan oleh guru adalah

pemilihan cara pembuatan bahan ajar yang mampu menjawab permasalahan yang dialami. Di era teknologi yang semakin berkembang, terdapat banyak cara untuk membuat bahan ajar salah satunya memanfaatkan teknologi komputer.

Pada zaman yang semakin canggih ini, potensi penggunaan bahan ajar berbasis komputer menjadi meningkat.

“Kemendikbud bekerja sama dengan Hasri Ainun Habibie ORBIT Foundation dan CREATE Foundation membuat bahan ajar multimedia interaktif digital yang diprakarsai oleh salah satu operator telekomunikasi di Indonesia. Program kerja Kemendikbud ini mengacu pada pendidikan abad 21 yang memberdayakan kecanggihan teknologi” (Rizagana, 2016),

Perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari juga dapat dilihat dari minat siswa kelas VII SMP akan berbagai *software* ditawarkan dalam komputer. Dalam komputer, tersedia berbagai macam *software* yang menarik sehingga siswa menjadi terbiasa menghabiskan waktu di depan layar komputer baik di rumah maupun di tempat-tempat penyedia layanan komputer dan internet. Kebiasaan para siswa ini dapat diarahkan ke dalam hal positif seperti belajar yaitu dengan memberikan bahan ajar berbasis komputer. Jadi, para siswa tersebut tidak hanya menggunakan komputer untuk bermain, melainkan juga untuk mempelajari materi pelajaran.

Dalam kecanggihan teknologi komputisasi saat ini, terdapat banyak *software* yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar. Salah satu *software* dalam komputer yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar adalah Macromedia Flash 8. Macromedia flash 8 diminati karena mampu mendukung pembuatan media pembelajaran dan bahan ajar yang menarik

sekaligus interaktif bagi siswa. Salah satu keunggulan dari *software* ini adalah tersedianya sarana pembuat tombol-tombol navigasi yang dapat digunakan untuk membuat sebuah bahan ajar yang interaktif sehingga siswa menjadi lebih aktif dan tidak jenuh saat melakukan proses pembelajaran, khususnya materi teks laporan hasil observasi.

Software Macromedia Flash 8 sudah banyak menjadi inspirasi pembuatan multimedia yang interaktif. Kebanyakan multimedia atau bahan ajar yang menggunakan *software* ini yaitu pada mata pelajaran eksak dan sains seperti matematika, fisika, kimia, dan biologi. Walaupun demikian, multimedia dengan Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran bahasa dan ilmu pengetahuan sosial juga sudah banyak dikembangkan oleh guru dan para pembuat media pembelajaran yang tidak berprofesi sebagai guru. Akan tetapi, multimedia dengan Macromedia Flash 8 yang bermuatan materi teks laporan hasil observasi belum, khususnya pada kompetensi dasar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi belum dikembangkan. Oleh karena itu, dilakukan “Pengembangan Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 dan Bermuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan untuk Siswa Kelas VII SMP” sebagai upaya penyediaan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam Kurikulum 2013 untuk kelas VII SMP, terdapat empat kompetensi dasar aspek pengetahuan dan empat kompetensi dasar keterampilan. Dari kedelapan kompetensi tersebut, kompetensi dasar memahami teks dan kompetensi dasar menyusun teks adalah kompetensi dasar yang sulit dipelajari oleh siswa.

Teks-teks yang tersaji dalam Kurikulum 2013 untuk kelas VII SMP di antaranya teks laporan hasil observasi, teks tanggapan deskriptif, teks eksposisi, teks eksplanasi, dan teks cerita pendek. Teks laporan hasil observasi merupakan teks yang dirasa sulit untuk dipelajari oleh siswa karena teks laporan hasil observasi merupakan pengenalan materi pelajaran Bahasa Indonesia di SMP.

Bahan ajar yang banyak dikembangkan adalah bahan ajar yang berbentuk buku pengayaan atau bahan ajar cetak lainnya. Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar cetak kurang praktis dan kurang menarik, terutama bagi siswa yang menyukai cara belajar interaktif. Pengemasan bahan ajar dengan menggunakan Macromedia Flash 8 bertujuan untuk memberikan variasi kreatif cara pengemasan bahan ajar Bahasa Indonesia yang selama ini dinilai membosankan jika hanya dikemas dalam bentuk buku.

. Kemendiknas merumuskan delapan belas nilai karakter, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung

jawab. Dari delapanbelas nilai karakter yang dirumuskan Kemendikbud tersebut, dipilih nilai karakter peduli lingkungan yang dilesapkan ke dalam teks laporan hasil observasi. Nilai karakter peduli lingkungan pada masa ini sudah mulai terdegradasi oleh sikap tak acuh terhadap lingkungan sekitar sehingga siswa perlu diperkenalkan kembali dengan nilai karakter peduli lingkungan sehingga mereka nantinya memiliki kepekaan terhadap kondisi lingkungan di sekitar mereka.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari masalah-masalah yang diuraikan, perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah bertujuan untuk memfokuskan penelitian. Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP.

Produk yang dihasilkan melalui penelitian ini yaitu berupa bahan ajar dengan *software* Macromedia Flash 8 bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi bermuatan nilai karakter peduli lingkungan.

Software Macromedia Flash 8 dapat diinstal dengan memanfaatkan fasilitas komputer di sekolah. Macromedia Flash 8 membantu guru dalam pembuatan bahan ajar interaktif yang menarik. Dengan demikian, guru dapat lebih mudah menyampaikan bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi bermuatan nilai karakter peduli lingkungan.

Pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dengan tampilan bahan ajar yang berbeda dengan bahan ajar pada umumnya yaitu buku. Selain itu, bahan ajar ini diberi muatan nilai karakter peduli lingkungan yang diharapkan dapat menumbuhkan kepedulian serta kepekaan siswa terhadap lingkungan. Melalui teks laporan hasil observasi, siswa diajak untuk peduli terhadap lingkungan sekitarnya dari kondisi lingkungan tempat tinggal hingga keadaan alam di negerinya.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan dapat dirumuskan masalah sebagai berikut,

1. Bagaimana kebutuhan bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi untuk siswa kelas VII SMP di sekolah?
2. Bagaimana prototipe bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP?
3. Bagaimana kualitas bahan ajar memahami dan menyusun teks hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP yang dikembangkan dalam penelitian ini menurut ahli?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Mendeskripsikan karakteristik kebutuhan bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi untuk siswa kelas VII SMP di sekolah.
2. Mengembangkan bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP.
3. Mendeskripsikan kualitas bahan ajar memahami dan menyusun teks hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP yang dikembangkan dalam penelitian ini menurut ahli.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di dalam bidang pendidikan, baik berupa manfaat teoretis maupun manfaat praktis.

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah memberikan masukan positif dalam dunia pendidikan, khususnya pembuatan bahan ajar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi wacana baru bagi pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi sehingga dapat memperkaya

pengetahuan siswa dan guru mengenai muatan dalam materi maupun bahan ajar berbasis teknologi mutakhir.

Manfaat secara praktis bagi siswa, yaitu: (1) Bahan ajar yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi, (2) Bahan ajar yang dikembangkan dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga meminimalisasi kejenuhan siswa dalam belajar, dan (3) Pengembangan bahan ajar berbasis komputer diharapkan dapat menstimulus kreativitas siswa dan meningkatkan kepekaan siswa terhadap lingkungan.

Manfaat secara praktis bagi guru, yaitu: (1) Pengembangan bahan ajar memudahkan guru menyampaikan materi secara efektif, (2) Pengembangan bahan ajar memicu motivasi dalam diri pendidik untuk membuat bahan ajar yang sesuai dengan kondisi siswa serta memperhatikan muatan yang terkandung di dalam bahan ajar, dan (3) Pengembangan bahan ajar dapat menginspirasi guru untuk menghadirkan bahan ajar berbasis teknologi yang sedang berkembang sehingga siswa memiliki pengetahuan lebih mengenai kecanggihan teknologi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang pengembangan bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 ini belum banyak dilakukan oleh para akademisi dalam menyusun skripsi maupun karya ilmiah lain. Topik penelitian ini merupakan topik yang menarik untuk diteliti karena hasil dari penelitian dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Adapun penelitian yang terkait dengan pengembangan bahan ajar menyusun teks laporan hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 adalah penelitian yang dilakukan oleh Nuryeni (2015), Nugroho (2014), Utami (2014), Kusumadewi, dkk. (2013), Firdaus dan Samsudi (2012), Tomlinson (2012), Yamat, dkk. (2012), dan Pala (2011).

Penelitian tentang menyusun teks laporan hasil observasi dilakukan oleh Nuryeni (2015) dalam Skripsinya berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Bermuatan Budaya Melalui *Discovery Learning* Berbantuan *Puzzle* pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 18 Semarang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menyusun teks laporan hasil observasi bermuatan budaya melalui *Discovery Learning* berbantuan *puzzle* pada siswa kelas VII H SMP Negeri 18 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang meliputi dua siklus.

Hasil penelitian Nuryeni (2015) menunjukkan (1) proses pembelajaran keterampilan menyusun teks laporan hasil observasi bermuatan budaya melalui

discovery learning berbantuan *puzzle* pada siswa kelas VII H SMP Negeri 18 Semarang dari siklus I ke siklus II semakin baik, (2) keterampilan menyusun teks laporan hasil observasi bermuatan budaya dari siklus I ke siklus II yaitu 73,56 atau 43,75% menjadi 83,06 atau 87,5% dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 9,5 atau 43,75%, (3) sikap religius dan sikap sosial dari siklus I ke siklus II mengalami perubahan ke arah positif, persentase ketuntasan dari 78,12% menjadi 87,5% dan terjadi peningkatan sikap religius dari siklus I ke siklus II sebesar 9,38%, sedangkan persentase sikap sosial dari siklus I ke siklus II sebesar 69,82% menjadi 97,91% sehingga terjadi peningkatan sebesar 28,09%, dan (4) tanggapan siswa terhadap pembelajaran keterampilan menyusun teks laporan hasil observasi bermuatan budaya melalui *discovery learning* berbantuan *puzzle* pada siklus I dan siklus II mengalami perubahan yang positif.

Persamaan penelitian Nuryeni (2015) dengan penelitian ini adalah pada materi ajar menyusun teks hasil observasi. Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan dan muatan nilai karakter yang terkandung di dalam teks. Penelitian Nuryeni (2015) menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan materi bermuatan nilai budaya, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan serta materi bermuatan nilai karakter peduli lingkungan.

Penelitian tentang pengembangan bahan ajar menyusun teks laporan hasil observasi dilakukan oleh Nugroho (2014) dalam Skripsinya berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Laporan Hasil Observasi dan Mengonversinya Menjadi Teks Berita untuk Siswa Kelas X SMA”. Tujuan umum

penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk bahan ajar menyusun laporan hasil observasi dan mengonversi menjadi teks berita. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan.

Hasil dari penelitian ini adalah Bahan ajar yang dikemas dalam buku teks cetak ukuran A4. Produk hasil pengembangan diuji cobakan kepada ahli materi bahasa Indonesia, guru bahasa Indonesia, dan siswa kelas X. Uji coba ahli dan praktisi menggunakan instrumen angket, sedangkan uji coba lapangan pada siswa kelas X adalah dengan melakukan uji coba bahan ajar dan melihat hasil nilai tugas siswa. Data penelitian berupa data numerik dan data verbal yang didapat dari skor dan catatan perbaikan dari angket yang diisi oleh ahli dan praktisi serta nilai tugas siswa. Berdasarkan hasil uji coba dengan ahli didapatkan persentase hasil uji coba produk sebesar 68%, menunjukkan bahwa bahan ajar harus direvisi sesuai dengan catatan ahli. Setelah dilakukan revisi, dilakukan uji coba produk kepada praktisi (guru). Hasil uji coba praktisi menunjukkan persentase sebesar 88%. Artinya produk dapat langsung diimplementasikan tanpa revisi. Hasil uji coba produk di kelas X menunjukkan nilai tugas siswa diatas standar minimal yaitu 75. Rata-rata nilai kelas yang didapat adalah 86. Artinya produk layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Persamaan penelitian Nugroho (2014) dengan penelitian ini adalah pada desain penelitian dengan menggunakan penelitian dan pengembangan. Selain itu, kedua penelitian juga menghasilkan produk bahan ajar menyusun teks laporan hasil observasi. Perbedaan kedua penelitian adalah pada bentuk bahan ajar dan objek penelitian. Penelitian Nugroho (2014) menghasilkan produk berupa buku

yang ditujukan untuk siswa kelas X SMA, sedangkan penelitian ini menghasilkan produk berupa *software* yang ditujukan untuk siswa kelas VII SMP.

Penelitian tentang menyusun teks laporan hasil observasi dilakukan oleh Utami (2014) dalam Jurnal Humaniora Vol. 02. No. 01 berjudul “Peningkatan Kemampuan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Melalui Model Pembelajaran APIK PLUS-PLUS Pada Siswa SMPN 1 Pacitan”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyusun teks laporan hasil observasi melalui model pembelajaran apik plus-plus pada siswa SMPN 1 Pacitan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses dan hasil belajar siswa serta sikap peduli lingkungan siswa meningkat melalui penerapan Model Pembelajaran APIK PLUS-PLUS. Berdasarkan penilaian catatan hasil kegiatan siklus I, terdapat 10 siswa (31%) yang mendapat nilai di bawah 75 (belum tuntas) dan 22 siswa (69%) yang mendapat nilai 75 atau lebih (tuntas). Selanjutnya, hasil penilaian dalam presentasi terdapat 12 siswa (37%) yang mendapat nilai di bawah 75 (belum tuntas) dan 28 siswa (88%) yang mendapat nilai 75 atau lebih tuntas. Oleh karena lebih 85% siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75 pada tindakan kelas siklus II ini, baik kemampuan menyusun teks laporan hasil observasi (91%) maupun kemampuan mempresentasikan hasil (88%), hal ini berarti indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian telah tercapai.

Persamaan penelitian Utami (2014) dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan kompetensi dasar menyusun teks laporan hasil observasi sebagai

variabel terikat. Perbedaan kedua penelitian terletak pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian Utami (2014) menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan.

Penelitian tentang pemakaian Macromedia Flash 8 untuk mendukung proses pembelajaran pernah dilakukan oleh Kusumadewi, dkk. (2013) dalam Jurnal Kreano Vol. 4. No. 1 yang berjudul “Keefektifan *CTL* Berbantuan Macromedia Flash terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Segiempat” bertujuan untuk mengetahui nilai rata-rata dan tingkat ketuntasan klasikal pada kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam materi segiempat setelah dite-rapkan model *Contextual Teaching and Learning/CTL* berbantuan *Macromedia Flash 8*, dan membandingkan model *CTL* berbantuan *Macromedia Flash 8* dengan model *direct ins-truction* pada kemampuan berpikir kritis materi segiempat kelas VII. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen.

Penelitian Kusumadewi, dkk. (2013) menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen adalah 90,06. Sedangkan pada kelas kontrol rata-ratanya adalah 82,16. Berdasarkan uji perbedaan dua rata-rata diperoleh bahwa rata-rata ke-mampuan berpikir kritis pada kelas eks-perimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selanjutnya dari hasil tes diperoleh bahwa ketuntasan klasikal kelas eksperimen adalah 96,88%. Sedangkan ketuntasan klasikal pada kelas kontrol adalah 90,63%. Berdasarkan uji kesamaan dua proporsi diperoleh bahwa ketuntasan klasikal dalam berpikir kritis pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa model

pembelajaran *CTL* berbantuan *Macromedia Flash 8* lebih baik daripada model pembelajaran *direct instruction*.

Persamaan penelitian Kusumadewi, dkk. (2013) dengan penelitian ini adalah pada penggunaan *Macromedia Flash* sebagai media atau bahan ajar yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Perbedaan penelitian Kusumadewi, dkk (2013) dengan penelitian ini adalah pada metode penelitian yang digunakan dan muatan materi ajar. Penelitian Kusumadewi, dkk (2013) menggunakan metode penelitian eksperimen dan materi yang diajarkan adalah materi pembelajaran matematika, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dan materi pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* juga dilakukan oleh Firdaus dan Samsudi (2012) dalam *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin (JPTM)* Vol. 12. No. 1 dengan judul “*Macromedia Flash Professional 8* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan prestasi belajar dengan penggunaan *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran terhadap kompetensi sistem rem. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis Quasi Eksperimental dengan bentuk *non randomized control group pretest-posttest design*. Hasil penelitian yang diperoleh adalah terdapat peningkatan prestasi belajar pada kelompok eksperimen sebesar 21,39 (36,39%), sementara pada kelompok control terdapat peningkatan sebesar 5,72 (9,9%).

Persamaan penelitian Firdaus dan Samsudi (2012) dengan penelitian ini adalah penggunaan *Macromedia Flash 8* untuk mendukung proses pembelajaran.

Sedangkan perbedaannya adalah pada metode penelitian dan muatan materinya. Penelitian Firdaus dan Samsudi (2012) menggunakan metode penelitian eksperimen dan materi yang diajarkan adalah materi pembelajaran teknik mesin, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dan materi pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian tentang pengembangan bahan ajar dilakukan oleh Tomlinson(2012) dalam Jurnal Cambridge berjudul "*Materials Development for Language Learning and Teaching*". Tujuan umum penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan bahan ajar untuk pembelajaran bahasa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian ini adalah Bahan ajar yang sesuai digunakan untuk pembelajaran bahasa.

Persamaan penelitian Tomlinson (2012) dengan penelitian ini adalah pada desain penelitian dengan menggunakan penelitian dan pengembangan. Selain itu, kedua penelitian juga menghasilkan produk bahan ajar untuk pembelajaran bahasa. Perbedaan kedua penelitian adalah pada muatan materinya. Penelitian Tomlinson (2012) mengembangkan bahan ajar yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Inggris, sedangkan penelitian ini menghasilkan bahan ajar untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian dengan menggunakan Macromedia Flash juga dilakukan oleh Yamat, dkk. (2012) dalam JurnalProcedia - Sosial dan Ilmu Perilaku yang diterbitkan oleh Elsevier dengan judul "*Developing Hypermedia Reading Courseware for English for Specific Purposes*". Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar untuk pembelajaran bahasa dengan menggunakan

hypermedia. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian ini adalah bahan ajar yang sesuai digunakan sebagai bahan ajar membaca pemahaman dengan menggunakan Macromedia Flash untuk membuat bahan ajar yang menarik dan bermakna.

Persamaan penelitian Yamat, dkk. (2012) dengan penelitian ini adalah penggunaan Macromedia Flash untuk membuat bahan ajar. Sedangkan perbedaannya adalah pada muatan materinya. Penelitian Yamat, dkk. (2012) mengembangkan bahan ajar untuk membaca pemahaman, sedangkan penelitian ini mengembangkan bahan ajar untuk memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi.

Penelitian tentang pendidikan karakter pernah dilakukan oleh Pala (2011) *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies* dengan judul “*The Need for Character Education*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pedoman nilai karakter yang efektif dan komprehensif untuk pendidikan serta menekankan pendidikan karakter agar siswa memiliki karakter yang baik. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah pembelajaran yang bermuatan nilai karakter untuk siswa.

Persamaan penelitian Pala (2011) dengan penelitian ini adalah penanaman nilai karakter dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah pada metode penelitiannya. Penelitian Yamat, dkk. (2012) menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan.

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa penelitian yang terkait dengan pengembangan bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP sudah banyak dilakukan. Penelitian ini dilakukan sebagai tindak lanjut untuk melengkapi penelitian-penelitian tersebut. Jika penelitian sebelumnya berkaitan dengan pengembangan bahan ajar dengan Macromedia Flash 8 dengan materi pelajaran eksak atau lainnya. Penelitian ini mengkombinasikan penggunaan Macromedia Flash 8 untuk mengembangkan materi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada kompetensi dasar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis berfungsi sebagai penguat teori-teori yang menjadi dasar diadakannya penelitian ini. Dalam landasan teoretis ini, dibahas mengenai hakikat bahan ajar, hakikat memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi, *Software* Macromedia Flash 8, nilai karakter peduli lingkungan, dan konsep pengembangan bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP.

2.2.1 Hakikat Bahan Ajar

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas(2008) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar. Bahan ajar adalah segala

bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Bahan ajar adalah merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Menurut Mulyati (2002: 2), bahan ajar adalah suatu unit bahan yang dirancang secara khusus sehingga mudah dipelajari oleh peserta didik secara mandiri, yang merupakan program pembelajaran yang utuh, disusun secara sistematis, mengacu pada tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Sementara itu, Nurgiyantoro (2013: 73) menyatakan bahwa bahan pembelajaran atau bahan ajar berupa sesuatu yang diajarkan merupakan sarana tercapainya tujuan dan sekaligus merupakan sumber penyusunan alat penilaian.

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya (Prastowo 2015:17).

Dari beberapa penjabaran pengertian bahan ajar yang dikemukakan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan bahan berbentuk tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis dengan berpedoman pada kurikulum yang sedang berlaku untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

2.2.1.1 Arti Penting Bahan Ajar

Pembuatan bahan ajar yang menarik dan inovatif adalah hal yang sangat penting dan merupakan tuntutan bagi setiap pendidik. Hal ini mengingat pekerjaan membuat bahan ajar memiliki kontribusi yang besar bagi keberhasilan proses pembelajaran yang kita laksanakan. Dengan menyadari hal ini, kita tidak lagi menyepelkan dan mengesampingkan persoalan pembuatan bahan ajar. Akan tetapi, kita benar-benar dapat lebih serius menekuni dan mengerjakan pembuatan bahan ajar dengan penuh rasa tanggung jawab dan dedikasi tinggi (Prastowo 2015:23).

2.2.1.1.1 Fungsi Bahan Ajar

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas(2008)menyebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai berikut:

- a. Pedoman bagi Guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- b. Pedoman bagi Siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
- c. Alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

2.2.1.1.2 Manfaat Bahan Ajar

Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas(2008), ada sejumlah manfaat yang dapat diperoleh apabila seorang guru mengembangkan bahan ajar sendiri, yakni antara lain; *pertama*, diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, *kedua*, tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh, *ketiga*, bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi, *keempat*, menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar, *kelima*, bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada gurunya. Di samping itu, guru juga dapat memperoleh manfaat lain, misalnya tulisan tersebut dapat diajukan untuk menambah angka kredit ataupun dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.

Dengan tersedianya bahan ajar yang bervariasi, siswa akan mendapatkan manfaat yaitu, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa akan lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru. Siswa juga akan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

2.2.1.2 Bahan Ajar Interaktif Berbasis Komputer

Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Dengan

demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan penggunanya. Sehingga, kalau proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bahan ajar seperti ini, peserta didik dapat terdorong untuk bersikap aktif (Prastowo 2015:330).

Bahan Ajar Berbasis TIK adalah bahan ajar yang disusun dan dikembangkan dengan menggunakan alat bantu TIK untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan bahan ajar TIK memungkinkan peserta didik dapat mempelajari suatu kompetensi dasar (KD) secara runtut, sistematis, interaktif dan inovatif sehingga diharapkan semua kompetensi tercapai secara utuh dan terpadu. (Kemendiknas, 2010).

2.2.1.2.1 Prinsip Pemilihan Bahan Ajar Berbasis Komputer

Bahan ajar merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan bahan ajar perlu memperhatikan prinsip-prinsip pemilihan bahan ajar sehingga penggunaannya dalam proses pembelajaran dapat mengoptimalkan tiga ranah kemampuan anak yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif. Menurut Anderson yang dikutip oleh Prastowo (2015:392), menerangkan bahwa penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat dipetakan menjadi tiga macam, yaitu untuk tujuan kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Menurut Arif dan Napitupulu yang dikutip oleh Prastowo (2015:374), ada beberapa prinsip yang mesti kita pegang dalam memilih bahan ajar. *Pertama*, isi

bahan ajar hendaklah sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Kedua*, bahan ajar hendaklah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, baik dalam bentuk maupun tingkat kesulitannya. *Ketiga*, bahan ajar hendaklah betul-betul baik dalam penyajian faktualnya. *Keempat*. Bahan ajar hendaklah benar-benar menggambarkan latar belakang dan suasana yang dihayati oleh peserta didik. *Kelima*, bahan ajar hendaklah mudah dan ekonomis penggunaannya. *Keenam*, bahan ajar hendaklah cocok dengan gaya belajar peserta didik. *Ketujuh*, lingkungan di mana bahan ajar digunakan harus tepat sesuai dengan jenis media yang digunakan.

Prastowo (2015:374-375) mengungkapkan bahwa pemilihan bahan ajar meliputi lima langkah pokok. *Pertama*. Tentukan tujuan untuk apa kita ingin menggunakan suatu bahan ajar. *Kedua*, pelajari bidang bahan ajar yang kita butuhkan (misalnya kesehatan, pertanian, pendidikan dasar, perindustrian, dan sebagainya). *Ketiga*, buatlah perincian tentang jenis bahan ajar yang kita cari (misalnya bahan ajar buku cetak, bahan ajar cetak bukan buku, bahan ajar audio, bahan ajar audio-visual, bahan ajar interaktif, dan bahan ajar lainnya)

Keempat, tentukan apakah bahan ajar tersebut akan digunakan untuk memotivasi peserta didik agar mau belajar, mengajari mereka isi bidang (ilmu pengetahuan) tertentu, bahan belajar lanjutan, atau kelompok. *Kelima*, pilih bentuk bahan ajar yang tepat dan lakukan penilaian pada beberapa kriteria berikut: kesesuaian tujuan dengan tujuan-tujuan pengajaran; kesesuaian isi dengan tujuan pengajaran; ketepatan penggunaan bahasa pada tingkat pengetahuan dan pengertian peserta didik; ketepatan cara penyajian; contoh-contoh yang ditarik

dengan tepat dari lapangan yang sesungguhnya; latihan-latihan yang memadahi dan berdasarkan tujuan; serta aspek-aspek fisik (misalnya ukuran bahan ajar, jenis ukuran yang digunakan, kertas yang digunakan, kualitas percetakan, penjilidan, dan harga).

2.2.1.2.2 Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Proses Pembelajaran

Menurut Anderson yang dikutip oleh Prastowo (2015:392), penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat dipetakan menjadi tiga macam, yaitu untuk tujuan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Kemudian ketiga tujuan tersebut disesuaikan dengan penggunaan bahan ajar dalam penelitian ini, yaitu penggunaan bahan ajar berbasis komputer.

Menurut Prastowo (2015:407-408), pemakaian bahan ajar berbasis komputer dalam proses pembelajaran juga meliputi tiga tujuan pokok pembelajaran. *Pertama*, untuk tujuan kognitif. Dalam hal ini, komputer yang menggunakan bermacam-macam tipe terminal dapat mengontrol interaksi pengajaran, langkah dalam proses, dan kalkulasi yang kompleks. Digabungkan dengan media lain, komputer dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan atau diskriminasi dari stimulus visual dan stimulus audio yang relevan. Kemampuan komputer untuk kegiatan pengajaran individual, terutama disiarkan pada kemampuan pengembangan dan keterbatasan media yang digunakan.

Kedua, untuk tujuan psikomotorik. Pada bagian ini, terminal komputer adalah alat tentang dunia nyata yang sangat bagus untuk mengajarkannya *programming* dan kecakapan serupa, bila peserta didik mau bekerja dengan

terminal-terminal kerja. Jika digunakan dengan peralatan yang distimulasikan, maka menjadi alat yang sangat bagus untuk menciptakan kondisi dunia yang sebenarnya. Beberapa contoh yang khas adalah stimulasi pendaratan pesawat terbang, melabuhkan kapal laut, dan berbagai latihan darurat lainnya. Dalam beberapa hal, seperangkat model atau barang tiruan dapat digunakan agar peserta didik dapat melihat hasilnya.

Ketiga, untuk tujuan afektif. Dalam hal ini. Bahan ajar berbasis komputer sangat berguna bila digunakan seperti yang diungkapkan dalam tujuan psikometer atau digunakan untuk mengontrol bahan-bahan video.

2.2.1.2.3 Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Komputer

Prastowo (2015:28-30) mengungkapkan, ada enam komponen yang perlu diperhatikan dalam pembuatan bahan ajar, yaitu: (1) petunjuk belajar, (2) kompetensi yang akan dicapai, (3) informasi pendukung, (4) latihan-latihan, (5) petunjuk kerja atau lembar kerja, (6) evaluasi.

Menurut Kemendiknas(2008), sebuah bahan ajar paling tidak mencakup antara lain: (1) petunjuk belajar (petunjuk siswa/guru), (2) kompetensi yang akan dicapai, (3) *content* atau isi materi pembelajaran, (4) informasi pendukung, (5) latihan-latihan, (6) petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja (LK), (7) evaluasi, dan (8) respon atau balikan terhadap hasil evaluasi

Menurut Kemendiknas (2010), bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi(TIK) memiliki karakteristik yang berbeda dengan bahan ajarbiasa seperti buku, modul maupun handout. Bahan ajar berbasis teknologi informasi dan

komunikasi(TIK)paling tidak memenuhi empat aspek, yaitu (1) aspek substansi materi, (2) aspek desain pembelajaran, (3) aspek tampilan komunikasi visual, dan (4) aspek pemanfaatan *software*.

Dari kriteria bahan ajar yang dijabarkan oleh Prastowo (2015:28-30), Kemendiknas (2008), dan Kemendiknas (2010), dapat disimpulkan bahwa kriteria bahan ajar berbasis komputer harus memenuhi empat aspek minimum. Aspek pertama adalah aspek substansi materi yang di dalamnya memuat isi materi pembelajaran. Aspek kedua adalah aspek desain pembelajaran yang memuat judul, petunjuk belajar (Petunjuk siswa/guru), kompetensi yang akan dicapai, latihan-latihan, petunjuk kerja yang dapat berupa lembar kerja (LK), evaluasi, dan respon atau balikan terhadap hasil evaluasi. Aspek ketiga adalah aspek tampilan komunikasi visual yang didalamnya memuat bentuk dan tampilan bahan ajar secara visual. Aspek keempat adalah aspek pemanfaatan *software* yang memuat pembuatan dan keoriginalitasan *software* untuk pembuatan bahan ajar yang interaktif.

1) Aspek Substansi Materi

Menurut Kemendiknas (2010), isi materi yang terdapat dalam bahan ajar berbasis komputer harus memenuhi empat kriteria, yaitu: (a) kebenaran, bahan ajar yang disajikan tidak menyimpang dari kebenaran ilmu, (b) kedalaman, bahan ajar yang disajikan sesuai dengan kedalaman materi, (c) kekinian, bahan ajar yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu, dan (d) keterbacaan. bahan ajar yang disajikan menggunakan tata bahasa yang baku dan dapat dimengerti.

2) Aspek Desain Pembelajaran

Dalam aspek desain pembelajaran, terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan, yaitu judul, petunjuk belajar (petunjuk siswa/guru), kompetensi yang akan dicapai, latihan-latihan, petunjuk kerja yang dapat berupa lembar kerja (LK), evaluasi, dan respon atau balikan terhadap hasil evaluasi. Salah satu cara untuk mempermudah membuat desain bahan ajar adalah dengan merancang *Storyboard*. *Storyboard* (cetak biru bahan ajar) sebagai kerangka acuan dalam menyusun bahan ajar berbasis TIK berupa urutan tampilan bahan ajar yang akan dikembangkan. Penyusunan storyboard adalah salah satu cara alternatif untuk mensketsakan kalimat penuh sebagai alat perencanaan. Storyboard menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selembar kertas sehingga naskah dan visual terkoordinasi dengan baik. Komponen yang harus ada pada storyboard meliputi urutan tampilan, materi tampilan, deskripsi, navigasi dan tata letak/disain tampilan. Berikut ini adalah contoh storyboard:

Storyboard (Judul Bahan Ajar)	
A. Identitas Bahan Ajar	
1. Standar Kompetensi	:
2. Kompetensi Dasar	:
3. Indikator Pencapaian	:
4. Kelas/Semester	:
5. Model Bahan Ajar	: Tutorial/Simulasi/Presentasi

B. Storyboard

Tabel 2.1 Storyboard

No.	MateriTampilan	Deskripsi	Navigasi	Disaintampilan			
1	Judul Bahan Ajar dan identitas Bahan ajar	Berisi mengenai judul, dan identitas bahan ajar berguna untuk memperkenalkan topic materi yang akan diberikan dan peruntukannya	1. Home untuk keluar dari materi 2. Next untuk ke slide selanjutnya	<table border="1"> <tr> <td>Judul</td> </tr> <tr> <td>Identitas Bahan Ajar</td> </tr> <tr> <td>Identitas Institusi</td> </tr> </table>	Judul	Identitas Bahan Ajar	Identitas Institusi
Judul							
Identitas Bahan Ajar							
Identitas Institusi							
2	Dst	Dst	dst	Dst			

3) Aspek Tampilan Komunikasi Visual

Salah satu hal yang paling dtonjolkan dalam penyajian bahan ajar berbasis komputer adalah tampilan bahan ajar yang menarik dari segi tampilan huruf hingga tampilan animasinya. Menurut Kemendiknas (2010), beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam bahan ajar berbasis komputer adalah navigasi, tipografi, media, warna, animasi, dan *layout*.

Arsyad (2014:96-97) menjelaskan kriteria-kriteria tersebut dalam sebuah petunjuk penataan tampilan bahan ajar berbasis komputer. Berikut adalah beberapa petunjuk untuk perwajahan media atau bahan ajar berbasis komputer menurut Arsyad (2014:96-97).

- a) Layar/monitor komputer bukanlah halaman, tetapi penayangan yang dinamis yang bergerak berubah dengan perlahan-lahan.
- b) Layar tidak boleh terlalu padat – bagi ke dalam beberapa tayangan, atau mulailah dengan sederhana dan pelan-pelan, dan tambahkan hingga mencapai tahapan kompleksitas yang diinginkan.

- c) Pilihlah jenis huruf normal (tak berhias) - gunakan huruf capital dan huruf kecil, tidak menggunakan huruf capital semua.
- d) Gunakan antara tujuh sampai sepuluh kata per baris karena lebih mudah membaca kalimat pendek daripada kalimat panjang.
- e) – tidak memenggal kata pada akhir baris;
 - tidak memulai paragraf pada baris terakhir dalam satu layar tayangan;
 - tidak mengakhiri paragraf pada baris pertama layar tayangan;
 - meluruskan baris kalimat pada sebelah kiri; namun, di sebelah kanan lebih baik tidak lurus karena lebih mudah membacanya.
- f) Jarak dua spasi disarankan untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik.
- g) Pilih karakter huruf tertentu untuk judul dan kata-kata kunci, misalnya:
 - cetak tebal
 - garis bawah
 - cetak miring (Gaya cetak ini tidak digunakan secara berlebihan untuk menjaga perhatian siswa terhadap pentingnya karakter dengan gaya cetak tertentu itu)
- h) Teks diberi kotak apabila teks itu berada bersama-sama dengan grafik atau representasi visual lainnya pada layar tayangan yang sama.
- i) Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih.

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria-kriteria yang perlu termuat dalam tampilan visual bahan ajar adalah sebagai berikut berikut: (a) navigasi, memuat gaya pergerakan *slide* bahan ajar, (b) tipografi,

memuat jenis tulisan hingga peletakan paragraf, (c) media, memuat gambar, suara, dan video, (d) warna, memuat kombinasi warna tampilan bahan ajar, (e) animasi, memuat item visual tambahan dalam bahan ajar yang berfungsi untuk menarik perhatian, (f) *layout*, memuat desain tampilan bahan ajar.

4) Aspek Pemanfaatan *Software*

Menurut Kemendiknas (2010), pengembangan bahan ajar berbasis TIK diperlukan untuk meningkatkan interaktivitas peserta didik dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian harus dirancang agar menarik peserta didik. Peserta didik akan merasa tertarik untuk belajar dengan bahan ajar berbasis TIK apabila: (1) terdapat tantangan, (2) terlibat dalam mengambil sebuah keputusan, (3) diperbolehkan untuk mengeksplorasi bahan ajar, (4) mendapatkan informasi tambahan yang sesuai, (5) diperbolehkan untuk berbuat kesalahan tanpa disertai sanksi, (6) pembelajaran menyenangkan bagi mereka.

Konsep interaktif dalam pembelajaran paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer. Interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer pada umumnya mengikuti tiga unsur, yaitu: (1) urutan-instruksional yang dapat disesuaikan, (2) jawaban/respon atau pekerjaan siswa, dan (3) umpan balik yang dapat disesuaikan (Arsyad 2014:97).

Penentuan jenis *software* disesuaikan dengan kemampuan penyusun. Beberapa *software* yang dapat digunakan untuk penyusunan bahan ajar berbasis komputer antara lain Microsoft Power Point, Macromedia Flash, dan Authorware. Dalam pemanfaatannya, pengembang bahan ajar biasanya tidak

hanya menggunakan satu jenis *Software* dalam membuat bahan ajar. Pengembang bahan ajar biasanya menggabungkan beberapa jenis *Software* seperti membuat gambar dengan *Software* CorelDRAW yang digunakan untuk mendukung pembuatan bahan ajar menggunakan *Software* Macromedia Flash.

2.2.2 Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi

Dalam kurikulum 2013 yang sudah mulai diterapkan di beberapa sekolah di Indonesia, pembelajaran bahasa Indonesia disajikan dengan berbasis teks. Kurikulum 2013 ini juga menekankan pentingnya keseimbangan antara kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kemampuan berbahasanya pun dilakukan secara berkelanjutan, dimulai dari kompetensi pengetahuan tentang teks, kaidah dan konteks teks, dilanjutkan dengan kompetensi keterampilan menyajikan suatu teks tulis dan lisan baik terencana maupun spontan, dan bermuara pada pembentukan sikap kesantunan berbahasa (Mendikbud, 2013).

2.2.2.1 Teks Laporan Hasil Observasi (LHO)

Teks laporan hasil observasi (LHO) merupakan teks yang seringkali diajarkan pada awal pertemuan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah yang sudah menggunakan Kurikulum 2013. Hal tersebut disebabkan oleh peletakan teks LHO yang ditulis paling depan dalam kompetensi dasar. Selain itu, dalam buku ajar yang diterbitkan oleh Kemendikbud, teks LHO diletakkan pada bab pertama.

2.2.2.1.1 Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi (LHO)

Teks hasil observasi (*report*) adalah sebuah teks yang menghadirkan informasi tentang suatu hal secara apa adanya. Teks ini adalah hasil observasi dan analisis secara sistematis. Intinya, teks hasil observasi biasanya berisi fakta-fakta yang bias dibuktikan secara ilmiah. Objek yang diamati biasanya bersifat umum. Teks hasil observasi juga juga disebut teks klasifikasi karena isinya mengklasifikasikan suatu hal menjadi beberapa bagian (Tim Edukatif 2013:11).

Menurut Mahsun (2014:19), teks laporan adalah teks yang memiliki tujuan sosial melaporkan kejadian/isu atau melaporkan secara umum tentang berbagai kelas benda. Teks laporan diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yaitu deskripsi, laporan, laporan informatif, laporan ilmiah, surat, berita, dan reviu buku.

Dari pendapat (Tim Edukatif 2013:11) dan Mahsun (2014:19), dapat disimpulkan bahwa teks laporan hasil observasi adalah teks yang menghadirkan informasi tentang suatu hal secara umum berdasarkan pengamatan terhadap objek-objek tertentu dengan tujuan melaporkan kejadian/isu atau melaporkan secara umum berbagai kelas benda.

2.2.2.1.2 Struktur Teks Laporan Hasil Observasi (LHO)

Kemendikbud (2013) menjabarkan struktur teks laporan hasil observasi menjadi tiga unsur yaitu definisi umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat. Adapun secara lebih jelas, Tim Edukasi (2013:19) menjabarkan struktur teks laporan hasil observasi menjadi tiga bagian, yaitu: (1) Pendahuluan, bagian ini berisi pengungkapan objek yang diamati secara umum. Tujuannya adalah sebagai

pembuka atau pengantar bagian isi, (2) Isi, bagian ini berisi klasifikasi dan deskripsi secara umum objek yang diamati, (3) Penutup, bagian ini berisi simpulan tentang objek yang diobservasi. Menurut Priyatni, dkk (2013:4), secara garis besar struktur teks laporan hasil observasi adalah judul, klasifikasi umum, dan deskripsi.

Dari ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa struktur teks LHO terdiri atas judul, definisi umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat. Judul merupakan kepala dari sebuah teks laporan hasil observasi. Definisi umum merupakan pendahuluan teks LHO yang berisi pengungkapan suatu objek yang diamati secara umum dan bertujuan sebagai pembuka atau pengantar isi. Deskripsi bagian merupakan isi teks LHO yang berisi pernyataan/klasifikasi umum suatu objek yang diamati, contohnya benda atau fenomena alam. Deskripsi manfaat merupakan penutup teks LHO yang berisi simpulan teks dan bertujuan menjelaskan manfaat dari objek yang diamati.

Berikut ini adalah contoh teks laporan hasil observasi yang terdapat dalam buku siswa *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan SMP/MTs Kelas VII*. Teks laporan hasil observasi berjudul *Cinta Lingkungan* ini dilengkapi dengan keterangan strukturnya.

Tabel 2.2 Analisis Struktur Contoh Teks Laporan Hasil Observasi

Teks	Keterangan Struktur
Cinta Lingkungan	Judul
Lingkungan hidup adalah segala sesuatu yang ada di sekitar manusia dan berhubungan timbal balik. Lingkungan hidup ini mencakupi benda hidup dan benda mati. Benda hidup perlu makanan dan berkembang biak seperti manusia, binatang, dan tumbuhan. Benda mati	Deskripsi umum

antara lain tanah, air, api, batu, dan udara. Jika terpelihara dengan baik, lingkungan hidup itu dapat menciptakan masyarakat yang sehat, aman, tenteram, lahir dan batin.	
<p>Indonesia merupakan paru-paru dunia kedua. Indonesia memiliki hutan lebat yang memberikan banyak oksigen. Di negara ini terdapat tumbuh-tumbuhan dan hewan yang khas, seperti matoa, kayu cendana, burung cendrawasih, orang utan, dan komodo.</p> <p>Ekosistem di Indonesia yang masih terjaga, salah satunya, adalah kawasan Gunung Kidul. Di daerah itu sungai dibawah tanah airnya melimpah. Di gua dan sekitar sungai masih dihuni segerombolan kelelawar dan fitoplankton. Fitoplankton itu menjadi makanan ikan sehingga ikan berkembang biak dengan baik. Hewan-hewan melata atau reptil, seperti ular, kadal, dan tokek masih berkeliaran. Burung-burung kecil bekicau, musang berlari-larian, ayam berkokok, dan berbagai serangga hidup saling pengaruh.</p>	Deskripsi bagian
<p>Alam yang indah ini harus dicintai, dijaga, dan dilestarikan. Kecintaan pada alam itu harus selalu kita tumbuhkan kepada seluruh warga Indonesia. Selain itu, rasa cinta itu juga harus terus ditanamkan agar alam Indonesia tetap menjadi paru-paru dunia yang bermanfaat bagi kehidupan seluruh makhluk yang hidup dari masa ke masa.</p>	Deskripsi manfaat
<i>(Diolah dari sumber "Lingkungan Hidup" Lembaga Pemberdayaan Masyarakat dan Lingkungan Hidup, 27 April 2012) dalam Kemendikbud 2013</i>	

2.2.2.1.3 Unsur Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi (LHO)

Menurut Kemendikbud (2013:24), unsur kebahasaan teks laporan hasil observasi ditandai dengan adanya *pengulangan (repetisi)*, *kata ganti (pronominal)*, *penghubung (konjungsi)* Sebagai contoh, berikut ini dikemukakan beberapa kalimat yang menjadi sarana pendukung keutuhan itu.

1. *Ikan tuna* merupakan ikan yang sangat bergizi, dagingnya tebal dan gurih. *Ikan* ini banyak dikonsumsi masyarakat. (pengulangan atau repetisi)
2. *Edo* siswa kelas 3 SMP berprestasi. *Dia* sangat yakin dapat masuk ke SMA unggulan tahun depan. (kata ganti/pronomina)

3. Dokter mengatakan bahwa saya menderita anemia. *Oleh karena itu*, saya harus mengonsumsi banyak makanan yang sehat. (konjungsi/kata penghubung transisi)

Menurut Priyatni, dkk. (2013:5), ciri kebahasaan teks observasi adalah sebagai berikut.

- 1) Menggunakan nomina/kata benda untuk menginformasikan benada/sesuatu yang diamati.

Contoh: Pelikan, si burung, anatomi, dan habitat.

- 2) Menggunakan kata sifat/keadaan untuk mendeskripsikan suatu/benda yang diamati.

Contoh: (a) Pelikan, **si burung berkantung**, (b) Paruhnya **yang meruncing**, (c) Pada paruh bagian bawah sampai tenggorokan terdapat kantung berupa kulit **elastis**.

Kata sifat beringkat

Pelikan jantan memiliki **rupa yang sama** dengan pelikan betina, namun tubuh pelikan jantan **sedikit lebih besardaripada** pelikan betina.

- 3) Menggunakan kata kerja aksi untuk menjelaskan perilaku.

Contoh: (a) Pelikan adalah burung yang hidup secara berkelompok dan **terbang** dalam kawanan. (b) Pelikan dapat **terbang** dalam jangka waktu lama. Mereka sering terbang membentuk satu garis panjang. (c) Pelikan Paruh Tutul (*Pelecanus philippensis*) mencari makan sendiri-sendiri dengan **berenang** perlahan **mendekati** ikan lalu **menangkap** dengan paruhnya secara tiba-tiba.

4) Menggunakan istilah-istilah teknis.

Contoh: (a) Pelikan Putih (*Pelecanus erythrorhynchos*), (b) Pelikan Cokelat (*Pelecanus occidentalis*), (c) Pelikan Punggung Pink (*Pelecanus rufescens*).

Dari kedua pendapat mengenai unsur kebahasaan teks laporan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur kebahasaan teks laporan hasil observasi terdiri atas kata benda, kata sifat/keadaan, kata kerja aksi, pengulangan/repetisi, kata ganti/pronominal, kata hubung transisi/konjungsi, dan istilah-istilah teknis.

2.2.2.2 Kompetensi Dasar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi

Kompetensi adalah kemampuan seseorang untuk bersikap, menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk melaksanakan suatu tugas di sekolah, masyarakat, dan lingkungan dimana yang bersangkutan berinteraksi. Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu mata pelajaran di kelas tertentu (Kemendikbud, 2012).

Menurut Priyatni, Thamrin, dan Wardoyo (2013), dalam memahami teks hasil observasi dapat meliputi empat kegiatan, yaitu: (1) membaca contoh teks hasil observasi, (2) bertanya, (3) menentukan struktur isi dan ciri kebahasaan teks hasil observasi, dan (4) menyajikan hasil diskusi. Sedangkan menurut Tim

Edukatif (2013:7), untuk memahami teks hasil observasi, ada dua hal penting yang perlu diamati, yakni isi dan struktur teks.

Priyatni, Thamrin, dan Wardoyo (2013) berpendapat bahwa dalam menyusun teks laporan hasil observasi, terdapat tiga kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa. Kegiatan pertama yaitu mengenali kalimat. Dalam mengenali kalimat, setidaknya ada beberapa hal yang perlu dikenali, yaitu: (1) mengenali ciri kalimat, (2) mengenali kalimat tunggal dan majemuk, (3) mengenali kalimat lengkap dan tidak lengkap, (4) mengenali kesejajaran kalimat, (5) mengenali kalimat yang hemat dan tidak hemat, (6) mengenali kalimat yang ambigu (bermakna ganda), dan (7) mengenali kelogisan kalimat.

Kegiatan kedua yaitu menulis teks hasil observasi. Langkah-langkah menulis teks hasil observasi adalah. (1) menentukan judul, (2) menuliskan klasifikasi umum, dan (3) menuliskan deskripsi.

Kegiatan ketiga yaitu menyajikan dan menilai kemampuan menulis teks hasil observasi. Aspek penilaian dalam rubrik penilaian teman sejawat yaitu judul, klasifikasi umum, deskripsi, keterpaduan wacana, kesalahan struktur kalimat, dan ketepatan penulisan ejaan dan tanda baca.

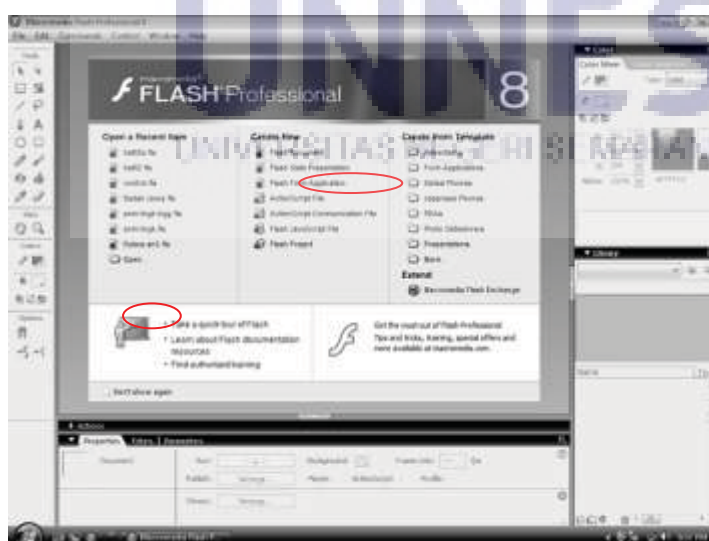
Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi dasar (KD) adalah kompetensi yang berisi serangkaian kegiatan yang perlu dilakukan oleh siswa untuk mencapai hasil optimal dalam proses pembelajaran.

2.2.3 Software Macromedia Flash

Macromedia Flash 8, merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil. Awalnya software ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (online). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (offline). Dengan Actionscript 2.0 yang dibawanya, Flash 8 dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi (Adriyanto, 2009:11).

2.2.3.1 Cara Membuka

Menurut Adriyanto (2009:11) Untuk membuka program Macromedia Flash 8 dapat dilakukan cara berikut: (1) pilih Start > Program > Macromedia > Flash 8, atau (2) pilih Ikon Flash 8 pada dekstop (Layar monitor).Beberapa saat akan muncul jendela dialog seperti berikut.

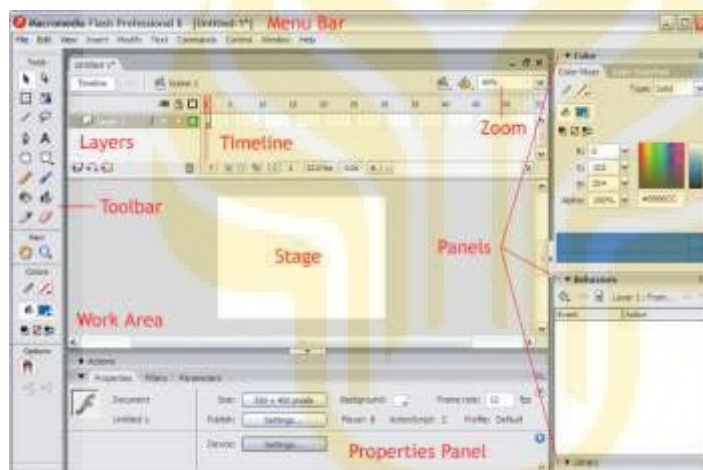


Gambar 2.1 Jendela Dialog Macromedia Flash 8

Setelah itu, pilih **Create New > Flash Document** untuk memulai membuat file baru. Jika ingin membuka file flas dapat memilih **Open a Recent New > Open**.

2.2.3.2 Mengenal Jendela Kerja Macromedia Flash 8

Menurut Adriyanto (2009:11), berikut merupakan tampilan standar jendela kerja Flash 8, saat Anda memulai membuat file baru.



Gambar 2.2 Jendela Kerja Macromedia Flash 8

Jendela kerja Flash 8 terdiri atas :

1) **Menubar**

Menubar Macromedia Flash 8 terletak pada bagian paling atas. Menubar tersebut terdiri atas file, edit, view, insert, modify, text, commands, control, windows, dan help.


2) **Toolbar**

Toolbar merupakan panel berisi berbagai macam tool. Tool-tool tersebut dikelompokkan menjadi empat kelompok: **Tools**; berisi tombol-tombol untuk

membuat dan mengedit gambar, **View**; untuk mengatur tampilan lembar kerja, **Colors**; menentukan warna yang dipakai saat mengedit, **Option**; alat bantu lain untuk mengedit gambar.

Tabel 2.3 Gambar, Nama, Fungsi, dan Tombol Shortcut Icon pada Macromedia Flash 8

Tool	Nama	Fungsi	Shortcut
	Selection Tool	Memilih dan memindahkan objek	V
	Subselection Tool	Mengubah bentuk objek dengan edit points	A
	Free Transform Tool	Mengubah ukuran atau memutar bentuk objek sesuai keinginan	Q
	Gradient Transform Tool	Mengubah warna gradasi	F
	Line Tool	Membuat garis	N
	Lasso Tool	Menyeleksi bagian objek yang akan diedit	L
	Pen Tool	Membuat bentuk objek secara bebas berupa dengan titik-titik sebagai penghubung	P
	Text Tool	Membuat teks (kata atau kalimat)	T
	Oval Tool	Membuat objek elips atau lingkaran	O
	Rectangle Tool	Membuat objek berbentuk segi empat atau segi banyak	R
	Pencil Tool	Menggambar objek secara bebas	Y
	Brush Tool	Menggambar objek secara bebas dengan	B

		ukuran ketebalan dan bentuk yang sudah disediakan	
	Ink Bottle Tool	Memberi warna garis tepi (outline)	S
	Paint Bucket Tool	Memberi warna pada objek secara bebas	K
	Eyedropper Tool	Mengambil contoh warna	I
	Eraser Tool	Menghapus objek	E
	Hand Tool	Menggeser stage	H
	Zoom Tool	Memperbesar atau memperkecil objek	M atau Z
	Stroke Color	Memberi warna pada garis/garis tepi	
	Fill Color	Memberi warna pada objek	
	Option tool	Mengatur fungsi tambahan dari tool yang sedang aktif	

3) Timeline

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. Timeline terdiri atas beberapa layer. Layer digunakan untuk menempatkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap layer terdiri atas frame-frame yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang frame dalam layer, maka semakin lama animasi akan berjalan.

4) Stage

Stage disebut juga layar atau panggung. Stage digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam stage kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna dan lain-lain.

5) **Panel Properties**

Panel Properties akan berubah tampilan dan fungsinya mengikuti bagian mana yang sedang diaktifkan. Misalnya Anda sedang mengaktifkan Line tool, maka yang muncul pada jendela properties adalah fungsi-fungsi untuk mengatur line/garis seperti besarnya garis, bentuk garis, dan warna garis.

6) **Panel Library**

Panel Library mempunyai fungsi sebagai perpustakaan simbol/media yang digunakan dalam animasi yang sedang dibuat. Simbol merupakan kumpulan gambar baik *movie*, tombol (*button*), sound, dan gambar statis (*graphic*).

2.2.4 Nilai Karakter Peduli Lingkungan

Nilai karakter perlu disubstitusikan dalam pembelajaran di sekolah untuk membentuk karakter generasi bangsa yang unggul dan berjiwa berperikemanusiaan. Dalam penelitian ini, nilai karakter peduli lingkungan disubstitusikan ke dalam pembelajaran memahami dan menyusun teks LHO karena dinilai sesuai diterapkan ketika siswa mengamati lingkungan sekitar untuk menyusun teks LHO.

2.2.4.1 Pengertian Nilai Karakter Peduli Lingkungan

Menurut Pengawas Sekolah Departemen Pendidikan Negara Bagian Georgia, Scerenco (1997) yang dikutip oleh Samani dan Hariyanto (2013), peduli lingkungan atau *respect for environment* adalah menghargai alam lingkungan dengan berkewajiban melestarikan fungsinya agar menjadi kehidupan yang berkelanjutan, jauh dari pencemaran lingkungan. Menurut Pribadi (2011:4), peduli lingkungan berarti memerhatikan dengan cermat masalah lingkungan dan berusaha memperbaikinya.

Kemendiknas (2010) merumuskan 18 nilai karakter yang salah satunya dilesapkan dalam teks laporan hasil observasi pada penelitian ini yaitu nilai karakter peduli lingkungan. Menurut Kemendiknas (2010a) yang dikutip oleh Abidin (2013:68), nilai karakter peduli lingkungan adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.

Dari ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai karakter peduli lingkungan adalah sikap cinta terhadap lingkungan dengan cara melakukan upaya untuk melestarikan lingkungan.

2.2.4.2 Pemuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan dalam Pembelajaran

Penyemaian pendidikan lingkungan hidup di sekolah telah menjadi perhatian para aktivis lingkungan. Pada Environmental Teachers di Pasuruan,

Jawa Timur, pada akhir Maret 2008 di antaranya membahas tentang beragam metode dan pendekatan yang mungkin dilakukan para guru untuk menanamkan kesadaran lingkungan pada anak didik di sekolah. Di antaranya dengan mengarusutamakan isu-isu lingkungan dalam kurikulum dan aktivitas sekolah, ditambah dengan kegiatan-kegiatan lapangan yang mendekatkan anak didik dengan problem lingkungan (Azzet 2014:170).

Menurut Azzet (2014:171), membangun karakter sekolah untuk peduli lingkungan tidak bisa dilakukan sendiri oleh guru atau sedikit guru, tapi harus digerakkan bersama oleh sistem dan manajemen sekolah. Banyak kegiatan di sekolah yang dapat mengembangkan karakter peduli lingkungan pada siswa, di antaranya: (1) karya ilmiah remaja dalam kegiatan ekstrakurikuler, (2) penancangan sekolah hijau dengan menerapkan sistem pengelolaan sampah, dan (3) kerja bakti membersihkan sekolah.

Pendidikan karakter peduli lingkungan diperlukan untuk membentuk karakter siswa yang tidak hanya peduli dengan lingkungannya, melainkan juga mencintai lingkungan. Pada proses pembelajaran, terdapat berbagai cara untuk memuatkan nilai karakter peduli lingkungan. Menurut Dianastiti dalam Jurnal Kreativitas Mahasiswa Cendekia Vol. 3 No. 1 Maret 2013, pendidikan karakter cinta lingkungan pada anak juga akan lebih efektif apabila diterapkan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Proses pendidikan karakter cinta lingkungan tersebut akan menjadi bermakna apabila dilakukan dalam lingkungan yang nyaman, memberikan rasa aman bagi anak, serta dilakukan secara menarik dan kreatif (Dianastiti, dkk. 2013:15).

Menurut Abidin (2013), dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, pemuatan nilai karakter peduli lingkungan dapat dilakukan dengan cara memasukkannya pada teks-teks yang bergenre kebahasaan maupun teks-teks sastra. Teks-teks tersebut merupakan salah satu bahan pembuatan media pembelajaran atau bahan ajar yang dimaksud oleh Dianastiti, dkk.

Sikap peduli lingkungan dinyatakan berhasil jika memenuhi indikator-indikator karakter peduli lingkungan. Menurut Mulyasa (2014:11), terdapat dua indikator karakter peduli lingkungan, yaitu mendeskripsikan gejala alam dan memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab. Simpulan pendapat Mulyasa ini adalah siswa yang memiliki karakter peduli lingkungan tidak hanya mampu mendeskripsikan gejala alam melalui teks, melainkan juga mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari melalui sikap memanfaatkan lingkungan secara bertanggung jawab.

2.2.5 Konsep Pengembangan Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 dan Bermuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan untuk Siswa Kelas VII SMP

Bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi bermuatan nilai karakter peduli lingkungan ini dibuat dengan menggunakan *software* Macromedia Flash 8. Bahan ajar ini dapat dioperasikan oleh siswa secara interaktif pada komputer. Bahan ajar disajikan dengan warna dan gambar yang diminati siswa kelas VII SMP.

Konsep desain bahan ajar dalam penelitian ini adalah bahan ajar yang bermuatan nilai karakter peduli lingkungan sehingga pemuatan nilai karakter

peduli lingkungan ditonjolkan pada bagian-bagian tertentu. Bagian-bagian yang paling menonjol di antaranya adalah bagian pembuka bahan ajar, bagian awal sebelum memulai pembelajaran memahami teks LHO, bagian contoh teks, bagian pertengahan sebelum memulai pembelajaran menyusun teks LHO, dan bagian paling akhir setelah evaluasi. Berikut adalah penjabaran setiap bagian.

1) Bagian Pembuka

Bagian pembuka bahan ajar disajikan halaman depan dengan logo Unnes, ikon peduli lingkungan, dan gambar-gambar bertema “Peduli Lingkungan”. Selanjutnya, sampul depan tersebut diberi ikon peduli lingkungan. Berikut adalah konsep pembuka bahan ajar.



Gambar 2.3 Konsep Tampilan Judul Bahan Ajar Bertema “Peduli Lingkungan”

Ikon peduli lingkungan yang diletakkan di bagian atas berfungsi sebagai penanda bahan ajar tersebut merupakan bahan ajar yang bermuatan nilai karakter peduli lingkungan. Dalam bahan ajar tersebut, ikon peduli lingkungan dilambangkan dengan bumi yang dikelilingi siluet manusia berwarna hijau.

Artinya, manusia tersebut sedang melindungi bumi dengan cara menjaga dan melestarikan alam.

2) Bagian Awal Sebelum Pembelajaran Memahami Teks LHO

Pada bagian awal sebelum pembelajaran memahami teks LHO, disajikan video yang berkaitan dengan kepedulian terhadap lingkungan. Video tersebut diharapkan dapat menstimulus kepekaan siswa terhadap lingkungan sekitar. Berikut tampilan video tersebut.



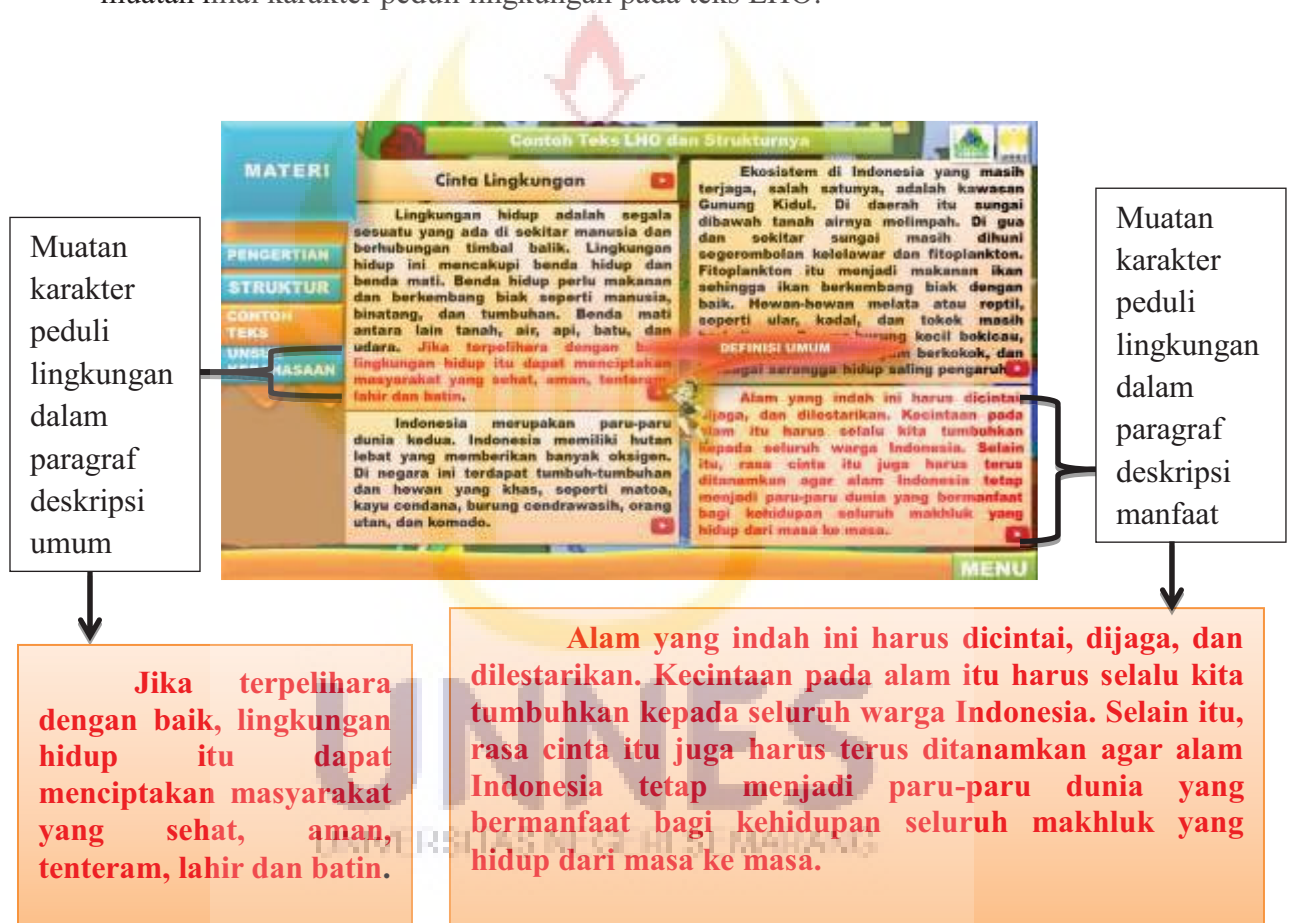
Gambar 2.4 Konsep Video Bermuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan

Video tersebut bertema "Peduli Lingkungan". Dalam video yang berdurasi delapan menit tersebut, terdapat nilai karakter peduli lingkungan, yaitu warga desa bersama sekelompok pemuda dari suatu komunitas yang bergotong-royong membersihkan selokan dari gundukan sampah yang menyumbat aliran air

sehingga air dapat mengalir dengan lancar dan memperkecil risiko terjadinya banjir.

3) Bagian Contoh Teks

Dalam contoh teks LHO, termuat nilai karakter peduli lingkungan yang disubstitusikan pada bagian definisi umum dan deskripsi manfaat. Berikut adalah muatan nilai karakter peduli lingkungan pada teks LHO.



Gambar 2.5 Konsep Contoh Teks LHO bermuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan

Nilai karakter peduli lingkungan yang termuat dalam teks LHO diberi tanda warna merah agar siswa langsung dapat memahami cara memasukkan nilai karakter peduli lingkungan dalam teks LHO. Nilai karakter peduli lingkungan dalam teks dapat disubstitusikan ke dalam paragraf pertama teks LHO yang berisi

deskripsi umum. Cara kedua memasukkan nilai karakter peduli lingkungan pada teks LHO adalah pada bagian terakhir teks LHO yang berisi deskripsi manfaat.

Dalam satu tampilan di atas, disajikan teks LHO secara penuh untuk memudahkan siswa memahami teks LHO. Penjelasan struktur teks LHO akan muncul jika siswa mengklik tombol merah yang ada di ujung bawah paragraf seperti yang terlihat pada gambar di atas.

4) Bagian Pertengahan Sebelum Pembelajaran Menyusun Teks LHO

Pemuatan nilai karakter berikutnya diletakkan pada bagian sebelum memulai pembelajaran menyusun teks LHO. Nilai karakter tersebut berupa tes peduli lingkungan yang harus dilakukan siswa sebelum membuka materi menyusun teks LHO dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepedulian sekaligus memancing kesadaran siswa terhadap lingkungan. Berikut ini adalah contoh soal pada tes peduli lingkungan.



Gambar 2.6 Konsep Soal Tes Peduli Lingkungan

5) Bagian Akhir Setelah Evaluasi

Pemuatan nilai karakter yang terakhir diletakkan pada bagian akhir setelah evaluasi. Nilai karakter peduli lingkungan diulas dengan bentuk video inspirasi. Berikut ini adalah video inspirasi peduli lingkungan.



Gambar 2.7 Konsep Video Inspirasi Peduli Lingkungan

Video tersebut mengisahkan aksi dari beberapa anak laki-laki yang peduli terhadap lingkungan dengan membersihkan sampah-sampah yang berserakan di sekitar kota mereka. Selain nilai karakter peduli lingkungan yang termuat dalam video, nilai karakter peduli lingkungan juga ditunjukkan melalui ikon peduli lingkungan dan gambar latar belakang bertema “Peduli Lingkungan”.

2.3 Kerangka Berpikir

Bahan ajar yang beredar selain Buku Siswa dan Buku Guru terbitan dari Pemerintah (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) terutama untuk materi memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi masih jarang ditemukan. Selain itu, bahan ajar tersebut belum dapat membantu siswa mencapai kompetensi dasar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi. Tampilan bahan ajar kurang menarik sehingga belum dapat menarik minat belajar siswa. Bahan ajar

bermuatan uatan nilai karakter peduli lingkungan belum banyak dibuat, biasanya guru masih menggunakan bahan ajar bermuatan nilai budaya seperti yang dicontohkan oleh pemerintah.

Setelah diperoleh data kebutuhan menggunakan angket yang ditujukan untuk siswa dan guru, bahan ajar dibuat sesuai dengan data kebutuhan. Pertama, bahan ajar tersebut membantu siswa mencapai kompetensi dasar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi. Kedua, tampilan bahan ajar dibuat semenarik mungkin agar mampu menarik minat belajar siswa. Ketiga, dalam bahan ajar tersebut, terdapat muatan nilai karakter yang dicanangkan Kemendikbud, salah satunya nilai karakter peduli lingkungan.

Permasalahan dalam Pembelajaran Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi (LHO) di Sekolah:

- Bahan ajar belum membantu pencapaian KD memahami dan menyusun teks LHO
- Tampilan bahan ajar kurang menarik minat belajar dan belum memicu kreativitas siswa
- Bahan ajar belum banyak yang diberi muatan nilai karakter peduli lingkungan

Kebutuhan:

- Bahan ajar yang dapat mencapai KD memahami dan menyusun teks LHO
- Desain bahan ajar yang menarik dan memicu kreativitas siswa
- Bahan ajar yang diberi muatan nilai karakter peduli lingkungan

Bahan Ajar Memahami dan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi dengan Menggunakan Macromedia Flash 8 dan Bermuatan Nilai Karakter Peduli Lingkungan

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat ditarik simpulan mengenai bahan ajar memahami dan menyusun teks hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP. Berikut ini adalah simpulan hasil penelitian.

4. Bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi yang dibutuhkan oleh siswa adalah bahan ajar yang lengkap pada aspek substansi materi, materi harus memberikan inspirasi kepada siswa dengan memuat informasi terkini. Pada aspek desain pembelajaran, penataan KI-KD-Indikator, referensi, dan cara penggunaan bahan ajar harus tepat. Pada aspek tampilan komunikasi visual bahan ajar yang menggunakan Macromedia Flash 8, komposisi penataan warna, pemberian gambar dan video, serta peletakkan tombol-tombol navigasi harus tepat. Pada aspek pemanfaatan *software*, bahan ajar yang berbasis TIK dibuat secara interaktif. Pada aspek nilai karakter peduli lingkungan, pemuatan nilai karakter peduli lingkungan pada bahan ajar dibuat menarik agar tertanam pada benak siswa sehingga siswa dapat mengimplementasikan di kehidupan sehari-hari.
5. Penilaian bahan ajar memahami dan menyusun teks laporan hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP dilakukan oleh guru pengampu

mata pelajaran bahasa Indonesia dan dosen ahli. Berikut adalah hasil penilaian bahan ajar: (1) Aspek substansi materi, nilai rata-rata dari keempat validator adalah sebesar 92,79 dengan kategori sangat baik; (2) Aspek desain pembelajaran, nilai rata-rata dari keempat validator adalah sebesar 93,23 dengan kategori sangat baik; (3) Aspek tampilan komunikasi visual, nilai rata-rata dari keempat validator adalah sebesar 94,40 dengan kategori sangat baik; (4) Aspek pemanfaatan *software*, nilai rata-rata dari keempat validator adalah sebesar 93,75 dengan kategori sangat baik; (5) Aspek nilai karakter peduli lingkungan, nilai rata-rata dari keempat validator adalah sebesar 94,20 dengan kategori sangat baik.

6. Perbaikan terhadap bahan ajar memahami dan menyusun teks hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP meliputi dua aspek. Kedua aspek tersebut adalah (1) Aspek substansi materi, perbaikan dilakukan pada bagian kegiatan apersepsi berupa video kegiatan peduli lingkungan menjadi video contoh teks laporan hasil observasi, dan (2) Aspek tampilan komunikasi visual, menampilkan video secara langsung dalam bahan ajar yang sebelumnya harus diputar di lain *file*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, direkomendasikan saran yang ditujukan untuk siswa, guru, dan peneliti lain. Berikut adalah saran yang dapat dilakukan.

- 1) Siswa diharapkan menggunakan bahan ajar memahami dan menyusun teks hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP dengan tidak hanya terfokus pada video atau permainan yang terdapat di dalamnya saja, melainkan terfokus pada materinya.
- 2) Guru diharapkan senantiasa memberikan pengarahan tentang cara penggunaan bahan ajar memahami dan menyusun teks hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP agar siswa dapat optimal dalam memahami dan menyusun teks hasil observasi.
- 3) Peneliti lain diharapkan diadakan penelitian lebih lanjut mengenai keefektifan penggunaan bahan ajar memahami dan menyusun teks hasil observasi dengan menggunakan Macromedia Flash 8 dan bermuatan nilai karakter peduli lingkungan untuk siswa kelas VII SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Adriyanto, Bambang. 2009. *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*. Modul Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Conten Jardiknas.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Dianastiti, Firstya Evi. Pengembangan Kartu Kwartet sebagai Media Penanaman Karakter Cinta Lingkungan. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Cendekia*. Vol.3 No.1 Maret 2013. Hal 15-21.
- Firdaus, Fiki dan Samsudi. 2012. Macromedia Flash Professional 8 sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin (JPTM)*. Vol. 12. No. 1. Juni 2012. Hal 21-24.
- Jayan. 2007. *64 Trik Tersembunyi Flash*. Palembang: Maxikom.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013A. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013B. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusumadewi, O.N, dkk. 2013. Keefektifan CTL Berbantuan Macromedia Flash terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Segiempat. *Jurnal Kreano*, ISSN: 2086-2334. Vol. 4. No. 1. Juni 2013.
- Mahsun. 2014. *Pembelajaran Teks dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mendikbud. 2013. *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Depdikbud.
- Nugroho, Hasan. 2014. “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Laporan Hasil Observasi dan Mengonversinya Menjadi Teks Berita untuk Siswa Kelas X SMA”. *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.

- Nuryeni. 2015. "Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Bermuatan Budaya Melalui *Discovery Learning* Berbantuan *Puzzle* pada Siswa Kelas VII H SMP Negeri 18 Semarang". *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Pala, Aynur. 2011. *The Need for Character Education*. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies* Vol 3, No 2, 2011 ISSN: 1309-8063 (Online)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. 2013. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Permendikbud No 81 A. 2013. *Implementasi Kurikulum Pedoman Pembelajaran*. Jakarta : Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan.
- Penerbit ANDI. 2009. *Jalan Pintas Menguasai Flash MX*. Yogyakarta: ANDI.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Priyatni, Endah Tri dkk. 2013. *Bahasa dan Sastra Indonesia SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pribadi, Herlina. 2011. *Peduli Lingkungan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rizagana. 2016. "Indosat Ooredoo Kembangkan Pendidikan Berbasis Digital". <http://www.beritasatu.com/ipitek/325552-indosat-ooredoo-kembangkan-pendidikan-berbasis-digital.html>. (diunduh pada Kamis, 9 Juni 2016).
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Tim Edukatif. 2013. *Mahir Berbahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Erlangga.
- Tim Penyusun. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa Departemen/Pendidikan Nasional.
- Tomlinson, Brian. 2012. *Materials Development for Language Learning and Teaching*. *Cambridge Journals*. Lang. Teach. (2012), 45.2, 143–179.

- Utami, Sri. 2014. Peningkatan Kemampuan Menyusun Teks Laporan Hasil Obseravasi Melalui Model Pembelajaran APIK PLUS-PLUS Pada Siswa SMPN 1 Pacitan. *Jurnal Humaniora*. Vol. 02. No. 01. Oktober 2014. Hal. 109-166.
- Yamat, Hamidah. 2012. *Developing Hypermedia Reading Courseware for English for Specific Purposes*. *Jurnal Procedia - Social and Behavioral Sciences* 46 (2012) 4874 – 487.
- Yudhiantoro, Dhani. 2009. *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: ANDI.

