

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENULIS TEKS EKSPOSISI DENGAN STRATEGI *THINK-TALK-WRITE*
(*TTW*)
UNTUK SISWA SMK KELAS X**

Muhammad Yusuf

Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Unisma
muhammadyusuf@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksposisi dengan strategi *Think-Talk-Write (TTW)*. Pengembangan produk dirancang dan didesain menggunakan *software Auto Play Media Studio* versi 8.5.0.0. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba terhadap produk multimedia interaktif, dapat dilaporkan sebagai berikut: (1) validasi ahli bahasa menunjukkan persentase kelayakan sebesar 83,7%, (2) validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 79%, (3) validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 78,3%, (4) validasi guru (praktisi) menunjukkan persentase kelayakan sebesar 81%, (5) hasil penilaian siswa sebagai pengguna produk menunjukkan persentase kelayakan sebesar 86,4%. Secara keseluruhan dapat disimpulkan produk yang telah dikembangkan telah layak dan dapat untuk digunakan sebagai media dan sumber belajar. Untuk siswa, produk multimedia interaktif dapat digunakan sebagai sumber atau media pembelajaran untuk berlatih menulis teks eksposisi. Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan adanya penelitian lanjutan untuk mengukur tingkat efektivitas dari produk yang sudah dikembangkan.

Kata-kata Kunci: pengembangan, multimedia interaktif, menulis, teks eksposisi, strategi *think-talk-write (TTW)*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Kurikulum 2013 Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Al-Haromain Lumajang, ada beragam masalah yang mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa Kelas X SMK dalam pembelajaran menulis teks eksposisi. Masalah yang paling dominan mempengaruhi kemampuan siswa dalam kegiatan menulis teks eksposisi, antara lain (1) minimnya kemampuan siswa dalam menuangkan

ide, gagasan, pikiran, dan perasaannya ke dalam bentuk tulisan, (2) perbedaan latar belakang siswa sehingga mempengaruhi hasil tulisan masing-masing siswa, (3) minimnya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran menulis teks eksposisi, dan (4) minimnya multimedia pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk kepingan CD (*CompactDisk*) yang mampu digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks eksposisi pembelajaran bahasa Indonesia diran-

cang ke dalam pembelajaran berbasis teks. Salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa SMK kelas X berdasarkan Kurikulum 2013 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis teks eksposisi. Pembelajaran menulis teks eksposisi terdapat pada kompetensi dasar 4.2 memproduksi teks eksposisi yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Dalam praktiknya rata-rata siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks eksposisi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Al-Haromain Lumajang, ada beragam masalah yang mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa Kelas X SMK dalam pembelajaran menulis teks eksposisi. Masalah yang paling dominan mempengaruhi kemampuan siswa dalam kegiatan menulis teks eksposisi, antara lain (1) minimnya kemampuan siswa dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran, dan perasaannya ke dalam bentuk tulisan, (2) perbedaan latar belakang siswa sehingga mempengaruhi hasil tulisan masing-masing siswa, (3) minimnya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran menulis teks eksposisi, dan (4) minimnya multimedia pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk kepingan CD (*CompactDisk*) yang mampu digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks eksposisi.

Untuk membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi maka dibutuhkan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2013: 3). Perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, tentunya juga mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. Saat ini, media yang dianggap praktis digunakan dalam proses pembelajaran adalah media yang mampu menyatukan beberapa komponen media (teks, grafik, gambar, video, animasi, dan audio) menjadi satu. Multimedia interaktif merupakan media berbasis komputer yang mampu menyatukan beberapa komponen media tersebut menjadi satu. Proses pembelajaran berbasis komputer memang mulai menjadi solusi dalam menangani masalah-masalah yang sering muncul dalam setiap proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer yang mengacu pada Kurikulum 2013 masih minim. Hal ini karena Kurikulum 2013 baru diterapkan selama lima tahun dan dengan konsep pembelajaran yang berbeda dengan Kurikulum 2006. Selain itu, teks eksposisi yang diajarkan dalam Kurikulum 2013 bersifat kompleks. Berdasarkan analisis kebutuhan, tujuan utama dalam pembelajaran teks eksposisi yaitu siswa mampu menyusun/menulis teks eksposisi dengan baik. Agar pembelajaran lebih praktis dan terarah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, maka pengembangan multimedia pembelajaran menulis teks eksposisi sangat diperlukan.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dikembangkan sebuah multimedia pembelajaran interaktif. Arsyad (2014:9), menjelaskan bahwa media yang baik adalah media yang mampu melibatkan banyak alat indera siswa karena semakin banyak alat indera siswa yang terlibat, semakin besar pula kemungkinan siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran. Pengembangan multimedia interaktif lebih

terarah pada kegiatan pembelajaran menulis teks eksposisi yang mampu membantu siswa untuk menghasilkan sebuah karangan eksposisi yang utuh dan menarik. Pengembangan multimedia pembelajaran ini juga diimplementasikan dengan Strategi *Think-Talk-Write (TTW)*. Strategi *Think-Talk-Write (TTW)* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sangat cocok dengan pembelajaran menulis. Strategi ini dapat membantu siswa mengembangkan pengetahuan melalui tiga tahapan yaitu tahap berpikir (*think*), tahap berbicara (*talk*), dan tahap menulis (*write*). Tahap berpikir (*think*) membantu siswa dalam membangun pengetahuan. Tahap berbicara (*talk*) dalam kelompok membantu siswa aktif berdiskusi dan menambah informasi untuk bahan menulis. Selanjutnya tahap terakhir yaitu tahap menulis (*write*) membantu siswa menulis dengan lancar. Diharapkan dengan menerapkan Strategi *Think-Talk-Write (TTW)* yang dikemas dalam media pembelajaran interaktif, mampu membantu siswa untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran menulis teks eksposisi. Selain itu, strategi *Think-Talk-Write (TTW)* ini memiliki sifat yang logis, sistematis, dan memiliki langkah-langkah yang jelas.

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Bagaimanakah desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksposisi dengan strategi *Think-Talk-Write (TTW)* untuk siswa SMK kelas X? 2) Bagaimanakah kelayakan multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksposisi dengan strategi

ThinkTalk-Write (TTW) untuk siswa SMK kelas X?

Produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk siswa kelas X SMK memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1) Produk media pembelajaran adalah multimedia pembelajaran interaktif.

2) Multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara individu maupun kelompok yang di dalamnya sudah terintegrasi dengan langkah-langkah menulis berdasarkan strategi *Think-Talk-Write (TTW)* multimedia interaktif yang dikembangkan, yaitu: eksposisi yang sudah disajikan dalam menu materi 1 dan materi c) Evaluasi/Menulis Evaluasi berisi langkah-langkah kegiatan menulis teks eksposisi berdasarkan *Think-Talk-Write (TTW)* yang meliputi tahap berpikir, berbicara, dan kemudian menulis suatu topik tertentu. d) Daftar berisi sumber pustaka atau sumber referensi yang digunakan dalam penyajian konsep atau teori di dalam produk multimedia pembelajaran interaktif. e) Profil berisi identitas diri pengembang media pembelajaran dan dosen pembimbing. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif, di antaranya: *Microsoft Word* untuk perumusan materi, *Auto Play Media Studio Ver. 8.5.0.0* sebagai program utama untuk perancangan media pembelajaran, *Ispiring Ver. 8* dan *Wondershare Quiz Creator* untuk membuat kuis interaktif *Adobe Photoshop CS6* untuk membuat desain tampilan gambar, tombol-tombol, dan cover CD.

Paint dan *Photo scape* untuk pengeditan tampilan screenshot.

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan memiliki manfaat teoretis dan manfaat praktis.

Manfaat teoretis hasil penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan penambah Khasanah keilmuan dalam kaitannya dengan pembelajaran menulis teks eksposisi.

Manfaat Praktis Multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan diharapkan dapat memberikan manfaat, khususnya bagi siswa, guru, dan penelitian yang lain. Bagi siswa, dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini akan mempermudah siswa dalam mengontrol kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya, siswa akan dimudahkan dalam memahami teks eksposisi dan mampu membantu siswa dalam kegiatan menulis teks eksposisi.

METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Selanjutnya, melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksposisi dengan strategi Think-Talk-Write (TTW) untuk siswa SMK kelas X.

Prosedur Pengembangan

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (dalam Setyosari, 2015:292-294), peneliti kemudian melakukan penyederhanaan pem-

batasan menjadi empat tahapan. Hal tersebut didasarkan pada pendapat Borg & Gall (dalam Emzir, 2013:271) yang menyaran dalam penelitian tesis dan disertasi, penelitian dibatasi dalam skala kecil termasuk kemungkinan untuk membatasi langkah penelitian

HASIL PENGEMBANGAN

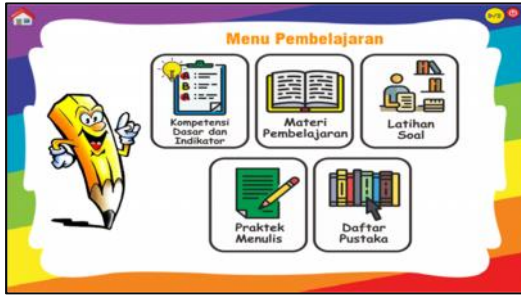
Pada bagian ini memuat uraian tentang (1) deskripsi produk hasil pengembangan, (2) hasil uji kelayakan produk (3) analisis data, dan (3) revisi produk.

Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Produk multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksposisi dengan menggunakan strategi *Think-Talk-Write (TTW)* dikembangkan berdasarkan lima aspek penilaian produk, yaitu aspek isi, aspek bahasa, aspek penyajian, aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Berikut diuraikan deskripsi hasil pengembangan produk berdasarkan kelima aspek tersebut.

Aspek isi

Produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada dasarnya bertujuan untuk memfasilitasi siswa kelas X SMK agar dapat menguasai kompetensi dasar *memproduksi teks eksposisi yang koheren sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan*. Selanjutnya, di dalam multimedia pembelajaran interaktif terdapat lima menu inti yang harus diamati dan dipelajari oleh siswa. Untuk lebih jelasnya, lima menu inti dalam produk multimedia pembelajaran interaktif dapat dilihat pada gambar sebagai berikut ini.

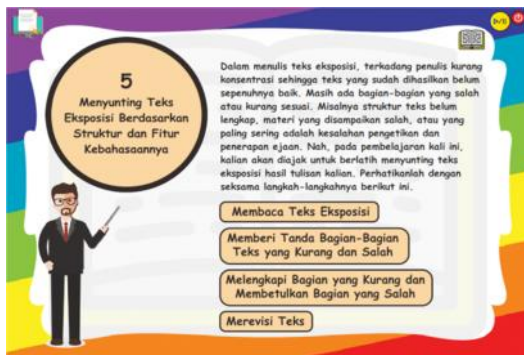


Gambar 4.1 Menu Pembelajaran dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif

Aspek Bahasa

Penggunaan bahasa pada produk multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksposisi dengan strategi *Think-Talk-Write (TTW)*, pada dasarnya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa pada tingkat sekolah menengah atas (SMK) atau tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK).

Berikut ditampilkan salah satu penggunaan bahasa pada materi yang ada di dalam produk multimedia pembelajaran interaktif.



Aspek Penyajian

Pada produk multimedia pembelajaran terdapat empat menyunting disajikan di awal *slide*. Untuk lebih jelasnya keempat menu tersebut dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 4.2 Menu-menu yang Disajikan di awal *Slide*

Salah satu contoh penyajian materi pada multimedia dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini.



Untuk lebih jelasnya penyajian menu petunjuk dapat dilihat pada gambar 4.5 dan 4.6 berikut ini.



Hasil Uji Kelayakan Produk

Uji kelayakan produk dilakukan setelah produk multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan. Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang sudah dikembangkan. Uji kelayakan dilakukan dengan memvalidasi produk hasil pengembangan, dan juga melakukan uji coba lapangan kepada siswa kelas X SMK sebagai pengguna produk. Validasi dan uji coba lapangan dilakukan berdasarkan alur pengembangan produk yang telah disajikan pada bab sebelumnya. Validasi produk melibatkan kelompok ahli, yaitu (1) ahli bahasa, (2) materi, (3) ahli media pembelajaran, dan (4) guru mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai praktisi. Sedangkan uji coba lapangan, melibatkan siswa-siswi sebagai pengguna multimedia interaktif.

Penyajian Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Bahasa

Produk berupa multimedia pembelajaran interaktif telah divalidasi oleh ahli bahasa. Dari proses validasi, diperoleh dua jenis data, yaitu (1) data berupa skor penilaian pada aspek isi,

bahasa, dan penyajian; dan (2) data berupa catatan dan masukan dari ahli bahasa.

Penyajian Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi

Produk berupa multimedia pembelajaran interaktif telah divalidasi oleh ahli materi. Dari proses validasi, diperoleh dua jenis data, yaitu (1) data berupa skor penilaian pada aspek isi, bahasa, dan penyajian; dan (2) data berupa catatan dan masukan dari ahli materi.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

Produk berupa multimedia pembelajaran interaktif telah divalidasi oleh ahli media pembelajaran. Dari proses validasi, diperoleh dua jenis data, yaitu (1) data berupa skor penilaian pada aspek tampilan dan aspek pemrograman; dan (2) data berupa catatan dan masukan dari ahli media pembelajaran.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Produk oleh Praktisi

Produk multimedia interaktif yang telah divalidasi oleh para ahli, kemudian dilanjutkan dengan meminta guru mata pelajaran bahasa Indonesia untuk terlibat memvalidasi produk yang sudah dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia, diperoleh dua jenis data, yaitu (1) data berupa skor penilaian pada aspek isi, penyajian, bahasa, pemrograman; dan (2) data berupa catatan dan masukan dari guru.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Lapangan

Produk multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksposisi dengan strategi *Think-Talk-Write (TTW)* telah divalidasi oleh para ahli dan praktisi. Validasi dimaksud untuk memberi nilai kelayakan terhadap produk yang sudah dikembangkan.

Selanjutnya, produk yang sudah divalidasi kemudian direvisi dan diujicobakan kepada 20 siswa yang berada di kelas X SMK Al-Haromain kelurahan Pasirian kabupaten Lumajang. Dalam melakukan uji coba produk, terdapat dua data yang diperoleh peneliti; pertama, data berupa nilai hasil menulis teks eksposisi siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, dan data hasil penilaian siswa terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif.

Analisis Data

Sajian data hasil validasi produk oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli media pembelajaran, praktisi, dan data hasil uji coba oleh siswa kemudian dianalisis untuk memberikan kesimpulan terhadap kelayakan produk yang sudah dikembangkan. Skor atau persentase kelayakan produk dianalisis dan diinterpretasikan dengan pedoman interpretasi yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya.

Analisis Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Bahasa

Berdasarkan sajian data pada tabel 4.1, ahli bahasa memberikan penilaian pada aspek kelayakan isi dengan total skor perolehan (x) sebesar 53 di mana skor maksimal (xi) pada aspek ini sebesar 64. Skor yang sudah diperoleh kemudian dihitung persentase kelayakannya dengan rumus yang sudah ditentukan. Berdasarkan hasil penghitungan, persentase (P) kelayakan produk yang diperoleh sebesar 82,8%. Persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa pada aspek kelayakan isi multimedia interaktif tergolong layak dan siap diimplementasikan.

Analisis Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi

Berdasarkan sajian data pada tabel 4.2, ahli materi memberikan penilaian pada aspek kelayakan isi dengan total skor perolehan (x) sebesar 49; di mana skor maksimal (xi) pada aspek ini sebesar 64. Skor yang sudah diperoleh kemudian dihitung persentase kelayakannya dengan rumus yang sudah ditentukan. Berdasarkan hasil penghitungan, persentase (P) kelayakan produk yang diperoleh sebesar 76,6%. Persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa pada aspek kelayakan isi multimedia interaktif tergolong layak dan siap diimplementasikan.

Analisis Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan sajian data pada tabel 4.3, ahli media pembelajaran memberikan penilaian pada aspek kelayakan tampilan produk dengan total skor perolehan (x) sebesar 46; di mana skor maksimal (xi) pada aspek ini sebesar 60. Skor yang sudah diperoleh kemudian dihitung persentase kelayakannya dengan rumus yang sudah ditentukan. Berdasarkan hasil penghitungan, persentase (P) kelayakan produk yang diperoleh sebesar 76,7%. Persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa pada aspek kelayakan tampilan produk tergolong layak dan siap diimplementasikan.

Analisis Data Hasil Validasi Produk oleh Praktisi

Berdasarkan sajian data pada tabel 4.4, guru (praktisi) memberikan penilaian pada aspek kelayakan isi dengan total skor perolehan (x) sebesar 51; di mana skor maksimal (xi) pada aspek ini sebesar 64. Skor yang sudah diperoleh kemudian dihitung persentase kelayakannya dengan rumus yang sudah ditentukan.

Berdasarkan hasil penghitungan, persentase (P) kelayakan produk yang diperoleh sebesar 79,7%. Persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa pada aspek kelayakan isi multimedia interaktif tergolong layak dan siap diimplementasikan.

Analisis Data Hasil Uji Coba Produk oleh Siswa

Berdasarkan sajian data pada tabel 4.5, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata menulis teks eksposisi siswa setelah menggunakan produk multimedia pembelajaran interaktif, yaitu sebesar 76,3. Nilai rata-rata tersebut juga telah mencapai batas kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X, yaitu sebesar 75. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan produk multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksposisi dengan strategi *Think-Talk-Write (TTW)* sangat efektif untuk digunakan.

Revisi Produk

Revisi produk multimedia pembelajaran interaktif dilakukan berdasarkan catatan, masukan, dan saran dari para ahli, guru sebagai praktisi, dan siswa sebagai pengguna bahan ajar.

Revisi Produk oleh Ahli Bahasa

Ahli bahasa memberikan catatan terkait pemilihan kata atau diksi dalam sajian materi yang ada pada produk multimedia interaktif. Menurut Ahli bahasa, pemilihan kata atau diksi tidak sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, penulis mempertimbangkan untuk merevisi beberapa uraian materi pada multimedia interaktif tersebut. Adapun hasil revisi

dapat dilihat pada gambar 4.7 dan 4.8 berikut ini.



Gambar 4.3 Bentuk Pemilihan Kata atau Diksi Sebelum Direvisi



Gambar 4.4 Bentuk Pemilihan Kata atau Diksi Sesudah Direvisi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pada bab ini diuraikan mengenai (1) kajian produk, (2) saran pemanfaatan, (3) desiminasi, dan (4) saran pengembangan lebih lanjut.

Kajian Produk

Simpulan Hasil Pengembangan Produk

Produk multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksposisi dengan menggunakan strategi *Think-Talk-Write (TTW)* untuk siswa kelas X SMK, merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan untuk memberikan inovasi dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya pada materi menulis teks eksposisi mata pelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMK. Selain itu, produk pengembangan yang dihasilkan tentunya bermuara pada satu tujuan, yaitu membantu siswa untuk bisa belajar secara mandiri tentang bagaimana menulis teks eksposisi yang utuh dan menarik.

Produk multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksposisi ini diintegrasikan dengan strategi *Think-Talk-Write (TTW)* sebagai salah satu strategi pembelajaran yang sangat efektif untuk membantu siswa dalam menulis teks eksposisi. Produk juga dikemas di dalam bentuk *CompactDisk (CD)* sehingga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri, baik di sekolah ataupun di rumah dengan memanfaatkan *laptop* atau komputer sebagai media pengantara.

Simpulan Hasil Uji Kelayakan Produk

Produk hasil pengembangan juga telah melewati rangkaian uji validasi oleh para ahli, praktisi, dan uji coba produk oleh siswa sebagai pengguna. Berikut simpulan akhir dari hasil uji validasi dan uji coba lapangan terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif.

Saran Pemanfaatan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksposisi dengan

menggunakan strategi *Think-Talk-Write (TTW)*. Produk ini dapat dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai sumber media pembelajaran yang bisa digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, produk ini sangat penting untuk dimanfaatkan oleh siswa sebagai salah satu sumber belajar pada materi menulis teks eksposisi. Siswa dapat menggunakan multimedia interaktif ini, baik di sekolah ataupun di rumah. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Produk pengembangan yang sudah dihasilkan pada dasarnya hanya sampai pada tahap pengembangan dan uji kelayakan. Produk ini belum diuji keefektifannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan uji efektivitas terhadap produk ini pada saat pembelajaran berlangsung. Uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui manfaat produk secara empiris.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Akhadiyah, Sabarti, dkk. 1997. *Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Alwasilah, A. Chaedar dan SennySuzannaAlwasilah. 2007. *Pokoknya Menulis*. Bandung: Kiblat BukuUtama.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Rosdakarya.
- Fatimah, S. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Dongeng Berbasis Strategi*

- Metakognitif Siswa SMP Kelas VII.*
Tesis tidak diterbitkan. Malang:
Program Pascasarjana Universitas
Islam Malang.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model
Pengajaran dan Pembelajaran.*
Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indrojarwo, Broto Tavip. 2009.
*Multimedia Learning: Prinsip-
Prinsip dan Aplikasi.* Yogyakarta:
Pustaka Pelajar.
- Jauhari, Heri. 2013. *Terampil
Mengarang.* Bandung: Nuansa
Cendekia.
- Kuncoro, Mudrajad. 2009. *Mahir
Menulis.* Erlangga: Jakarta.
- Nurgiantoro, Burhan. 2010. *Teori
Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta:
UGM Press
- Nurgiantoro, Burhan. 1988. *Penilaian
Dalam Pengajaran Bahasa dan
Sastra.* Yogyakarta: BPFE.
- Nursisto. 1999. *Penuntun Mengarang.*
Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media
Pembelajaran Interaktif-Inovatif:
Buku Bacaan Wajib Bagi Guru,
Dosen, dan Calon Pendidik.*
Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

