

Info Artikel

Diterima : 07 Desember 2022

Disetujui : 07 Juli 2023

Dipublikasikan : 31 Juli 2023

**Pelestarian Pariwisata Laut Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Deskriptif untuk Siswa Kelas VII SMP di Sampang Madura**  
*(Preservation of Marine Tourism Using Interactive Learning Media on Descriptive Text Material for Grade VII Students of Middle School in Sampang, Madura)*

Ersa Alami<sup>1\*</sup>, Sri Rahayu<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia

<sup>1</sup>ersa.alami@trunojoyo.ac.id., <sup>2</sup>sri.rahayu@trunojoyo.ac.id

\*Corresponding Author

---

**Abstract:** *Marine tourism preservation is needed as a form of human service to nature. One of the efforts can be made through the use of interactive learning media based on marine tourism preservation in schools. The aim of the research is to find out the development of marine tourism interactive media learning on descriptive text material and student responses. The research method uses research and development (R&D) to develop learning media. The tourism preservation takes place on Mandangin Island, Sampang, with the hope that the junior high school there will develop more rapidly. The results of trials using interactive learning media can be said that 35 students of SMPN 5 Sampang grade VII prefer and easily understand the material when using power point learning media. And it was concluded that the limited trial stated that the results were still not satisfactory and required revision in certain parts. Meanwhile, in the extensive trials, the results were satisfactory so that they may proceed to the next stage.*

**Keywords:** *preservation, tourism, interactive, junior high school students.*

---

**Abstrak:** Pelestarian pariwisata laut sangat diperlukan sebagai salah satu bentuk bakti manusia terhadap alam. Salah satu upayanya dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis pelestarian pariwisata laut di sekolah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan pembelajaran media interaktif wisata laut pada materi teks deskripsi serta respon siswa. Metode penelitian menggunakan Metode Penelitian dan pengembangan (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran. Pelestarian wisata bertempat di Pulau Mandangin Sampang, dengan harapan sekolah menengah pertama di sana akan berkembang lebih pesat. Hasil uji coba penggunaan media pembelajaran interaktif dapat dikatakan bahwa 35 siswa SMPN 5 Sampang kelas VII lebih menyukai dan mudah dalam memahami materi ketika menggunakan media pembelajaran *power point*. Simpulannya yaitu pada uji coba terbatas menyatakan hasil masih belum memuaskan serta memerlukan perbaikan di bagian tertentu. Sedangkan pada uji coba luas menyatakan hasil sudah memuaskan sehingga boleh dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

**Kata Kunci:** pelestarian, pariwisata, interaktif, siswa smp

## Pendahuluan

Indonesia memiliki beberapa wisata unggulan yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menarik wisatawan dari dalam maupun luar negeri. Salah satu dari beberapa wisata unggulan tersebut adalah wisata laut/bahari. Hal ini juga dapat dilestarikan serta lebih dikembangkan lagi, dan bisa dijadikan sebagai bentuk dari media pembelajaran yang interaktif bagi para siswa di sekolah-sekolah, sebagai contoh yaitu bagi siswa sekolah menengah pertama. Maka dari itu, media pembelajaran interaktif berbasis pariwisata laut juga akan sangat dibutuhkan oleh para siswa dan guru dalam menyokong kegiatan pembelajaran untuk menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan materi pelajaran pun akan tetap sampai dengan baik dan mudah diterima oleh para siswa serta mampu menghidupkan suasana di dalam ataupun luar kelas.

Pendidikan sangat penting dan dibutuhkan oleh manusia dari berbagai kalangan dan usia. Pendidikan merupakan hal yang luhur dan bukan hanya terjadi dalam lembaga formal, melainkan dalam lingkungan informal juga mampu memberikan suatu pendidikan. Pendidikan memiliki tujuan beragam bahwa hal itu juga bergantung kepada setiap individu dalam memandangnya, seperti anggapan bahwa pendidikan yang baik dapat mengantarkan seseorang pada status pekerjaan yang baik pula, dan ada yang menganggap bahwa pendidikan dapat menjadi alat transportasi yang bisa membawa seseorang untuk menuju pada jenjang kehidupan yang lebih baik (Husamah, dkk, 2019: 33). Pendidikan dalam arti yang sempit merupakan proses dari sebuah interaksi yang terjadi di antara

peserta didik dan pendidik dalam lingkup keluarga, sekolah dan juga masyarakat. Sedangkan dalam arti yang luas bahwa pendidikan adalah suatu proses interaksi antarsesama manusia sebagai seorang individu dengan lingkungan alam semesta, sosial, masyarakat, ekonomi, politik dan budaya. Pendidikan seperti ini diartikan sebagai hidup yaitu segala bentuk pengalaman belajar yang terjadi secara langsung dalam segala kondisi lingkungan dan terjadi sepanjang hidup (Rustam, dkk, 2022: 1-2).

Dalam kamus besar bahasa Indonesia bahwa pendidikan merupakan suatu proses supaya dapat mengubah sikap sekaligus tingkah laku seseorang ataupun kelompok yang tujuannya mendewasakan seseorang tersebut dari berbagai usaha yang telah dilakukan dalam proses pengajaran dan pelatihan tersebut. Ki Hadjar Dewantara mendefinisikan bahwa pendidikan menjadi tuntutan dalam kehidupan tumbuh kembang anak-anak dengan maksud dapat menuntun segala bentuk kekuatan kodrati yang ada pada anak, sehingga mereka dapat menggapai keselamatan sekaligus kebahagiaan yang sangat tinggi sebagai manusia dan juga bagian dari masyarakat (Husamah, dkk, 2019: 31-34).

Definisi pendidikan pada dasarnya mempunyai titik temu yang menyatakan bahwa pendidikan itu dapat dijadikan sebagai proses dalam transformasi budaya, proses pembentukan bagi pribadi dalam diri seseorang, penyiapan untuk menjadi warga negara yang baik serta penyiapan untuk dapat menjadi tenaga kerja (Husamah, dkk, 2019: 29-30). Mengenai fungsi pendidikan

bahwa diantaranya adalah untuk menanamkan keterampilan, mengembangkan bakat, mempersiapkan mencari nafkah, melestarikan kebudayaan, mengurangi pengendalian orang tua, mengakomodir suatu perselisihan atau kesalahpahaman yang bisa terjadi di lingkungan sekitar, menjaga sistem kelas sosial dan untuk memperpanjang masa remaja seseorang (Husamah, dkk, 2019: 34-35).

Pendidikan Nasional mempunyai fungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak peradaban bangsa yang memiliki martabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa (Judrah, 2014: 107). Unsur-unsur penting yang terdapat dalam pendidikan seperti peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, tujuan pendidikan, materi pendidikan, alat dan metode pendidikan serta lingkungan pendidikan (Rahman, dkk, 2022: 6-7).

Ketika telah mengetahui betapa pentingnya pendidikan dan segala sesuatu yang berhubungan dalam dunia pendidikan, maka sangat diperlukan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis pariwisata laut. Hal tersebut juga untuk memudahkan para siswa kelas VII di sekolah menengah pertama pada saat mempelajari materi tentang teks deskriptif. Kegiatan pembelajaran para siswa juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk melestarikan sebuah wisata yang dikembangkan di Madura tepatnya di Pulau Mandangin, Sampang. Maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul *Pelestarian Pariwisata Laut Mandangin Melalui Pengimplementasian Media*

*Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP.*

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) karena akan menghasilkan sebuah produk yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Peneliti mengadaptasi tahapan dalam model penelitian pengembangan Borg and Gall yang kemudian dikelompokkan ke dalam tahapan utama yaitu studi pendahuluan, pengembangan dan evaluasi produk.

Borg and Gall memiliki tahapan pada prosedur penelitian pengembangan yang terdiri atas sepuluh tahapan. Menurut Borg and Gall (dalam Sukmadinata, 2015: 169) tahapan-tahapan tersebut, yaitu (1) identifikasi masalah; (2) pengumpulan informasi; (3) pengembangan draf produk; (4) validasi draf produk; (5) merevisi draf produk; (6) uji coba lapangan; (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan; (8) uji pelaksanaan lapangan dalam skala besar; (9) pengujian produk dan analisis data; (10) penyempurnaan produk akhir.

Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif *power point* berbasis pariwisata laut pada materi teks deskripsi untuk siswa SMP kelas VII dengan spesifikasi media pembelajaran interaktif berisi petunjuk penggunaan media dan dilengkapi dengan latihan yang harus dikerjakan siswa. Penelitian ini memiliki subjek penelitian, yaitu siswa dari SMPN 5 Sampang kelas VII yang berjumlah 35 orang.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada pengembangan ini

berupa angket. Data kualitatif dalam penelitian ini dianalisis dengan mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapatkan dari lembar kritik dan saran. Sedangkan, data kuantitatif hasil validasi produk dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk menentukan skor dari validator dan pengguna produk.

### **Hasil dan Pembahasan Karakteristik yang Ada Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama**

Siswa sekolah menengah pertama sedang berada dalam tahapan perkembangan remaja yang berada dalam usia antara 10-14 tahun dengan ciri khusus sebagai berikut: (Sairah, dkk, 2022: 11) (1) Muncul ketidakseimbangan rasio antara tinggi dan berat serta adanya karakteristik seksual sekunder; (2) Cenderung ambiguitas antara ingin menyendiri atau berkomunikasi; (3) Butuh bimbingan orang tua, suka membandingkan hal etis yang terjadi pada orang dewasa yaitu pada saat membandingkan nilai dan norma dengan adanya kenyataan hidup serta mulai mempertanyakan kebenaran tentang keberadaan Tuhan yang skeptis; (4) Terjadi hubungan emosional yang tidak stabil, dunia sosial, minat terhadap tren serta pilihan karir relatif jelas.

Maka dari itu, dengan adanya berbagai karakteristik tersebut diharapkan bahwa para guru sebaiknya menawarkan siswa untuk memiliki kesempatan dalam mengarahkan hobi dan minat yang mereka inginkan melalui berbagai kegiatan yang positif juga menyenangkan. Mampu menggunakan pendekatan pembelajaran yang dapat memperhatikan suatu perbedaan

yang ada pada setiap individu dan kelompok. Menjalin kedekatan dengan orang tua atau wali murid dan juga masyarakat. Mampu memberikan peningkatan terhadap potensi para siswa, menjadi contoh yang baik dan memungkinkan siswa untuk mampu bertanggung jawab terhadap sesuatu yang dilakukan.

Manusia yang berada pada titik usia tertentu, maka juga akan memiliki tingkat kecerdasan khusus pada usia tersebut. Kecerdasan tersebut difungsikan untuk dapat memahami sesuatu yang terjadi dalam hidup. Dalam hal ini usia mulai 11 tahun hingga dewasa berada pada tahap operasi formal dalam perkembangan mental manusia. Maka pemahaman karakter mengenai perkembangan intelektual anak SMP hingga dewasa sangat diperlukan sebagai dasar dalam mengembangkan kegiatan pembelajarannya (Isrok'atun dan Rosmala, 2018: 6-8).

Peneliti melakukan observasi awal pada lokasi penelitian yaitu SMPN 5 Sampang Madura. SMP ini merupakan SMP satu-satunya yang ada di Pulau Mandangin Sampang Madura, sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif untuk memenuhi tercapainya proses belajar mengajar dengan baik. Hal tersebut telah diketahui dari hasil wawancara dengan guru tentang pembelajaran di sekolah tersebut.

### **Media Pembelajaran Interaktif berupa PPT Mengenai Materi Paragraf atau Teks Deskriptif**

Model pembelajaran harus dilakukan dengan menggunakan

pendekatan yang baik, strategi, metode serta teknik yang mampu menggerakkan suasana pembelajaran ke arah yang lebih baik dan menyenangkan. Serta harus disusun secara logis dan rasional teoritis, memiliki tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentang bagaimana meningkatkan kemampuan belajar siswa, tingkah laku yang harus dimiliki supaya pembelajaran yang dilakukan berhasil serta lingkungan belajar yang dapat memudahkan proses tercapainya tujuan pembelajaran (Octavia, 2020: 13-14).

Sadiman memiliki pernyataan bahwa media merupakan sesuatu yang berisi tentang segala macam hal dan biasanya digunakan untuk dapat mengirimkan sebuah pesan ataupun informasi kepada para penerima pesan. Sehingga si penerima pesan tersebut dapat merasakan perasaan, pikiran, perhatian serta minat dalam menjalankan suatu kegiatan pembelajaran atau belajar mengajar yang dapat berjalan secara efektif dan efisien (Kustandi dan Darmawan, 2020: 4). McLuhan dan Quentin Fiore memberikan pernyataan bahwa media pada setiap zamannya menjadi sebuah esensi masyarakat. Maka hal ini menunjukkan pula bahwa masyarakat dan media memang akan selalu memiliki keterkaitan serta media sudah menjadi suatu bagian yang penting di kehidupan masyarakat. Sadar maupun tidak bahwa media ini memang mempunyai pengaruh yang dampaknya bisa positif ataupun negatif jika diperhatikan dalam pola dan tingkah laku masyarakat (judrah, 2018: 121).

Model pembelajaran interaktif pun juga sering dikenal dengan istilah nama

pendekatan pertanyaan anak. Model ini juga telah dirancang supaya para siswa akan dapat mengajukan beberapa pertanyaan dan kemudian mereka akan menemukan jawaban dari adanya pertanyaan mereka sendiri. Dengan berdasarkan kepada pendapat yang telah dikemukakan bahwa model pembelajaran interaktif ini dapat dipahami yaitu sebagai pembelajaran yang lebih menekankan kepada komunikasi diantara siswa yang satu dan lainnya dengan guru melalui interaksi secara langsung dengan sumber belajar. Komunikasi tersebut dapat terjalin dari adanya pemberian stimulus-stimulus yang dapat dipergunakan untuk bisa menggali berbagai pertanyaan-pertanyaan (Devega, 2022: 6-7). Media pembelajaran interaktif dengan penggunaan *power point* ini artinya bahwa media tersebut dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan langsung oleh penggunanya, sehingga pengguna tersebut dapat mengetahui dan memilih langsung mengenai langkah apa yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran selanjutnya (Ismoyo, 2021: 14-15).

Teknologi yang seperti komputer sebagai media dalam proses pembelajaran bisa meliputi penyajian informasi dengan berbentuk *power point*, simulasi, pemberian latihan dan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa pada materi yang diberikan. Penggunaan komputer tersebut digunakan dalam rangka mengembangkan proses belajar mengajar yaitu dalam bentuk media pembelajaran interaktif sehingga mampu juga menciptakan suasana belajar yang akan sangat menyenangkan dan didukung oleh tampilan gambar, suara serta

video yang akan membuat siswa belajar menjadi lebih baik serta meminimalkan rasa bosan dan jenuh (Lestari, 2019: 5-6).

Teks deskripsi merupakan teks yang tujuannya untuk menggambarkan atau melukiskan pengalaman, pendengaran, perabaan, penciuman serta perasaan situasi atau masalah. Pada teks deskripsi, seorang penulis berusaha untuk dapat memindahkan kesan-kesan, hasil pengamatan sekaligus perasaannya kepada para pembaca dengan menyampaikan sifat dan juga semua perincian yang dapat ditemukannya pada objek tersebut (Darmayanti, 2007: 23). Teks deskripsi itu juga menggambarkan sesuatu secara hidup seperti keadaan alam, ruangan maupun seseorang (Khoerunnisa, dkk, 2019: 505).

Tahapan awal yang diperlukan dalam pembuatan PPT seperti mengumpulkan bahan sebagai konten pengembangan media pembelajaran interaktif serta merencanakan desain dan konsep media pembelajaran. Pada tahapan ini membutuhkan materi pembelajaran terutama contoh-contoh yang akan dijadikan sebagai inspirasi dalam mendeskripsikan. Sebagai contoh yaitu wisata-wisata di Indonesia yang karena keindahannya bisa menarik wisatawan untuk mengunjunginya.

Media pembelajaran interaktif PPT yang dikembangkan pada penelitian ini terbagi ke dalam 3 bagian yaitu, bagian pertama merupakan bagian pembuka yang terdiri dari sampul awal, wisata-wisata yang banyak dikunjungi wisatawan dan asal daerah dari wisata tersebut. Bagian kedua merupakan bagian isi atau materi

serta evaluasi. Bagian ketiga merupakan bagian simpulan dan refleksi.

### **Implementasi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif PPT dalam Penulisan Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP**

Umumnya menurut Nurhasnawati (2013) bahwa manfaat dari adanya media ataupun multimedia pembelajaran yaitu untuk dapat menjadikan proses pembelajaran bisa menjadi lebih interaktif, menarik, jumlah untuk waktu mengajar bisa dikurangi, kualitas belajar para peserta didik dapat ditingkatkan lebih lagi dan proses kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun, serta sikap belajar para peserta didik dapat juga ditingkatkan (Anwar, dkk, 2022: 76).

Manfaat dari adanya sebuah media pembelajaran interaktif artinya juga mencakup semua manfaat yang ada pada suatu media pembelajaran yang dapat digunakan seperti beberapa diantaranya visual, audio dan juga video, dikarenakan media pembelajaran interaktif itu sendiri merupakan kombinasi dari berbagai macam keunggulan seperti halnya rangkaian beberapa format media pembelajaran yang ada. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini juga sangat membutuhkan kemampuan yang cukup baik dalam hal menggunakan teknologi, perangkat-perangkat utama yang memadai, perangkat pendukung serta membutuhkan energi listrik ataupun baterai (Batubara, dkk, 2023: 169).

Secara umum manfaat media diantaranya: (Riyana, 2012: 13-14) (1) Memperjelas suatu pesan supaya tidak terlalu verbalistik; (2) Mengatasi sebuah

keterbatasan dalam bentuk ruang, waktu, tenaga dan juga daya indra; (3) Menimbulkan sebuah gairah dalam belajar sehingga mampu berinteraksi secara langsung antara siswa dengan sumber belajar; (4) Memungkinkan siswa mampu dalam hal belajar secara mandiri serta disesuaikan dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; dan (5) Memberikan sebuah rangsangan yang sama, mempersamakan suatu pengalaman dan mampu menimbulkan suatu persepsi yang sama.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat dikatakan juga bahwa keunggulan serta manfaat dari adanya media ataupun multimedia pembelajaran interaktif yaitu supaya hal tersebut akan dapat menumbuhkan motivasi bagi para siswa, dapat mengatasi berbagai keterbatasan ruang dan waktu, dapat dipergunakan kapan saja dan dapat memberikan umpan balik yang bermanfaat kepada penggunaannya (Ferdiansyah, dkk, 2022: 19).

Dalam penelitian lain, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menyatakan bahwa pada uji coba produknya terdapat hasil pembelajaran. Menurut Degeng hasil pembelajaran itu, adalah semua efek yang dijadikan indikator mengenai suatu nilai dalam penggunaan sebuah metode yang berada di bawah kondisi berbeda. Kemudian hasil pembelajaran ini diklasifikasi menjadi tiga diantaranya, keefektifan pembelajaran, efisiensi pembelajaran dan daya tarik pembelajaran (Yunianto, dkk, 2023: 1302).

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif yang lain juga mengemukakan pengamatannya mengenai beberapa hal dalam hasil penelitiannya yaitu yang pertama bahwa motivasi belajar yang kuat itu mempengaruhi hasil belajar para siswa, kedua bahwa media pembelajaran yang para guru gunakan juga dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar para siswanya, ketiga bahwa aplikasi *Quizizz* menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan yang terakhir bahwa aplikasi *Quizizz* juga dapat mendorong para siswa bersaing satu sama lain (Solikah, 2020: 6-7).

Sebelum melakukan uji coba, maka dilakukan analisis minat menulis terlebih dahulu pada siswa kelas VII SMPN 5 Sampang. Analisis minat menulis ini dapat dilakukan dengan 4 aspek di antaranya aspek kesenangan menulis, aspek perhatian terhadap menulis, aspek kesadaran manfaat menulis, dan aspek frekuensi menulis. Peneliti disini melakukan pemanduan secara langsung supaya akan lebih mudah dipahami oleh para siswa. Perhatikan tabel beserta penjelasan hasil analisis minat menulis dalam 4 aspek berikut:

No	Aspek	Kategori (%)		
		Rendah	Sedang	Tinggi
1	Kesenangan menulis	50%	40%	10%
2	Perhatian terhadap menulis	85%	5%	10%
3	Kesadaran manfaat menulis	25%	60%	15%
4	Frekuensi menulis	70%	20%	10%

Dalam aspek yang pertama yaitu kesenangan menulis, para siswa perlu memberikan beberapa pernyataan yang dapat di mulai dari perasaan puas, perasaan semangat, perasaan bahagia, perasaan senang, prioritas menulis dan sering lupa waktu saat menulis. Hasilnya diringkas dengan uraian secara rinci yang menyatakan bahwa tingkat persentase pada kategori rendah sebesar 50%, sedang 40% dan tinggi 10%. Maka berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa pada aspek kesenangan menulis mayoritas berada pada kategori yang rendah.

Selanjutnya dalam aspek perhatian terhadap menulis, para siswa perlu memberikan beberapa pernyataan yang di mulai dari perhatian dalam membeli buku sebagai referensi menulis, ketertarikan menulis, ketertarikan membaca ke perpustakaan untuk bahan menulis dan ketertarikan terhadap bahan yang bisa dijadikan acuan untuk menulis. Hasilnya diringkas dengan uraian secara rinci bahwa tingkat persentase pada kategori rendah sebesar 85%, sedang 5% dan tinggi 10%. Maka berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa pada aspek perhatian terhadap menulis ini mayoritas berada pada kategori yang rendah.

Kemudian dalam aspek kesadaran manfaat menulis, para siswa perlu memberikan beberapa pernyataan yang dapat mulai dari keinginan sendiri untuk menulis, memperluas wawasan tentang menulis, kesadaran manfaat menulis, mencari bahan bacaan untuk menulis, menambah kosakata dan bahasa yang baik dalam menulis dan memahami pelajaran tentang menulis. Hasilnya diringkas dengan

uraian secara rinci bahwa tingkat persentase pada kategori rendah sebesar 25%, sedang 60% dan tinggi 15%. Maka berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa pada aspek kesadaran manfaat menulis mayoritas berada pada kategori sedang.

Dan yang terakhir dalam aspek frekuensi menulis, para siswa perlu memberikan beberapa pernyataan yang bisa di mulai dari menulis per hari, menulis per minggu dan juga menulis di waktu luang. Hasilnya diringkas dengan uraian secara rinci bahwa tingkat persentase pada kategori rendah sebesar 70%, sedang 20% dan tinggi 10%. Maka berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa pada aspek frekuensi menulis mayoritas juga berada pada kategori yang rendah.

Langkah selanjutnya adalah uji coba terbatas mengenai media pembelajaran interaktif berupa *power point* dalam penulisan teks deskripsi, yang dilakukan sebagai tahap awal pada uji coba untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran yang seperti ini ketika digunakan di lapangan secara langsung. Uji coba terbatas ini dilakukan pada siswa sekolah menengah pertama di Sampang pada kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang. Diketahui hasil dari uji coba terbatas pada media pembelajaran interaktif berupa *power point* dalam penulisan teks deskriptif bagi siswa SMPN 5 Sampang kelas VII dengan jumlah 35 siswa masih belum memuaskan. Sehingga apabila dilihat kembali pada indikator kelayakan pengembangan perangkat pembelajaran yang pernah dijelaskan dalam pembuatan proposal penelitian

sebelumnya, dapat dikatakan bahwa tingkat pencapaian yang sudah dicapai sekitar 60%-75% dengan kriteria cukup dan keputusannya adalah produk dapat digunakan dengan merevisi bagian yang merupakan suatu kelemahan.

Setelah itu dilakukan uji coba luas mengenai media pembelajaran interaktif menggunakan *power point* dalam penulisan teks deskripsi dilakukan dalam rangka untuk mengetahui keefektifan dari penggunaan media pembelajaran tersebut. Hal ini guna mengetahui kelayakan dari digunakannya media pembelajaran ini pada siswa sekolah menengah pertama di Sampang yaitu pada siswa kelas VII dengan jumlah sebanyak 35 orang. Dan hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berupa *power point* dalam penulisan teks deskriptif bagi siswa SMPN 5 Sampang kelas VII dengan jumlah 35 siswa sudah memuaskan. Sehingga apabila dilihat kembali pada indikator kelayakan pengembangan perangkat pembelajaran yang pernah dijelaskan dalam pembuatan proposal penelitian sebelumnya, dapat dikatakan bahwa tingkat pencapaian yang sudah dicapai sekitar 76%-85% dengan kriteria baik dan keputusannya adalah produk dapat dilanjutkan dan menambahkan hal-hal yang dianggap perlu.

Maka dari keseluruhan hasil uji coba dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berupa *power point* pada materi penulisan teks deskriptif memberikan penjelasan pula bahwa para siswa di SMPN 5 Sampang kelas VII yang berjumlah 35 orang lebih menyukai penggunaan media pembelajaran *power point* ini. Karena dengan adanya hal

tersebut mampu membuat para siswa lebih memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pengajar. Mereka dapat dengan mudah mengingat dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pengajar seputar materi teks deskriptif yang telah di jelaskan menggunakan media pembelajaran *power point* tersebut. Selain itu para siswa juga mampu menerapkan secara langsung tentang bagaimana menulis teks deskripsi dengan baik dan benar sesuai apa yang telah dipelajarinya.

### Simpulan

Hasil akhir yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dalam uji coba terbatas yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *power point* (PPT) untuk proses pembelajaran mengenai materi penulisan teks deskripsi telah mendapatkan hasil yang masih belum memuaskan pada saat diujikan pada siswa sekolah menengah pertama di Sampang yaitu kelas VII dengan jumlah sebanyak 35 siswa. Sehingga masih memerlukan perevisian pada bagian-bagian tertentu yang menjadi kelemahan dalam media yang dibuat.

Sedangkan pada saat uji coba luas yang juga dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *power point* dalam proses pembelajaran materi yang sama yaitu penulisan teks deskripsi memperoleh hasil yang memuaskan ketika diujikan kepada siswa sekolah yang sama dengan jumlah yang sama pula. Sehingga sudah boleh dilanjutkan ke tahap selanjutnya dengan menambahkan hal-hal yang diperlukan lainnya.

Dapat dikatakan bahwa hasil uji coba dalam penggunaan media

pembelajaran interaktif berupa *power point* pada materi penulisan teks deskriptif memberikan penjelasan mengenai para siswa di SMPN 5 Sampang kelas VII yang berjumlah 35 orang lebih menyukai dan mudah dalam memahami materi ketika menggunakan media pembelajaran *power point* tersebut.

### Daftar Pustaka

- Anwar, Faisal, dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*, Makassar: Tohar Media.
- Batubara, Hamdan Husein, Mohamad Syarif Sumantri dan Arita Marini. (2023). *Media Pembelajaran Komprehensif*, Semarang: Graha Edu.
- Darmayanti, Nani, Adi Abdul Somad dan Nurul Hidayati. (2007). *Bahasa Indonesia untuk Sekolah Menengah Kejuruan Tingkat Semenjana (Kelas X)*, Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Devega, Army Trilidia. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*, Batam: Batam Publisher.
- Ferdiansyah, Handy, dkk. (2022). *Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Sebuah Pengembangan Media pada Sekolah Kejuruan)*, Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Husamah, dkk. (2019). *Pengantar Pendidikan*, Cetakan kedua, Malang: UMM Press.
- Ismoyo, Tejo. (2021). *Monograf: Implementasi Model Pakem Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Buddha (PAD)*, Cetakan 1, Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Isrok'atun dan Amelia Rosmala, (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*, Cetakan 1, Jakarta: Bumi Aksara.
- Judrah, Muh, (2014). Fungsi-Fungsi Pendidikan dalam Hidup dan Kehidupan Manusia, *Jurnal Al-Qalam: Kajian Islam dan Pendidikan*, Volume 6, Nomor 1.
- Khatimah, Husnul, (2018). Posisi dan Peran Media dalam Kehidupan Masyarakat", *Jurnal Tasâmuh*, Volume 16, Nomor 1, Desember.
- Khoerunnisa, Elis, dkk. (2019). *Super Complete SMP/MTS 7,8,9*, Cetakan 1, Depok: Sahabat Pelajar Cerdas.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Cetakan Ke-1, Jakarta: Kencana.
- Lestari, Novia. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lekeisyia.
- Octavia, Shilphy A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*, Cetakan 1, Yogyakarta: Depublish.
- Rahman BP, Abd, dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan, *Jurnal Al*

- Urwatul Wutsqa*, Volume 2, Nomor 1, Juni.
- Riyana, Cepy. (2012). *Media Pembelajaran*, Cetakan Ke-2, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rustam, Efendy Rasyid, dkk. (2022). *Buku Ajar Pengantar Pendidikan*, Cetakan 1, Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sairah, dkk. (2022). *Perkembangan Peserta Didik*, Cetakan 1, Solok: Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.
- Solikah, Halimatus, (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020, *Jurnal Bapala*, Volume 7, Nomor 3, Juni.
- Yunianto, Eko Fajar, A. Noor Fatirul dan Atiqoh, (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Power Point pada Belajar Menulis Geguritan (Puisi Jawa) Siswa SMP Negeri 7 Probolinggo”, *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, Volume 10, Nomor 3.