PENGEMBANGAN MODUL DAN CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENULIS LAPORAN KUNJUNGAN, MENULIS PETUNJUK, DAN SURAT DINAS, DENGAN *MINDMANAGER X5* UNTUK SISWA SMP KELAS VIII

Rishe Purnama Dewi
J. Prapta Diharja
Prodi PBSI, Universitas Sanata Dharma
Budimanrishe78@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul dan CD Interaktif pembelajaran menulis laporan kunjungan, menulis petunjuk, dan surat dinas dengan menggunakan *MindManager X5* untuk siswa SMP kelas VIII. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Tahapan pengembangan penelitian ini meliputi (1) kajian Standar Kompetensi dan model pembelajaran, (2) analisis kebutuhan dan pengembangan program pembelajaran, (3) memproduksi modul dan media pembelajaran, dan (4) validasi dan revisi produk. Tahapan pengembangan ini menghasilkan produk yang divalidasi oleh ahli pembelajaran bahasa, ahli media, guru bahasa Indonesia, dan validasi lapangan. Subjek uji coba produk meliputi siswa SMP kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta, siswa SMP Pangudi Luhur Yogyakarta, dan siswa SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa modul dan CD interaktif yang dihasilkan layak dipergunakan dalam pembelajaran. Kelayakan modul dan CD interaktif ditunjukkan dengan hasil validasi dari ahli materi pembelajaran bahasa, ahli media, dan pemangku pengguna. Hasil validasi modul secara

berurutan sebagai berikut 4,53; 4,91; dan 5. Hasil validasi media secara berurutan sebagai berikut 4,46; 4,75; dan 4,6. Untuk hasil validasi lapangan, media yang dihasilkan tergolong layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan ditunjukkan hasil validasi sebesar 4,11.

ABSTRACT

This research aims to develop an interactive module and CD to teach site-visit report writing, instruction writing, and formal letter writing using MindManager X5 to teach the eighth grade students of Junior High School. This is Research and Development research. The stages of the research included (1) review of the Competency Standards and learning models, (2) needs analysis and development of the learning program, (3) production of the module and learning media, and (4) validation and product revision. The development phases resulted in a product which was validated by language learning experts, media experts, and Indonesian language experts, and field validation. The subjects of the try-out were the eighth grade students of Kanisius Gayam Junior High School, Pangudi Luhur Junior High School, and Stella Duce 2 Junior High School Yogyakarta. Based on the research findings, it can be concluded that the interactive module and CD produced by this R&D research were suitable to be applied in the learning program. The suitability of the interactive module and CD was shown by the results of expert validation from the language learning materials practitioner, media expert, and stakeholders. The results of the module validation was respectively shown as follows: 4.53; 4.91; and 5. The results of the media validation was respectively shown as follows: 4.46; 4.75; and 4.6. For the field validation, the media produced in this research was considered suitable to be applied in the Indonesian language learning as shown by the validation results of 4.11.

***Keywords*:** pengembangan, menulis laporan kunjungan, menulis petunjuk, surat dinas, *mind manager*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah pada prinsipnya bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi secara fungsional di masyarakat. Fungsional yang dimaksud adalah para peserta didik mampu menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan fungsi dan tujuannya, baik bersifat interaksional pribadi maupun interaksional bersifat sosial kemasyarakatan.

Dalam rangka mengembangkan kemampuan berkomunikasi tersebut, peran pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah sangatlah penting. Pengolahan kemampuan siswa dalam menguasai komunikasi menjadi sasaran utama pembelajaran. Hal ini berdampak pada pembelajaran berbahasa yang menuntut pengembangan penguasaan empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan berbahasa yang dimaksud meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan itu diakomodasi dalam kurikulum dan pembelajaran bahasa Indonesia.

Terkait dengan hal tersebut, keterampilan menulis–sebagai salah satu jenis keterampilan berbahasa yang bersifat produktif–perlu mendapat perhatian. Tarigan (2008) mengungkapkan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan tidak dapat dikuasai secara otomatis. Oleh karena itu, diperlukan latihan dan praktik yang banyak dan teratur. Selain itu, menulis merupakan keterampilan yang paling kompleks apabila dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Sebab itu, dibutuhkan kemampuan untuk mengonstruksi kembali segala pengetahuan yang diperolehnya baik itu melalui membaca dan menyimak yang kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan.

Kemampuan menulis petunjuk, surat dinas, dan laporan kunjungan perlu dikuasai siswa. Hal ini disebabkan oleh ketiganya sering kali dipergunakan dalam komunikasi di masyarakat umum. Selain itu, ketiganya merupakan bagian dari materi dalam kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia (Depdiknas, 2006). Ketiga keterampilan itu kenyataannya belum diakomodasi secara baik dalam

pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah. Pembelajaran ketiganya terbatas pada penggunaan media buku teks yang berakibat pengolahan ketiga bentuk kemampuan menulis tersebut belumlah maksimal. Karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan ruang praktik yang lebih banyak dibandingkan teori bahkan makna dari setiap tujuan penulisan ketiga bentuk tulisan tersebut perlu dipahami siswa.

Keterbatasan penggunaan media inilah yang diusahakan diatasi oleh tim peneliti. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara guru bahasa Indonesia dan analisis kebutuhan yang dilakukan pada 1-10 Juli 2013 di tiga sekolah, yaitu SMP Stella Duce 2 Yogyakarta, SMP Pangudi Luhur Yogyakarta, dan SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Hasil wawancara dan analisis kebutuhan mengindikasikan bahwa diperlukan media pembelajaran yang memadai untuk meningkatkan kemampuan menulis para siswanya. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan menulis dengan modul dan CD interaktif berprogram *MindManager X5* dipilih untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Asumsi pengembangan modul dan CD interaktif ini adalah guru dan siswa dapat mudah mempergunakan kedua produk media, penggunaan keduan media tersebut mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa, dan produk yang dikembangkan dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang mengembangkan kemandirian siswa.

Berdasarkan bagian latar belakang di atas, ada dua hal yang menjadi fokus penelitian ini. Pertama, terkait dengan bagaimana pengembangan modul dan CD inteaktif pembelajaran. Kedua, terkait dengan kelayakan media yang dihasilkan. Kelayakan yang dimaksud melalui serangkaian validasi para ahli, guru, dan validasi lapangan.

Tujuan penelitan ada tiga. Pertama, mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa. Kedua, menjawab permasalahan minimnya media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah terkait pembelajaran menulis. Ketiga, memberikan masukan kepada para guru bahwa *mind manager* merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis di sekolah.

Konsep Menulis

Berikut ini disampaikan konsep menulis secara umum, khususnya konsep menulis laporan, menulis petunjuk, dan surat dinas. Pengertian menulis menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2010:292) adalah proses mengabadikan bahasa dengan tanda-tanda grafis, representasi dari kegiatan-kegiatan ekspresi bahasa, dan kegiatan melahirkan pikiran dan perasaan dengan tulisan.Tujuan pembelajaran menulis berdasarkan tingkatannya menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2010:292) meliputi pertama, tingkat pemula. Pembelajaran menulis pada tingkat pemula berfokus pada kemampuan menyalin satuan-satuan bahasa yang sederhana, menulis satuan bahasa yang sederhana, menulis pernyataan dan pertanyaan yang sederhana, dan menulis paragraf pendek. Kedua, tingkat menengah menuntut kemampuan menulis pernyataan dan pertanyaan, menulis paragraf, menulis surat, menulis karangan pendek, dan menulis laporan. Ketiga, tingkat lanjut menuntut kemampuan menulis paragraf, menulis surat, menulis berbagai jenis karangan, dan menulis laporan. Penelitian ini mengarah pada tujuan pembelajaran menulis tingkat menengah yang berfokus pada kemampuan menulis surat dinas, menulis petunjuk, dan menulis laporan kunjungan.

Menulis laporan merupakan bagian kegiatan menulis yang dilakukan setelah melaksanakan kegiatan tertentu. Kegiatan tersebut antara lain kegiatan pengamatan, kunjungan, rapat, hasil kerja, dan lain sebagainya. Berdasarkan bentuk kegiatan tersebut, jenis laporan pun bervariasi dan salah satunya adalah menulis laporan kunjungan yang didasarkan pada aktivitas kunjungan.

Menulis laporan kunjungan terkait dengan aktivitas menulis yang bertujuan melaporkan informasi tertentu dari hasil kegiatan mengunjungi suatu pertemuan/suatu tempat. Suwanto (2006:124-127) mengemukakan langkah-langkah penyusunan laporan kunjungan. Langkah-langkah tersebut meliputi tahap wawancara, membuat catatan, membuat konsep awal, membuat perbaikan dari konsep awal, dan menyusun laporan akhir. Oleh karena itu, laporan kunjungan dikatakan memenuhi syarat apabila memenuhi langkah-langkah yang dikemukakan Suwanto.

Selain memenuhi aktivitas sesuai langkah-langkah tersebut di atas, penulis laporan dituntut untuk pandai mencermati informasi. Selain itu, penulis juga dituntut pandai dalam mencatat pokok-pokok informasi penting yang

diperoleh selama kunjungan. Ada dua format penyusunan laporan kunjungan. Pertama format yang berbentuk narasi dan kedua format yang membentuk pemerian. Namun demikian, tema, lokasi kunjungan, waktu kunjungan, dan paparan informasi hasil kunjungan merupakan komponen yang harus ada dalam laporan kunjungan.

Konsep menulis berikutnya yang akan dibahas adalah konsep menulis petunjuk. Konsep menulis petunjuk diawali dengan kemampuan membaca petunjuk. Dengan membaca petunjuk, siswa akan terbantu dalam memahami suatu proses bagaimana membuat sesuatu, bagaimana cara menjalankan sesuatu, cara merakit sesuatu dengan benar, maupun cara untuk mengonsumsi sesuatu. Dengan membaca petunjuk, peserta didik dapat melakukan sesuatu dengan benar dan tepat. Selain itu, teks petunjuk juga dapat membantu untuk lebih memahami keunggulan maupun kekurangan suatu produk.

Teks petunjuk terdiri atas beberapa bagian. Bagian pertama adalah pendahuluan. Bagian ini menuntut penulisnya menggunakan kata-kata yang mampu menarik minat pembaca. Pembaca menjadi lebih berminat untuk membaca kegiatan ataupun sesuatu yang akan disampaikan. Pendahuluan harus berupa ungkapan yang positif. Ungkapan negatif menyebabkan pembaca kurang tertarik atas informasi yang hendak disampaikan penulis. Berikut beberapa kata yang dapat menarik pembaca, yaitu *mudah dibuat atau dilakukan, cepat, bermanfaat, indah, murah, lezat, bergizi, dll.*

Bagian kedua terkait dengan keterangan alat dan bahan yang digunakan. Bagian ini menuntut penulis untuk menyampaikan alat apa saja yang digunakan dalam kegiatan yang dimaksud. Hal ini termasuk dengan petunjuk merekonstruksi sesuatu.

Bagian ketiga adalah informasi prosedur. Pada bagian ini berisi uraian langkah-langkah yang bersifat kronologis. Penyampaian prosedur dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan perintah atau dengan memberi saran. Saat menyampaikan prosedur, perlu dipergunakan kata-kata peralihan untuk setiap tahapannya. Kata yang dapat dipergunakan untuk merujuk prosedur diantaranya adalah *kemudian, berikutnya, setelah itu, lalu*.

Bagian terakhir adalah penulisan kesimpulan atau penyataan umum. Cara membuat kesimpulan teks adalah dengan cara merujuk kembali ke hal-

hal pokok yang telah disebutkan dalam pendahuluan. Hal itu dapat dilakukan dengan mengulang kembali pernyataan dalam pendahuluan dengan kata-kata yang lain (sinonim).

Dalam menulis petunjuk penggunaan bahasa teks petunjuk juga perlu diperhatikan. Berikut ini penggunaan bahasa terkait dengan penulisan petunjuk.

1) Bentuk pasif

Bentuk pasif dipergunakan untuk mengemukakan proses sesuatu. Menulis petunjuk proses menjadi lebih baik apabila dipergunakan untuk menunjukkan proses. Karena itu pada penyusunan paparan proses, perlu disampaikan bagaimana sesuatu dibuat atau dilaksanakan, bukan tentang bagaimana membuat atau melakukan sesuatu.

2) Pilihan saran dan pernyataan keharusan

Dalam menulis petunjuk, diperlukan penggunaan bahasa yang tujuannya menyampaikan saran dan penyataan keharusan. Karena itu, penggunaan frasa penghubung, seperti *jika tidak ...,* atau *kecuali jika ...,* menjadi penting dalam penulisan petunjuk. Penulisan bagian saran ini dapat disampaikan dengan kata kerja perintah (imperatif), saran, atau pernyataan keharusan.

3) Kata penghubung (untuk urutan langkah)

Selain frasa dipergunakan untuk penyataan saran, kata penghubung juga dipergunakan sebagai sarana konjungsi yang menyatakan urutan langkah/ tahapan kegiatan. Contoh kata-kata yang dimaksud seperti *kemudian, sekarang, berikutnya*, atau *setelah ini*. Namun, kata penghubung penghubung sebaiknya tidak dipergunakan secara berulang-ulang membuat kebinggungan pembaca.

Konsep yang ketiga adalah menulis surat dinas. Surat dinas adalah surat yang dikirimkan oleh kantor pemerintah (KBBI, 3008). Surat dinas merupakan bentuk tulisan yang berisi informasi yang dikirimkan antarinstansi baik pemerintah maupun swasta (Sabariyanto, 1999). Surat tersebut dapat merujuk perseorangan ataupun kelompok tertentu dalam sebuah instansi.

Surat dinas memiliki komponen yang berbeda dengan surat pribadi. Komponen surat dinas sangat jelas bagian-bagiannya dan bersifat sistematis. Komponen suratnya pun bervariasi bergantung bentuk dan tujuan surat yang akan dipergunakan penulis untuk menyampaikan informasinya. Secara global, bagian surat dinas dibagi menjadi empat, yaitu kepala surat, pembukaan, isi,

dan penutup (Sabariyanto, 1999). Pertama terkait dengan bagian kepala surat atau dikenal dengan kop surat. Bagian ini berisi lambang/logo instansi, nama unit instansi, alamat, nomor telepon, dan nomor faksimili.

Bagian kedua adalah pembukaan. Bagian ini meliputi nomor surat, tanggal, lampiran, perihal, alamat dalam, dan salam pembuka. Terkait dengan nomor surat, secara umum berisi nomor urut terbitnya surat, kode surat, dan angka tahun. Nomor surat pun dibuat per tahun agar jumlah nomor urut relatif kecil. Kata nomor dapat disingkat menjadi *No.* sesuai dengan ketentuan ejaan yang berlaku.

Tanggal surat perlu menyampaikan komponen kota tempat pembuatan surat. Apabila dalam kop sudah ada nama instansi, nama tempat pembuatan surat tidak perlu dituliskan. Penulisan kata tanggal tidak diperlukan, contohnya *17 Agustus 2014*.

Lampiran surat berkaitan dengan sesuatu yang disertakan bersama dengan surat itu, misalnya surat keputusan, surat keterangan kesehatan dari dokter. Penulisan lampiran dapat disingkat menjadi *Lamp.* Apabila tidak ada lampiran yang disertakan dalam surat, kata lampiran tidak perlu disertakan.

Perihal atau hal menunjukkan isi atau inti surat yang ditulis secara singkat. Oleh karena itu, perihal surat membantu pembaca untuk dapat mengetahui masalah apa yang hendak disampaikan penulis dalam surat itu. Penulisan perihal sebaiknya tidak memenuhi satu halaman surat dan harus dibuat ringkas.

Alamat tujuan menunjukkan kepada siapa surat itu ditujukan. Alamat dalam surat berturut-turut menyebutkan nama orang yang dimaksud atau jabatan, nama jalan, nomor rumah/gedung, dan nama kota. Nama orang ditulis lengkap, cermat, tidak disingkat, atau diubah ejaannya. Nama orang atau jabatan ditulis dengan huruf kapital pada awal setiap unsur nama itu. Di depan nama orang/jabatan itu dituliskan ungkapan Yth. (Yang terhormat).

Salam pembuka menunjukkan tanda hormat pengirim surat sebelum ia "berbicara" secara tertulis. Dalam surat resmi, salam pembuka yang biasa digunakan ialah "Dengan hormat,". Penulisannya diakhiri dengan tanda koma dan ditulis dengan tidak disingkat.

Bagian ketiga adalah isi surat. Bagian ini menjadi inti sebuah surat atau dikenal dengan tubuh surat. Bagian ini berisi paparan informasi tujuan atau maksud surat itu disampaikan kepada pengirim. Bagian ini umumnya terdiri atas tiga hal. Pertama, pembukaan berguna untuk mengantar dan menarik perhatian pembaca terhadap pokok surat, misalnya: "Sehubungan dengan surat Saudara tanggal …", "Dengan ini kami beri tahukan ….". Kedua, isi surat yang sesungguhnya berisi sesuatu yang diberitahukan atau yang disampaikan kepada penerima surat, misalnya: "Dengan ini kami beri tahukan kepada Saudara ….". Ketiga, penutup surat merupakan simpulan yang berfungsi sebagai kunci isi surat. Pada umumnya, penutup berisi ucapan terima kasih terhadap semua hal yang dikemukakan dalam isi surat atau harapan penulis surat, misalnya: "Atas perhatian Bapak, kami ucapkan terima kasih."

Bagian terakhir adalah penutup surat. Bagian penutup surat meliputi salam penutup, tanda tangan, nama terang, jabatan, tembusan, dan inisial (Sabariyanto, 1999). Salam penutup merupakan tanda atau ungkapan rasa hormat si penulis surat, sekaligus pemberitahuan bahwa pembicaraan dalam surat sudah selesai. Kata-kata yang sering digunakan sebagai salam penutup adalah wasalam, salam kami, salam saya, salam takzim, hormat kami, atau hormat saya.

Pengirim surat merupakan keterangan penegas siapa yang bertanggung jawab atas surat itu. Oleh karena itu, perlu dicantumkan keterangan nama pengirim surat diikuti tanda tangan dan nama jelas. Penanggung jawab surat bisa terdiri dari satu orang, dua orang atau tiga orang penanda tangan surat, bergantung pada jenis sifat pertanggungjawaban suratnya.

Tembusan ditulis di sebelah kiri bawah, lurus ke atas dengan nomor, hal, dan lampiran, sebaris dengan NIP atau nomor yang lain. Tembusan surat biasa digunakan, terutama dalam surat-surat kedinasan. Berfungsi sebagai petunjuk, ada pihak lain yang terkait, yang harus mengetahui isi surat secara lengkap. Penulisan tembusan tidak boleh disingkat.

CD Interaktif

CD interaktif adalah salah satu produk dari multimedia. CD interaktif tidak dapat berdiri sendiri. Hal tersebut didukung juga oleh Prastowo (2011:330)

yang menyatakan bahwa CD interaktif, jika dilihat dari proses pembuatan dan penggunaannya, tidak pernah terlepas dari perangkat komputer. Berdasarkan pengertian di atas, CD interaktif dapat juga disebut sebagai bahan ajar berbasis komputer.

Kelebihan CD interaktif menurut Prastowo (2011:332), yaitu dapat menayangkan informasi dalam bentuk teks dan grafik**,** lebih interaktif dengan siswa**,** pendidik dapat mengelola laporan atau respons siswa**,** materi ajar dapat diadaptasi sesuai kebutuhan siswa**,** dapat mengontrol *hardware* media lain, dan dapat dihubungkan dengan video untuk mengawasi kegiatan belajar siswa. Selain memiliki kelebihan, CD interaktif juga memiliki kelemahan yaitu, membutuhkan *hardware* khusus untuk proses pengembangan dan penggunaannya.

Modul Pembelajaran

Menurut Munadi (2010:99), modul merupakan bahan belajar yang dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain, yang di dalamnya terdapat tujuan, bahan dan kegiatan belajar, serta evaluasi. Sementara itu, Prastowo (2011:106) mengatakan bahwa "modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik". Dari tiga pengertian modul menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran merupakan bahan ajar yang berisi lembaran kegiatan untuk siswa, yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami.

Menurut Prastowo (2011:107-108), modul mempunyai fungsi sebagai berikut. Pertama, modul diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran guru. Kedua, modul mampu menggantikan fungsi atau peran guru/fasilitator. Ketiga, modul dapat digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur dan menilai tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Keempat, modul sebagai bahan rujukan yang harus dipelajari siswa.

Tujuan penyusunan modul bervariasi. Pertama, siswa dapat belajar secara mandiri. Kedua, peran guru tidak terlalu dominan dalam kegiatan pembelajaran. Ketiga, modul melatih kejujuran siswa. Keempat, modul mengakomodasikan berbagai tingkat dan kecepatan belajar siswa, baik yang cepat belajar maupun yang lamban belajar. Kelima, siswa mampu mengukur sendiri tingkat penguasaan materi yang telah dipelajarinya (Prastowo, 2011:108-109).

MindManager X5

MindManager X5 adalah *tool* untuk perancangan, kolaborasi, dan pengelolaan proses bisnis *(business process management). Software* ini sangat unik. Keunikannya adalah mampu menangkap proses kreatif non-linear dari pikiran. *MindManager X5* mampu mendukung berbagai kreativitas penggunanya dengan berbasis teknologi dan membantu memvisualisasi ide dalam bentuk peta pikiran. Target *MindManager X5* adalah meningkatkan produktivitas penggunanya. Salah satu keuntungan penggunaan *MindManager X5* adalah kecepatan dalam mengembangkan peta pikiran. Pengguna *MindManager X5* juga dapat mengatur *layout* cabang-cabang topik dengan mudah.

MindManager X5 dapat mengatasi keterbatasan media kertas. Peta pikiran dapat dikembangkan dalam area yang luas. Dalam pengembangannya, penggunanya dapat berlompatan dari satu peta pikiran ke peta pikiran lain dengan hanya mengklik bagian yang akan dikembangkan. Selain itu, *MindManager X5* memiliki fasilitas untuk berkolaborasi dengan aplikasi lain, seperti *Microsoft Project, Microsoft Word, Microcoft PowerPoint, Microsof Outlook*, dan lain-lain.

Menurut Siswoutomo (2005:8), *MindManager X5* dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin meningkatkan produktivitas baik pribadi maupun tim. Sekolah dan Perguruan Tinggi sebagai lembaga yang sarat ide dan pemikiran dapat memanfaatkan *software* ini untuk mengeksplorasi ide-ide yang berguna bagi banyak hal, termasuk ide pembelajaran.

MindManager X5 dapat dipergunakan oleh semua bagian di lembaga pendidikan, baik siswa/mahasiswa, staf, guru/dosen, hingga ke level manajemen. Untuk kepentingan administrasi, *MindManager X5* dapat dipergunakan antara

lain untuk (1) merencanakan dan mengelola proyek-proyek IT, (2) mendesain *blueprint* untuk program-program penelitian, (3) mengolaborasikan teknologi dan hasil temuan untuk memecahkan masalah kompleks. Untuk kepentingan akademis, *MindManager X5* dapat digunakan untuk (1) memperbaiki proses membuat kursus *online*, (2) membuat silabus dan mengomunikasikan silabus dengan jelas dan efektif, (3) mempresentasikan konsep dengan peta pikiran, dan (4) menangkap informasi dengan cepat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Pengembangan program pembelajaran dilakukan dengan prosedur: (a) menganalisis standar kompetensi dan karakteristik mata pelajaran; (b) menetapkan kompetensi dasar dan materi pembelajaran yang akan dikembangkan menjadi produk dengan pemetaan bahan ajar; (c) menganalisis sumber-sumber belajar; (d) menganalisis karakteristik pembelajar; (e) menentukan strategi pengorganisasian materi pembelajaran; (f) menentukan strategi penyampaian materi pembelajaran; (g) menentukan strategi pengelolaan pembelajaran; dan (h) pengembangan evaluasi pembelajaran.

Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data penentu kualitas modul dan CD interaktif yang dikembangkan. Data yang diperoleh tersebut dipergunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan melalui penelitian ini. Dengan demikian, kualitas kedua produk tersebut benar-benar telah tervalidasi secara empiris.

Ada empat langkah penentu uji coba produk penelitian. Pertama, melakukan desain uji coba. Pada langkah ini produk yang didesain divalidasi menggunakan instrumen kuesioner yang berisi item-item yang mencakup berbagai komponen dan indikator evaluasi modul dan CD interaktif pembelajaran. Tahapan evaluasi modul dan CD interaktif adalah sebagai berikut: (1) validasi ahli pembelajaran bahasa, ahli media, dan guru bahasa Indonesia kemudian dilanjutkan analisis data tahap 1, (2) revisi produk tahap 1 dilaksanakan sesuai dengan masukan validasi para ahli dan guru bahasa

Indonesia, (3) validasi ahli pembelajaran bahasa, ahli media, dan guru bahasa Indonesia tahap 2 dilakukan guna memperoleh hasil yang lebih valid, (4) revisi produk tahap 2 dilakukan sesuai masukan validasi tahap 2, (5) validasi lapangan dilakukan untuk mengetahui validitas atau kelayakan produk yang dihasilkan, (6) analisis data tahap 3 dilakukan berdasarkan validasi lapangan, dan (6) revisi produk tahap akhir dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari validasi lapangan.

Subjek uji coba produk ini adalah siswa kelas VIII SMP Kanisius Gayam, SMP Stella Duce 2 Yogyakarta, dan SMP Pangudi Luhur Yogyakarta. Alasan pemilihan ketiga sekolah tersebut adalah SMP Kanisius Gayam menggunakan PPR dalam pembelajarannya sedangkan dua SMP lainnya memiliki kesamaan pengembangan kepribadian seperti konsep 3C hanya redaksi atau penekanan penggunaan kata yang berbeda. Selain itu, kualitas dan fasilitas ketiga sekolah tersebut dapat memenuhi syarat uji coba produk yang dihasilkan.

Instrumen penelitian ini berupa kuesioner penilaian modul dan CD pembelajaran yang ditinjau dari tiga aspek penilaian. Ketiga aspek penilaian meliputi penilaian materi pembelajaran bahasa Indonesia oleh ahli pembelajaran bahasa dan guru, penilaian desain media pembelajaran oleh ahli media, dan penilaian aspek penggunaan produk oleh siswa.

Penyusunan instrumen penelitian diawali dengan penetapan indikator penilaian kualitas modul pembelajaran dan CD interaktif untuk ahli pembelajaran bahasa, ahli media, dan para siswa. Indikator penilaian disusun berdasarkan pendapat sejumlah ahli. Instrumen penelitian yang dihasilkan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada ahli pembelajaran bahasa dan ahli media. Selain konsultasi kepada para ahli, instrumen divalidasi dengan menggunakan dasar validitas logis.

Ada tiga kisi-kisi instrumen penelitian yang dipergunakan sebagai dasar penilaian kualitas produk pembelajaran. Pertama, kisi-kisi penilaian kualitas materi pembelajaran yang ditujukan kepada ahli pembelajaran bahasa. Berikut ini kisi-kisi penilaian materi pembelajaran (tabel 1).

Tabel 1. Penilaian Materi Pembelajaran

Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam modul sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.
2.	Materi pembelajaran dalam modul sesuai dengan kurikulum.
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai pembelajar.
5.	Kedalaman dan keluasan materi dalam modul pembelajaran cukup memadai.
6.	Prosedur penyajian materi dalam modul jelas.
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam modul sangat sesuai.
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam modul pembelajaran.
9.	Evaluasi yang terdapat dalam modul pembelajaran sesuai dengan indikator.
10.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.
11.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.
12.	Penggunaan bahasa dalam modul mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.
13.	Keunikan modul pembelajaran
14.	Keefektifan dan efisien modul terhadap pembelajaran materi menulis laporan
15.	Kemenarikan modul dengan materi menulis laporan

Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam media pembelajaran sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.
2.	Materi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum.
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa.
5.	Kedalaman dan keluasan materi pembelajaran cukup memadai.
6.	Prosedur penyajian materi dalam media cukup sistematis.
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam media sangat sesuai.
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam media pembelajaran.
9.	Evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator.
10.	Media pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

No.	Aspek yang dinilai
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.
12.	Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.
13.	Pedagogi Ignatian tercermin dalam pengembangan modul pembelajaran.
14.	Keunikan media *mindjet mindmanager X5*
15.	Keefektifan dan efisien media terhadap pembelajaran materi menulis laporan, petunjuk, dan surat dinas

Kedua adalah kisi-kisi instrumen penilaian media. Kisi-kisi ini dipergunakan untuk menentukan kualitas media yang dihasilkan, khususnya modul pembelajaran dan CD interaktif. Berikut ini gambaran kisi-kisi yang dimaksud (tabel 2)..

Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian Media

Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran

Kualitas Modul Pembelajaran	
1.	Tema modul sesuai dan menarik siswa.
2.	Komponen pembelajaran dalam modul sangat lengkap.
3.	Komponen modul pembelajaran disajikan secara sistematis.
4.	Komponen modul pembelajaran mudah dipahami dan mudah dipergunakan dalam pembelajaran.
5.	Petunjuk dalam modul pembelajaran sangat mudah dipahami dan diikuti.
6.	Pemilihan warna dan huruf sangat sesuai dengan perkembangan siswa.
7.	Pemilihan gambar/foto sangat tepat dan sesuai untuk setiap komponen dalam modul.
8.	Teks dalam modul mudah dibaca.
9.	Ruang jawab dalam modul sesuai dengan tuntutan jawaban soal.
10.	Relasi setiap komponen modul dan media pembelajaran sangat sesuai.
11.	Kebermanfaatan modul pembelajaran dengan materi menulis laporan.
12.	Keefektifan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran menulis laporan, petunjuk, dan surat dinas.

Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai
1.	Penggunaan huruf dan warna teks dalam media yang dikembangkan sangat sesuai.
2.	Narasi dalam media pembelajaran sangat jelas dan kecepatannya normal
3.	Pemilihan gambar/foto dan video dalam media pembelajaran sangat jelas dan tepat.
4.	Teks dalam media pembelajaran mudah dibaca.
5.	Penggunaan dan penempatan tombol dalam media pembelajaran sangat sesuai.
6.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami dan dilakukan.
7.	Variasi penggunaan media (penggunaan lebih dari satu media, seperti kata-kata dengan gambar atau narasi dengan animasi) sangat memadai.
8.	Penempatan dan penyajian media sangat sesuai.
9.	Media pembelajaran yang dikembangkan sangat ringkas.
10.	Desain media yang dikembangkan mampu memperkuat pengetahuan siswa.
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menunjang kemandirian belajar siswa.
12.	Kebermanfaatan media pembelajaran berupa *mindjet mindmanager X5*

Ketiga adalah kisi-kisi instrumen yang ditujukan kepada siswa. Kelayakan modul dan CD interaktif yang dihasilkan ditentukan dari masukan penggunanya, yaitu para siswa SMP kelas VIII. Berikut ini kisi-kisi penilaian kualitas produk yang ditujukan kepada siswa (tabel 3).

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Modul dan Media untuk Siswa

Kualitas Modul dan Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai
1.	Media dan modul pembelajaran menarik perhatian.
2.	Warna dan huruf pada media dan modul pembelajaran dapat dibaca dan jelas.
3.	Tampilan warna media dan modul pembelajaran menarik perhatian.
4.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran dapat dilihat jelas.

5.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran menarik minat Anda belajar.
6.	Petunjuk dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.
7.	Bahasa dalam media dan modul pembelajaran mudah dipahami.
8.	Media dan modul pembelajaran dapat dipergunakan Anda secara mandiri.
9.	Materi dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.
10.	Anda senang menggunakan media dan modul pembelajaran ini untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Ada tiga tahapan pengumpulan data penelitian ini. Pertama, untuk mendapatkan masukan dari aspek substansi komponen materi pembelajaran dilakukan diskusi dan penyerahan produk berikut lembar kuesioner kepada ahli pembelajaran bahasa dan guru bahasa Indonesia. Kedua, untuk mendapatkan data kualitas tampilan dan desain media pembelajaran yang dihasilkan, dilakukan diskusi dan penyerahan produk pula disertai lembar evaluasi kepada ahli media. Ketiga, data mengenai kualitas media pembelajaran ditinjau dari penggunaan akan melibatkan siswa melalui uji coba lapangan.

Data dianalisis dan diklasifikasikan ke dalam dua kelompok, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan kritik yang diperoleh dari ahli pembelajaran bahasa, ahli media, guru, dan siswa dihimpun untuk menilai produk pembelajaran yang dihasilkan. Data kuantitatif dipergunakan sebagai dasar penilaian kelayakan modul pembelajaran dan CD interaktif yang dihasilkan. Data diperoleh dari para ahli, guru, dan siswa dengan menggunakan skala Likert sebagai dasar penilaiannya.

Setelah data diperoleh dari responden, data dianalisis dengan statistik deskriptif. Langkah-langkah analisis statistik deskriptif yang dimaksud meliputi: (1) pengumpulan data kasar, (2) pemberian skor untuk analisis kuantitatif, dan (3) skor yang diperoleh melalui analisis dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima. Tabel 4 berikut merupakan adaptasi penilaian Sukardjo (2008:101) sebagai acuan konversi nilai skala lima yang dimaksudkan untuk menilai kualitas atau kelayakan produk yang dihasilkan.

Tabel 4. Konversi Nilai Skala Lima

Kategori	Interval skor
Sangat Baik	$X > X_i + 1{,}80\ SB_i$
Baik	$X_i + 0{,}60\ SB_i < X \leq X_i + 1{,}80\ SB_i$
Cukup	$X_i - 0{,}60\ SB_i < X \leq X_i + 0{,}60\ SB_i$
Kurang Baik	$X_i - 1{,}80\ SB_i < X \leq X_i - 0{,}60\ SB_i$
Sangat Kurang Baik	$X \leq X_i - 1{,}80\ SB_i$

Keterangan:

X_i : rerata ideal = ½ (skor maksimal + skor minimal ideal)

SB_i : simpangan baku ideal = 1/6 (skor maksimal ideal — skor minimal ideal)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan. Adapun paparan hasil analisis kebutuhan masing-masing sekolah adalah sebagai berikut. Pertama, analisis kebutuhan di SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Data analisis kebutuhan diperoleh dari hasil pengisian kuesioner 35 siswa kelas VIII. Analisis kebutuhan dilaksanakan pada tanggal 10 September 2013. Dari kuesioner yang telah diisi, 35% siswa menjawab bahwa siswa lebih menyukai materi yang dilengkapi dengan permainan, 42,84% siswa memilih gambar sebagai pelengkap materi dan 40% siswa memilih materi pembelajaran dilengkapi dengan rekaman (audio visual). Kemudian, 65,71% siswa menyukai jika materi pembelajaran dilengkapi dengan media interaktif. Sebanyak 51,42% siswa merasa nyaman jika proses pembelajaran dilakukan di perpustakaan dan 37,14% siswa memilih perpustakaan sebagai tempat belajar. Selanjutnya, sebanyak 57,14% siswa lebih memilih jika materi pembelajaran didesain dengan penuh warna. Terkait materi yang disajikan guru, sebanyak 65,71% siswa menghendaki jika materi berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan informasi baru. Penyajian materi dimulai dari bahan yang mudah ke yang sulit dipilih siswa sebanyak 40%, dan 31,42% memilih penyajian materi dimulai dari sulit ke yang mudah. Kemudian berkaitan dengan materi menulis laporan, sebanyak 57,14% siswa menyukai materi menulis laporan yang disajikan dengan menggunakan gambar dan video.

Kedua, data analisis kebutuhan siswa SMP kelas VII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Kuesioner analisis kebutuhan dilakukan kepada 33 siswa kelas VII Nafiri. Pengisian kuesioner dilaksanakan pada tanggal 30 Juli 2013. Beradasarkan hasil analisis kebutuhan, terdapat 84,8% siswa menyukai pembelajaran yang disertai media visual. Untuk materi pembelajaran yang bersifat audio-visual, 84,8% siswa menyukai materi tersebut, 15,2% siswa kurang setuju dengan materi pembelajaran tersebut. Terdapat 97% siswa menyukai materi pembelajaran yang dilengkapi dengan media interaktif. Untuk kenyamanan belajar, 57,6% merasa nyaman belajar di mana saja, 36,3% siswa kurang setuju untuk belajar di mana saja, dan 6% siswa tidak setuju merasa nyaman belajar di mana saja. Kemudian, diperoleh data 60% siswa terbiasa menggunakan perpustakaan sebagai tempat belajar, 36,3% siswa tidak terlalu terbiasa menggunakan perpustakaan, dan 3% siswa tidak pernah menggunakan perpustakaan sebagai tempat belajar. Selanjutnya, 97% siswa menyukai materi yang didesain penuh warna, sedangkan 3% siswa kurang setuju dengan desain materi yang penuh warna. Selanjutnya, 97% siswa setuju bahwa materi yang diberikan oleh guru memberi pengalaman, pengetahuan, dan informasi baru, sedangkan 3% siswa kurang setuju dengan pernyataan tersebut. Lebih lanjut, diperoleh data 75,7% siswa menyukai materi yang penyajiannya dari bahan yang mudah ke yang sulit, 21% siswa kurang setuju, dan 3% siswa tidak setuju. Kemudian, 66,6% siswa juga menyukai materi yang penyajiannya dari bahan yang sulit ke bahan yang mudah, 30,3% kurang setuju, dan 3% tidak setuju. Untuk materi pembelajaran menulis petunjuk, 87,8% siswa menyukai materi pembelajaran menulis petunjuk dengan menggunakan media, 9% kurang setuju, dan 3% tidak setuju.

Analisis kebutuhan ketiga dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP Pangudi Luhur Yogyakarta. Data analisis kebutuhan diperoleh melalui hasil pengisian kuesioner 39 siswa kelas VIII F sebagai kelas sampel. Analisis kebutuhan dilaksanakan pada tanggal 27 Juli 2013. Dari kuesioner yang sudah diisi, 66,66% siswa menjawab sangat setuju materi pembelajaran yang dilengkapi dengan permainan. Kemudian, 64,1% siswa setuju materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar visual. Selanjutnya, diperoleh data 71,79% siswa setuju materi dengan rekaman audio visual. Sebanyak

69,23% siswa setuju pembelajaran dilengkapi dengan media interaktif. Selain itu, sebanyak 56,41% siswa kurang setuju belajar di perpustakaan. Sebanyak 69,23% siswa setuju dengan desain materi yang penuh warna. Selanjutnya, 74,35% siswa setuju dengan materi yang memberi informasi baru, 69,23% setuju dengan penyajian materi dari bahan yang mudah ke yang sulit, 64,10% siswa kurang setuju dengan penyajian materi dari bahan yang sulit ke yang mudah. Sebanyak 66,66% siswa menjawab penyajian materi menulis surat dinas sebaiknya dilengkapi dengan gambar atau video.

Berdasarkan hasil kuesioner analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran dan CD pembelajaran memang diperlukan untuk pembelajaran menulis. Selain itu, penyajian materi yang dimulai dari materi yang mudah ke yang sulit lebih dipilih siswa dalam proses pembelajaran. Tampilan juga menjadi fokus terlebih lagi visualisasi materi ajar menjadi harapan siswa dalam pengembangan modul dan CD interaktif ini.

Deskripsi Produk Awal

Langkah awal adalah penyusunan silabus. Silabus ini memuat komponen-komponen untuk memenuhi pencapaian kompetensi dasar menulis laporan, menulis petunjuk, dan menulis surat dinas dengan bahasa yang baik dan benar. Komponen yang terdapat dalam silabus ini adalah (1) identitas yang berisi nama sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, dan standar kompetensi, (2) kompetensi dasar, (3) materi pokok, (4) indikator, (5) pengalaman belajar, (6) penilaian, (7) alokasi waktu, dan (8) sumber bahan/alat.

Langkah berikutnya yaitu penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kemudian, diikuti dengan penyusunan konsep diikuti dengan menyusun *storyboard*. Setelah penyusunan *storyboard*, pengembangan media dilakukan dengan menggunakan aplikasi *MindManager X5.* Dalam pengembangannya, peneliti juga mengombinasikan aplikasi program *MindManager X5* dengan aplikasi program *Microsoft Office PowerPoint 2010* dan *Publisher 2010.* Pengembangan media ini disusun dengan konsep peta pikiran yang menarik dengan mengkombinasi antara materi, warna, dan sistem kerja program *MindManager X5* sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Langkah terakhir pengembangan adalah validasi produk awal hingga validasi produk akhir.

Validasi Produk

Validasi ini dilakukan dalam rangka memperbaiki kualitas media pada produk akhir. Tabel 5 berikut merupakan kriteria skor skala lima Sukardjo yang dijadikan dasar penentuan kriteria penelitian ini.

Tabel 5. Kriteria Skor Skala Lima

Interval Skor	Kriteria
$X > 4{,}21$	Sangat Baik
$3{,}40 < X \leq 4{,}21$	Baik
$2{,}60 < X \leq 3{,}40$	Cukup
$1{,}79 < X \leq 2{,}60$	Kurang
$X \leq 1{,}79$	Sangat Kurang

Ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah dosen yang ahli dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Produk divalidasi sebanyak dua kali oleh ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2013. Berdasarkan hasil validasi pertama, kualitas modul pembelajaran mendapat skor 3,3 dengan kategori "cukup baik" sedangkan kualitas media memperoleh skor 3,4 dengan kategori "baik". Selain itu, produk yang dihasilkan mendapat banyak komentar dari ahli materi pembelajaran bahasa mengenai isi dari materi modul dan media pembelajaran. Ahli materi pembelajaran memberikan saran dan komentar antara lain (1) agar menambahkan contoh teks lebih dari satu, (2) menerapkan metode pembelajaran secara induktif dengan pendekatan saintifik, (3) penilaian aspek afektif (*compassion* dan *consience*), (4) menyertakan instrumen penelitian untuk aspek kognitif, psikomotor dan afektif, dan (5) membuat kunci jawaban untuk aspek kognitif, psikomotor, dan afektif (*compassion* dan *consience*).

Validasi kedua dilakukan pada tanggal 21 Desember 2014. Pada validasi kedua ini mengalami peningkatan skor yang cukup signifikan karena peneliti telah melengkapi modul dan media berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi pembelajaran bahasa. Berdasarkan hasil validasi kedua, kualitas modul mendapatkan skor 4,53 dengan kategori "sangat baik" dan kualitas media

mendapatkan skor 4,46 dengan kategori "sangat baik". Dari hasil validasi kedua, ahli materi pembelajaran bahasa memberikan komentar sudah baik dan menyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak dan tanpa revisi.

Produk yang telah divalidasi oleh ahli materi pembelajaran bahasa kemudian direvisi sesuai dengan saran dan komentar. Peneliti melakukan revisi antara lain (1) menambahkan contoh teks dan membuat esai kasus, (2) menerapkan metode pembelajaran secara induktif dengan pendekatan saintifik, (3) penilaian aspek afektif (*compassion* dan *consience*), (4) menyertakan instrumen penelitian untuk aspek kognitif, psikomotor dan afektif, dan (5) membuat kunci jawaban untuk aspek kognitif, psikomotor dan afektif (*compassion* dan *consience*).

Ahli media yang menjadi validator dalam produk ini adalah dosen yang ahli di bidang media pembelajaran. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2013. Hasil validasi pertama diketahui bahwa kualitas modul pembelajaran juga memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kategori "baik" karena dalam modul pembelajaran sudah memenuhi kelengkapan komponen, ketepatan petunjuk, kesesuaian tampilan, serta ketepatan penyajian materi. Kualitas media memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kategori "baik" karena dalam media yang dikembangkan mudah digunakan, penyajian materi serta desain media juga sudah tepat. Validator media memberikan saran bahwa produk media ini layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Validasi kedua dilakukan pada tanggal 14 November 2013. Penilaian kualitas modul pada validasi kedua juga mengalami peningkatan. Skor rata-rata penilaian kualitas modul pembelajaran adalah 4,9 dengan kategori "sangat baik" dengan alasan tema modul serta desain materinya sudah selesai. Pada validasi kedua ini terdapat peningkatan skor rata-rata penilaian media adalah 4,75 dengan kategori "sangat baik" karena komponennya sudah runtut dan lengkap, serta desain media sudah sangat menarik. Dari hasil validasi kedua, ahli media menyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak uji coba lapangan tanpa revisi.

Produk yang sudah divalidasi oleh ahli media kemudian direvisi sesuai dengan instrumen yang telah diisi oleh ahli media. Untuk validasi tahap

pertama, peneliti melakukan revisi karena terdapat beberapa komponen media dan modul yang perlu diperbaiki. Revisi media tahap pertama, peneliti merevisi berdasarkan komentar validator, antara lain narasi yang ditayangkan terlalu cepat, diharapkan menambahkan foto dan gambar, format susunan dirapikan dan menambahkan ornamen-ornamen guna menambah kemenarikan media, dan beberpa komponen dalam media masih bisa diringkas. Revisi modul tahap pertama antara lain redaksi petunjuk lebih diringkas, penggunaan warna dalam modul dan ejaan, tanda baca yang salah.

Ada tiga guru Bahasa Indonesia yang menjadi validator dalam produk penelitian ini. Ketiga validator tersebut adalah para guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Validator pertama mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Validator kedua mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Validator ketiga mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Pangudi Luhur Yogyakarta.

Produk divalidasi oleh guru Bahasa Indonesia pada tanggal 14 November 2013. Berdasarkan hasil validasi produk, kualitas modul pembelajaran mendapat skor 5 dengan kategori "sangat baik" karena menurut para pemangku pengguna setiap komponen dalam modul sudah lengkap dan sesuai dengan keadaan siswa kelas VIII. Selain itu, para guru memberikan sedikit komentar mengenai beberapa tulisan yang belum tepat ejaan dan format penulisannya. Kualitas media mendapat skor 4,6 dengan kategori "sangat baik" karena menurut disimpulkan bahwa rangkaian aktivitas pembelajaran di kelas sudah tergambar jelas. Standar kompetensi dan kompetensi dasar tercantum dalam kurikulum yang ada dan media ini sangat efektif digunakan, serta mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

Revisi dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari guru Bahasa Indonesia. Pertama, revisi dilakukan dengan meneliti kembali ejaan dan penulisan yang salah. Kedua, merevisi format penulisan beberapa kata yang salah.

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi pembelajaran bahasa, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia, kegiatan selanjutnya adalah validasi lapangan. Validasi lapangan yang pertama dilakukan pada siswa kelas VIII A

SMP Kanisius Gayam, Yogyakarta. Kegiatan validasi lapangan ini dilakukan dalam satu kali pertemuan, pada hari Kamis, 21 November 2013. Validasi lapangan dilakukan pada pukul 09.55-11.15 WIB selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit) dengan jumlah 32 siswa dikarenakan 3 siswa berhalangan hadir.

Validasi selanjutnya adalah siswa kelas VIII A SMP Pangudi Luhur Yogyakarta. Kegiatan validasi lapangan ini dilakukan dalam dua kali pertemuan, pada hari Sabtu 23 November 2013. Validasi lapangan dilakukan pada pukul 08.35-09.15 WIB dilanjutkan pukul 09.30-10.10 WIB selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit) dengan jumlah siswa 43 siswa.

Validasi terakhir dilakukan pada siswa kelas VIII Serunai SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Validasi lapangan dilakukan dalam satu kali pertemuan, pada hari Selasa, 26 November 2013. Validasi lapangan dilakukan pada pukul 8.20-10.10 WIB selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit) dengan jumlah 33 siswa.

Berdasarkan hasil kuesoner yang telah diisi oleh para siswa, produk pengembangan mendapat skor 4,11 dengan kategori "baik" dengan alasan bahwa materi dalam media dan modul mudah dipahami, tampilannya menarik, serta bahasa yang digunakan juga mudah dimengerti. Rekapitulasi hasil validasi lapangan dapat dilihat dalam lampiran.

Masukan revisi produk dari lapangan tidak banyak. Oleh karena itu, tidak ada hal substansial yang memerlukan perbaikan produk secara khusus. Perbaikan hanya dilakukan pada kesalahan penulisan dan ejaan. Secara umum, produk yang dihasilkan sudah menarik dan sesuai dengan kebutuhan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil validasi, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran tergolong berkualitas baik. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan skor pada validasi seperti yang tertera dalam tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Perolehan Skor Validasi Produk

No.	Penilaian	Modul		Media	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Ahli Materi Pembelajaran Bahasa	4,53	Sangat baik	4,46	Sangat baik
2.	Ahli Media	4,91	Sangat baik	4,75	Sangat baik
3.	Pemangku Pengguna	5	Sangat baik	4,6	Sangat baik
4.	Siswa Kelas VIII	4,11 (Baik)			

Berdasarkan validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran bahasa Indonesia, diperoleh skor 4,53 untuk modul pembelajaran dan skor 4,46 untuk media. Skor itu menunjukkan bahwa kualitas modul dan media tergolong sangat baik. Hasil tersebut dapat ditafsirkan bahwa modul dan media pembelajaran materi menulis laporan, menulis petunjuk, dan menulis surat dinas sangat memadai atau layak dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Ahli media pembelajaran memberikan skor 4,91 untuk modul dan skor 4,75 untuk media pembelajaran yang dihasilkan. Skor tersebut menunjukkan bahwa produk pembelajaran yang dihasilkan tergolong sangat baik. Hal ini berarti produk tersebut mudah untuk dipergunakan pengguna, tidak membingungkan pengguna, dan secara tampilan sangat memadai dan tidak berlebihan.

Berdasarkan penilaian para pemangku pengguna dalam hal ini para guru bahasa Indonesia dari ketiga SMP yang dijadikan tempat penelitian, diperoleh skor rata-rata 5 untuk modul dan skor rata-rata 4,6 untuk media pembelajaran. Kedua skor tersebut tergolong pada kategori sangat baik. Hal ini berarti produk layak dipergunakan dalam pembelajaran khususnya ditinjau dari sisi kualitas materi dan perancangan media. Dengan demikian, media dapat dipergunakan di sekolah.

Berdasarkan hasil validasi lapangan, diperoleh skor rata-rata 4,11 penilaian media dan modul pembelajaran. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dapat dikatakan memiliki kualitas baik dan sangat baik sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis, khususnya materi menulis laporan perjalanan kelas VIII SMP semester ganjil.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Modul pembelajaran dan media pembelajaran dengan *MindManager X5* untuk keterampilan menulis laporan, petunjuk, dan surat dinas untuk siswa kelas VIII, dikembangkan melalui empat tahapan. Keempat tahapan tersebut adalah yakni (1) kajian Standar Kompetensi dan model pembelajaran, (2) analisis kebutuhan dan pengembangan program pembelajaran,

(3) memproduksi modul dan media pembelajaran, dan (4) validasi dan revisi produk.

Modul dan media pembelajaran dengan *MindManager X5* layak dipergunakan dalam pembelajaran di sekolah. Kelayakan ditunjukkan melalui hasil validasi dari para ahli, pemangku pengguna, dan lapangan. Hasil validasi ahli materi pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebesar 4,53 untuk modul dan 4,46 untuk media. Ahli media menilai modul pembelajaran dengan skor 4,91 dan nilai media sebesar 4,75. Hasil validasi pemangku pengguna adalah skor 5 untuk modul dan 4,6 untuk media. Hasil validasi ketiga pihak tersebut dapat diartikan bahwa baik modul maupun media pembelajaran layak dipergunakan dalam pembelajaran menulis laporan, petunjuk, dan surat dinas di sekolah. Kelayakan tersebut diperkuat dengan hasil uji lapangan dengan skor 4,11. Dengan demikian, modul dan media dapat dipergunakan dalam pembelajaran menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2006. *Peraturan menteri no. 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2008. *Strategi pembelajaran bahasa.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Munadi, Yudhi. 2010. *Media pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Prastowo, Andi. 2011. *Panduan kreatif membuat bahana ajar inovatif: menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.

Sabariyanto, Dirgo. 1999. *Bahasa surat dinas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.

Siswoutomo, Wiwit. 2005. *Teknik jitu mengelola kreativitas menggunakan MindManager*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sukarjo. 2008. *Kumpulan materi evaluasi pembelajaran.* Prodi Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa.* Bandung: Angkasa.