

Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Teks Observasi dengan Menggunakan Media Video Klip pada Siswa Kelas VII SMP Semester I

Nazar Budhi Laksmono
Unit Kerja: SMP Negeri 2 Brebes

Abstrak

Masalah yang akan dibahas adalah bagaimanakah model pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis teks hasil observasi dengan menggunakan media video klip pada siswa SMP Kelas VII semester I? Tujuan Penelitian ini adalah untuk menyusun model pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis teks hasil observasi dengan menggunakan media video klip tema pariwisata pada siswa SMP Kelas VII semester I. Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat untuk berbagai pihak. Bagi Siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang materi menulis teks hasil observasi dan mengikuti proses pembelajaran dengan perasaan senang dan aktivitas belajar yang tinggi.

KATA KUNCI: MODEL PEMBELAJARAN, MENULIS TEKS OBSERVASI, MEDIA VIDEO KLIP

ABSTRACT

The problem to be discussed is how is the Indonesian language learning model material writing the observation text using the video clip media for the seventh grade junior high school students? The purpose of this research is to compile an Indonesian learning model material for writing the observation text using the media video clips of tourism themes in seventh grade junior high school students in semester I. This research is expected to have benefits for various parties. For students to improve understanding of the material to write observational texts and follow the learning process with a feeling of pleasure and high learning activities.

KEYWORDS: LEARNING MODEL, WRITING OBSERVATION TEXT, MEDIA VIDEO CLIP

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Profesi guru, mengharuskan pekerjaan yang memberikan pelayanan. Berupa transfer berbagai macam ilmu pengetahuan, keterampilan serta sikap kepada anak didiknya. Transfer ilmu tersebut bisa berjalan dengan lancar jika didukung oleh beberapa hal

salah satunya adalah metode dan media pembelajaran.

Kegiatan Belajar-Mengajar (KBM) merupakan kegiatan memberikan pengalaman belajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, biasanya guru melakukan sebuah kegiatan yang disebut kegiatan belajar mengajar. Strategi belajar mengajar yang baik adalah strategi yang efisien, efektif

dan dapat mencapai tujuan belajar dengan upaya pembuktian usaha belajar dari siswa.

Masih terdapatnya siswa yang kesulitan untuk memaparkan ide pikirannya ke dalam bentuk tulisan. Menulis yang baik memang membutuhkan keterampilan khusus yang tidak diperoleh secara cepat, namun melalui latihan-latihan dan pembiasaan.

Keadaan seperti ini disebabkan di antaranya oleh kemampuan guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang belum dapat memberikan penjelasan mengenai teori-teori menulis. Penguasaan teori menulis adalah penguasaan kebahasaan di bidang kompetensi (kemampuan dasar).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu yang mempengaruhi pembelajaran efektif. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Sedikitnya ada dua alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik. Pertama, berkenaan dengan manfaat media. Kedua, berkenaan dengan taraf berpikir peserta didik.

Berkenaan dengan manfaat media, pembelajaran dengan menggunakan media dapat (1) lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat mempertinggi motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal saja, (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Berkenaan dengan taraf berpikir peserta didik. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran berhubungan erat dengan tahapan berpikir tersebut karena melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Dalam “Kerucut Pengalaman Edgar Dale”, diketahui bahwa kehadiran media besar sekali pengaruhnya terhadap daya ingat seseorang. Ada sepuluh pengalaman yang disusun secara urut dari atas ke bawah, yaitu (1) lambang verbal; (2) lambang visual; (3) lambang verbal dan visual; (4) lambang verbal, visual, dan gerak; (5) pameran; (6) studi wisata; (7) demonstrasi; (8) dramatisasi; (9) pengalaman tiruan; (10) pengalaman langsung. Makin tinggi kerucut makin kecil pengalaman peserta didik yang diperolehnya dan sebaliknya makin ke bawah makin besar pengalaman belajar peserta didik.

John Bruer (dalam Ginnis 2008:9), seorang ilmuwan kognitif, mengatakan bahwa “kita seharusnya peduli dengan bagaimana kita mengajar seperti biasanya kita peduli dengan apa yang kita ajarkan”. Pernyataan tersebut mengandung maksud bahwa peningkatan pendidikan dilakukan dengan cara mengubah metodologi mengajar, bukan pada apa yang dipelajari. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu adanya variasi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam mengelola pembelajaran agar kegiatan pembelajaran efektif.

Menurut Usman (2002:5) manusia memperoleh pengalaman melalui tiga tingkatan, yaitu (1) pengalaman dengan kata-kata, (2) pengganti pengalaman nyata, dan (3) melalui pengalaman nyata. Berkaitan dengan hal tersebut, pembelajaran yang paling efektif adalah melalui tingkatan ketiga yaitu melalui pengalaman nyata. Dengan pengalaman nyata, peserta didik akan memperoleh pengertian secara langsung dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang sedang dibicarakan. Namun, dalam proses belajar mengajar, peserta didik tidak selalu mempelajari hal-hal yang ada sekarang ini, tetapi juga peristiwa-peristiwa masa lampau dan hal-hal yang tidak mungkin dijangkau pada saat itu, sehingga diperlukan media pembelajaran sebagai pengganti pengalaman nyata.

Pembelajaran di luar kelas merupakan salah satu model pembelajaran dalam usaha mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata. Akan tetapi, proses pembelajaran ini tidak dapat dilaksanakan setiap waktu. Pelaksanaan pembelajaran di luar kelas (*out door*) membutuhkan persiapan yang matang meliputi waktu, biaya, tenaga, transportasi, keamanan, dan perizinan.

Pembelajaran *out door* sulit dilaksanakan dengan jadwal pelajaran yang begitu padat setiap harinya. karena untuk melaksanakannya membutuhkan waktu khusus yang relatif lebih lama dibanding dengan pembelajaran dalam kelas. Apabila pembelajaran ini akan dilaksanakan, tentunya membutuhkan pengaturan jadwal dan waktu khusus yang relatif sulit pengaturannya. Di samping itu, koordinasi dengan guru mata

pelajaran lain juga diperlukan terutama apabila lokasi pembelajaran jauh dari sekolah dan membutuhkan waktu yang melebihi alokasi waktu yang tersedia.

Dari segi biaya, model pembelajaran di luar kelas sudah tentu membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Masalah biaya barangkali menjadi masalah yang tidak terpecahkan di sekolah pada umumnya. Apabila pembelajaran itu hanya dilaksanakan sesekali dan sewaktu-waktu, mungkin masalah biaya bukan menjadi masalah yang besar, tetapi apabila setiap saat harus melaksanakan model pembelajaran ini, biaya yang besar akan menjadi masalah.

Clark (1992:805) ahli media dalam teori media menyatakan bahwa media tidak memiliki pengaruh psikologis apapun terhadap pelajaran tetapi media mungkin mempengaruhi keekonomisan (kecepatan dan biaya) pembelajaran. Hal ini membuktikan kelebihan dan kekurangan teori media dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan latar belakang itulah penulis memandang bahwa pengembangan model pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran menjadi masalah yang urgen. Media pembelajaran berupa video klip dalam konteks pariwisata diharapkan bisa menciptakan perbedaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia aspek menulis pada materi menulis teks observasi terutama di SMP kelas VII semester I. Media pembelajaran tersebut berupa video klip dalam penerapan pembelajaran bahasa Indonesia.

Dengan menambahkan media visual pada pemberian pelajaran, ingatan akan meningkat

dari 14% hingga 38%. Video klip yang dimaksud dalam penelitian ini adalah video yang berisi tentang klip film yang berada di tempat pariwisata. Video ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan penguatan pada siswa tentang konsep-konsep yang sebelumnya mereka tidak ketahui. Ross dan Morrison (dalam Clark 1982:807) mengatakan pendukung teori media yang kuat mencoba untuk menekankan desain-desain penelitian perbandingan media yang mencerminkan kondisi dunia nyata.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang akan dibahas adalah bagaimanakah model pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis teks hasil observasi dengan menggunakan media video klip pada siswa SMP Kelas VII semester I?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk menyusun model pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis teks hasil observasi dengan menggunakan media video klip tema pariwisata pada siswa SMP Kelas VII semester I.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat untuk berbagai pihak antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Dapat meningkatkan pemahaman tentang materi menulis teks hasil observasi.
 - b. Mengikuti proses pembelajaran dengan perasaan senang dan aktivitas belajar yang tinggi.

2. Bagi Guru

- a. Dengan adanya inovasi model pembelajaran, guru memiliki pengetahuan dan keterampilan khususnya untuk memanfaatkan Teknologi Informasi yang berkembang pesat.
- b. Guru dapat berinovasi dalam pembelajaran di kelas.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori-teori baru dalam psikologi pendidikan dikelompokkan dalam teori pembelajaran konstruktivis. Berdasarkan teori ini, peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai (Trianto 2007:13).

Satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan menurut teori konstruktivis adalah bahwa peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Tugas guru adalah memberikan kemudahan dengan memberi kesempatan peserta didik untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar peserta didik

menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Dengan istilah lain dapat dikatakan bahwa guru memberi peserta didik anak tangga yang dapat membawanya ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan peserta didik sendirilah yang harus memanjat anak tangga tersebut (Nur 2002:8).

Konstruktivisme percaya bahwa “pembelajar mengkonstruksi realitasnya sendiri atau paling tidak menafsirkannya berdasarkan persepsi-persepsi pengalaman mereka, sehingga pengetahuan individu menjadi sebuah fungsi dari pengalaman, struktur mental, dan keyakinan-keyakinan seseorang sebelumnya yang digunakan untuk menafsirkan objek dan peristiwa.” Menurut Jonasson, (dalam Smith 2009:88) apa yang seorang tahu didasarkan pada persepsi dari pengalaman fisik dan sosial yang dipahami oleh pikiran.

B. Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru untuk mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik dan memotivasi peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja (*US Departement of Education the Nation School-to-Work Office*, dalam Trianto 2007). Pembelajaran kontekstual terjadi apabila peserta didik menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata.

Atas dasar pengertian tersebut, pembelajaran dengan pendekatan kontekstual mempunyai karakteristik sebagai berikut. (1)

Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik, yaitu pembelajaran yang diarahkan pada ketercapaian keterampilan dalam konteks kehidupan nyata; (2) pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang bermakna; (3) pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna pada siswa; (4) pembelajaran untuk menciptakan rasa kebersamaan; (6) pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerja sama; (7) pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan.

Pembelajaran kontekstual melibatkan tujuh komponen utama, yaitu (1) konstruktivisme, pembelajaran lebih bermakna apabila siswa membangun pengetahuan dan keterampilan barunya sendiri, (2) bertanya, kegiatan belajar yang mendorong sikap keingintahuan siswa, (3) inkuiri, mengkondisikan siswa untuk mengamati, menyelidiki, sehingga ia berhasil menemukan sesuatu, (4) masyarakat belajar, menciptakan suasana belajar berkelompok, (5) pemodelan, menunjukkan model yang bisa dipakai rujukan siswa, (6) refleksi, memberikan umpan balik dalam bentuk tanya jawab, (7) penilaian yang sebenarnya, pengamatan secara periodik perkembangan kompetensi siswa melalui kegiatan nyata.

Penerapan pembelajaran kontekstual dapat diterapkan dalam kurikulum, bidang studi apapun, dan kelas yang bagaimanapun keadaannya. Secara garis besar langkah penerapan pembelajaran kontekstual sebagai berikut: kembangkan pemikiran bahwa anak akan lebih bermakna dengan

cara mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya, melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri, kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan jalan bertanya, ciptakan komunitas belajar, hadirkan model, lakukan refleksi di akhir pertemuan, lakukan penilaian yang sebenarnya.

C. Media Pembelajaran

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Usman dan Asnawir (2002:11) menyatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Menurut Munadi (2008:5) media pembelajaran adalah sumber-sumber belajar selain guru yang diciptakan atau direncanakan oleh guru yang berisi pesan ajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan kemauan peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Pada dasarnya setiap media belajar yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajar memiliki fungsi utama yaitu sebagai sumber belajar. Dalam frasa “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. .

Mudhofir (dalam Munadi 2008:37) menyebutkan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan,

orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.

Menurut Curzon (dalam Sofa 2008) ada beberapa pertanyaan yang seharusnya dapat dipertimbangkan sebelum kita menentukan suatu media, yaitu: (1) apakah tujuan instruksional yang ingin dicapai benar-benar membutuhkan pemanfaatan alat bantu audio-visual?(2) karakteristik media yang bagaimana yang akan membantu dalam mencapai tujuan instruksional? (3) respon apa yang ingin diperoleh dari penggunaan media, misal: ingatan, pemahaman, atau konsolidasi? (4) bagaimana respons siswa/kelas terhadap penggunaan media? (5) bagaimana saya mengevaluasi keefektifan media yang dipergunakan?

Usman dan Asnawir (2002: 95-96) mengemukakan tujuh keuntungan yang dapat diperoleh jika menggunakan film sebagai media dalam pembelajaran, yaitu dapat menggambarkan suatu proses, dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu, penggambarannya bersifat tiga dimensi, suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni, dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya, menambah realita objek yang diperagakan jika film tersebut berwarna, dan dapat menggambarkan teori sains dan animasi.

Manfaat dan karakteristik lainnya dari media film dalam

meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran menurut Munadi (2008: 116-117) di antaranya adalah: (a) mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; (b) mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat; (c) film dapat membawa anak dari negara yang satu ke negara yang lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain; (d) film dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan; (e) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; (f) mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa; (g) mengembangkan imajinasi peserta didik; (h) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik; (i) sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang; (j) film sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan, dan lain-lain; (k) semua peserta didik dapat belajar dari film, baik yang pandai maupun yang kurang pandai; dan (l) menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Selain itu, kekurangan film menurut Usman dan Asnawir (2002: 96) antara lain tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, audien tidak dapat mengikuti dengan baik kalau diputar terlalu cepat, apa yang telah lewat sulit diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan, dan biaya pembuatannya cukup mahal.

D. Teks Hasil Observasi

Teks laporan hasil observasi adalah teks yang berisi penjabaran umum atau melaporkan sesuatu berupa hasil dari pengamatan (observasi). Teks

laporan observasi juga disebut teks klasifikasi karena memuat klasifikasi mengenai jenis-jenis sesuatu berdasarkan kriteria tertentu.

Terdapat 2 struktur utama yang membantun teks laporan hasil observasi sehingga menjadi satu kesatuan, struktur teks nya yaitu:

1. Pernyataan umum (klasifikasi): merupakan pembuka atau pengantar mengenai hal yang dilaporkan. Di tahap ini akan disampaikan bahwa benda-benda di dunia bisa diklasifikasikan berdasarkan kriteria persamaan dan perbedaan.
2. Anggota/aspek yang dilaporkan: merupakan bahasan atau rincian tentang objek yang diamati.

Struktur lain dari teks laporan observasi:

1. Definisi Umum: merupakan pembukaan yang berisi pengertian mengenai sesuatu yang dibahas dalam teks.
3. Definisi Bagian: merupakan bagian yang berisi ide pokok dari setiap paragraf (penjelasan rinci).
4. Definisi Manfaat: merupakan bagian yang menjelaskan manfaat dari sesuatu yang dilaporkan.
5. Penutup: merupakan bagian rincian akhir dari teks.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam tiga tahap penelitian. Selain karena keterbatasan waktu penelitian, kelima tahapan tersebut disusun berdasarkan modifikasi peneliti berdasarkan dua belas tahap pengembangan R & D (1983).

LANGKAH I
ANALISIS TEORETIS DAN
PRAKTIS



LANGKAH III

**PENYUSUNAN MODEL
PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA MATERI MENULIS
TEKS OBSERVASI DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA VIDEO
KLIP KONTEKS PARIWISATA**



LANGKAH II

**PENERAPAN PADA
PEMBELAJARAN**

HASIL PENELITIAN

A. Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Teks Hasil Observasi dengan Menggunakan Media Video Klip pada Siswa SMP Kelas VII Semester I

Produk penelitian pengembangan yang peneliti lakukan berupa model pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media video klip konteks pariwisata yang didesain khusus untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis teks hasil observasi. Video klip tersebut peneliti rekam sendiri dengan menggunakan kamera video yang suaranya diisi dengan menggunakan *sistem dubbing*.

Model pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media video klip konteks pariwisata dapat diterapkan pada skenario pembelajaran yaitu pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, video klip dapat digunakan pada tahap situasional dalam rangka menstimulasi otak siswa. Penayangan video klip akan memberikan gambaran awal

tentang apa yang akan dipelajari. Dengan memiliki gambaran awal tersebut diharapkan otak dan minat peserta didik akan terangsang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Pada kegiatan inti, video klip dapat digunakan pada tahap eksplorasi, elaborasi, dan evaluasi. Dengan melihat penayangan video klip konteks pariwisata pada tahap eksplorasi ini, peserta didik dapat mengeksplor sejauh mana pengetahuan yang telah dimiliki sehingga pembelajaran menjadi lebih terfokus dan terarah. Penayangan video klip pada tahap elaborasi, video klip dapat digunakan sebagai pengarah dan membantu guru untuk memperjelas materi yang akan dipelajari sehingga siswa menjadi lebih mudah menerima tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pada kegiatan penutup, video klip dapat diterapkan pada evaluasi. Penayangan video pada tahap evaluasi mempermudah peserta didik untuk mengingat kembali bahan yang telah dipelajari sehingga peserta didik mudah mengerjakan evaluasi. telah dipelajari sehingga peserta didik mudah mengerjakan evaluasi.

B. Pembelajaran Materi Menulis Teks Observasi dengan Menggunakan Video Klip Konteks Pariwisata

Struktur pengajaran model pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis teks hasil observasi konteks pariwisata diuraikan melalui beberapa tahap. *Tahap pertama*, guru melakukan apersepsi tentang peristiwa-peristiwa yang pernah ditemui di sekitar sekolah. *Tahap kedua*, guru memutar video klip di dalam kelas. Guru

diwajibkan untuk mengembangkan materi tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik. *Tahap ketiga*, setelah peserta didik dirasa sudah menguasai materi, guru bisa memutar film yang ada dalam video klip. Film ini berfungsi sebagai stimulus. *Tahap keempat*, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal yang sudah dibuat guru sebelumnya. *Tahap kelima*, setelah peserta didik selesai melakukan evaluasi dan mengetahui nilai mereka, guru bersama-sama dengan peserta didik merefleksi pembelajaran hari itu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik tentang materi tersebut dan untuk menguatkan peserta didik tentang konsep tersebut.

Sistem sosial dalam pembelajaran materi menulis teks hasil observasi dengan menggunakan video klip konteks pariwisata adalah guru selalu mengamati semua yang dilakukan peserta didik agar kegiatan berjalan lancar. Dalam pembelajaran ini guru tidak banyak menjelaskan tentang materi. Guru hanya menyiapkan materi yang berupa klip film untuk memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Peran dan tugas guru dalam pembelajaran video klip dengan menggunakan media video klip konteks pariwisata adalah sebagai fasilitator, mediator, konselor, konsultan dan pemberi kritik yang bersahabat.

Guru bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran yang berupa hapalan, tetapi mengatur lingkungan dan strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar.

Sistem pendukung dalam pembelajaran aspek mendengarkan dengan menggunakan media video

konteks pariwisata adalah media video klip konteks pariwisata, lembar kerja siswa, bahan ajar, panduan bahan ajar untuk peserta didik. Untuk guru diperlukan perangkat untuk mengoperasikan media video klip, yaitu komputer/laptop/netbook, *projector*, *speaker*, dan bahan ajar.

1. Langkah-langkah

Pembelajaran Materi Menulis Teks Hasil Observasi

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Siswa merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi dan pembelajaran sebelumnya.
- 2) Siswa menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 3) Siswa menerima informasi kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Kegiatan Inti

- 1) Siswa menerima stimulus berupa penayangan video klip oleh guru.
- 2) Secara individu, siswa menentukan hal-hal yang akan diamati atau ditanyakan.
- 3) Secara individual, siswa mengamati dan membaca objek dengan cermat kemudian mencatat data-data yang ditemukan berkaitan dengan objek.
- 4) Siswa menanyakan hal-hal yang berkaitan

dengan cara penulisan laporan observasi.

- 5) Siswa menulis klasifikasi umum.
 - 6) Siswa menjabarkan unsur-unsur penting dari objek yang diamati dengan kalimat efektif.
 - 7) Siswa menuliskan bagian penutup laporan observasi dengan kalimat efektif.
 - 8) Siswa menentukan judul tulisan santun siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.
- c. Kegiatan Penutup
- 1) Guru memutar kembali video klip untuk mempermudah peserta didik untuk mengingat kembali bahan yang telah dipelajari sehingga peserta didik mudah mengerjakan evaluasi.
 - 2) Dengan sikap tanggungjawab, peduli, responsif, dan santun siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.
 - 3) Bersama guru, siswa mengidentifikasi hambatan-hambatan yang dialami saat menulis teks laporan hasil observasi.
 - 4) Dengan sikap peduli, responsif, dan santun siswa mendengarkan umpan balik dan penguatan dari guru atas pernyataan mereka tentang hambatan dalam menulis teks hasil observasi.
 - 5) Dengan sikap tanggung jawab, peduli,

responsif, dan santun siswa menyimak informasi mengenai rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.



Tampilan Video Klip

PENUTUP

Pada bab IV ini berisi simpulan dan saran. Uraian sebagai berikut:

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prinsip/kaidah pengembangan model pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis teks hasil observasi dengan menggunakan media video klip konteks pariwisata di SMP kelas VII semester I yaitu *fixative property*, *manipulative property*, dan *distributive property*.
2. Prototipe model pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis teks hasil observasi dengan menggunakan media video klip konteks pariwisata di SMP kelas VII semester I memiliki kelebihan antara lain dapat mengaktifkan peserta didik, menarik dan menyenangkan, bermakna karena berkonteks lingkungan sekitar peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan bermuara tercapainya tujuan pembelajaran.

B. Saran

1. Dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia guru diharapkan agar

lebih berkreasi dalam menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran agar proses pembelajaran lebih bervariasi dan bermakna.

2. Penggunaan model pembelajaran yang variatif hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
3. Tidak ada satupun model pembelajaran dengan menggunakan media video klip yang sempurna, maka dalam kegiatan pembelajaran guru harus memperhatikan karakteristik model pembelajaran yang akan digunakan.

amPembelajaran.<http://massofa.wordpress.com>. (3 Januari 2010).

Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama

DAFTAR PUSTAKA

- Clark, E Richard. 1992. *Media Use in Education*. New York: American Educational Research Assosiation.
- Ginnis, P. 2008. *Trik & Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Terjemahan Wasi Dewanto. Jakarta: Indeks.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nur, M. 2002. *Psikologi Pendidikan: Fondasi untuk Pengajaran*. Surabaya: PSMS Program Pascasarjana Unesa.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Smith, Mark. K. 2009. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Jogjakarta: Mirza Media Pustaka.
- Sofa, Pakde. 2008. *Peranan Media Pembelajaran dan Pemilihannya*

