

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *QUANTUM LEARNING*
PADA MATERI MENULIS PROPOSAL SISWA KELAS XI SMA KAMPUS
KECAMATAN TELUKDALAM KABUPATEN NIAS SELATAN**

TESIS



Oleh

**ERLINA SAOTA
NIM 1204086**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
INDONESIA
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

ABSTRACT

Erlina Saota. 2014. "Development of Media Quantum Learning-based Interactive on Proposal Writing Material Class XI Student Senior High School Campus District of South Nias Telukdalam". *Thesis*. Master degree Program State University of Padang.

The research was conducted based on the findings in the field indicates that the writing skills of students is still low. This is because the method used by teacher still conventional. The use of instructional media creative and innovative and motivation necessary to improve student learning outcomes. One of them using Quantum Learning based interactive media. Quantum Learning methods to make learning more fun and meaningful. Therefore, developed the interactive media of valid , practical and effective so that learning goals expected to be achieved.

This research used a four - D -models consist of the deployment phase definition (define), design, development and deployment phase (disseminate). This study is confined to the definition phase , design phase , and the phase of development. Definition consists of curriculum analysis, concept analysis and analysis of the student. In the design phase carried out the design of interactive media -based Quantum Learning and designing instruments. At this stage of development and validation test on class XI student of SMA Negeri 1 Telukdalam and senior high school students Teluk dalam South Nias . The data used to determine the validity of interactive media was collected using a questionnaire filled out by the validated validation of lecturers and teachers. The data used to determine the practicality of interactive learning media obtained from Quantum Learning -based testing and observation, while the data used to determine the effectiveness of interactive media obtained from Quantum Learning -based student learning outcomes through performance tests. The data obtained were analyzed and described.

Based on the analysis of research data , it can be concluded that the Quantum Learning based interactive media to enhance the student learning outcomes, especially to writing proposal. The Result Media validation showed that : 1) Quantum Learning based interactive media developed are valid in the aspects of content and construct with an average value of 3.48 . 2) Quantum Learning -based interactive media is very practical in an interesting aspect and easy to use by teachers and students . 3) Quantum Learning based interactive media developed very effective in improving student learning outcomes.

ABSTRAK

Erlina Saota. 2014. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Quantum Learning* pada Materi Menulis Proposal Siswa Kelas XI SMA Kampus Kecamatan Telukdalam Kabupaten Nias Selatan”. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.


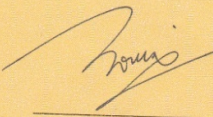
Penelitian dilaksanakan berdasarkan temuan di lapangan yang menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa masih rendah. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan guru masih konvensional. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif diperlukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan media interaktif berbasis *Quantum Learning*. Metode *Quantum Learning* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, dikembangkan media interaktif yang valid, praktis dan efektif agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.


Penelitian ini menggunakan *four-D-models* yang terdiri atas tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*denelopment*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Penelitian ini hanya terbatas pada tahap pendefinisian, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Tahap pendefinisian terdiri atas analisis kurikulum, analisis konsep dan analisis siswa. Pada tahap perancangan dilakukan desain media interaktif berbasis *Quantum Learning* dan mendesain instrumen. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi dan ujicoba pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Telukdalam dan siswa SMA Kampus Telukdalam Kabupaten Nias Selatan. Data yang digunakan untuk menentukan kevalidan media interaktif diperoleh dengan menggunakan angket validasi yang diisi oleh validator dari dosen dan guru. Data yang digunakan untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Quantum Learning* diperoleh dari ujicoba dan hasil pengamatan, sedangkan data yang digunakan untuk menentukan efektivitas media interaktif berbasis *Quantum Learning* diperoleh dari hasil belajar siswa melalui tes unjuk kerja. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dideskripsikan.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya menulis proposal. Hasil validasi media menunjukkan bahwa: 1) Media interaktif berbasis *Quantum Learning* yang dikembangkan sudah valid dalam aspek konten dan konstruk dengan rata-rata nilai 3,48. 2) Media interaktif berbasis *Quantum Learning* sangat praktis dalam aspek menarik dan mudah digunakan oleh guru dan siswa. 3) Media interaktif berbasis *Quantum Learning* yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

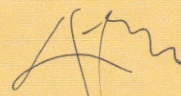
Mahasiswa : *Erlina Saota*
NIM. : 1204086

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Prof. Dr. H. Syahrul R., M.Pd.</u> Pembimbing I		
<u>Dr. Novia Juita, M.Hum.</u> Pembimbing II		


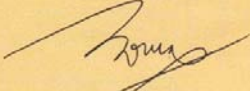
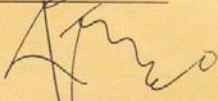

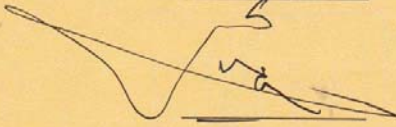

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang

Prof. Nurhizrah Gistituati, M.Ed., Ed.D.
NIP. 19580325 199403 2 001

Ketua Program Studi/Konsentrasi


Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd.
NIP. 19590828 198403 1 003

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Prof. Dr. H. Syahrul R., M.Pd.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Novia Juita, M.Hum.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Abdurahman, M.Pd.</u> (Anggota)	
5	<u>Dr. Jasrial, M.Pd.</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Mahasiswa : *Erlina Saota*

NIM. : 4204086

Tanggal Ujian : 25 - 2 - 2014

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas kasih dan setiaNya menyertai dan memberi kemudahan serta kesempatan yang indah dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis menyadari bahwa tanpa penyertaan dan kuasaNya, maka tesis ini tidak akan bisa diselesaikan. Tesis ini berjudul “**Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Quantum Learning* pada Materi Menulis Proposal Siswa Kelas XI SMA Kampus Telukdalam Kecamatan Telukdalam Kabupaten Nias Selatan**”.

Tesis ini dapat diselesaikan dengan baik, atas bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Syahrul R, M.Pd. selaku pembimbing I
2. Dr. Novia Juita, M.Hum. selaku pembimbing II
3. Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd. selaku kontributor
4. Dr. Abdurrahman, M.Pd. selaku kontributor
5. Dr. Jasrial, M.Pd. selaku kontributor
6. Dr. Darmansyah, M.Pd. yang telah meluangkan waktunya dalam memvalidasi media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti.
7. Dosen-dosen yang turut memberikan masukan dan kritikan terhadap tesis ini.
8. Keluarga yang terus memotivasi.

9. Samueli Halawa sebagai suami yang berjuang terus dan sebagai motivator yang menemani suka dan duka.
10. Orangtua tercinta, papa dan mama yang setiap saat mengiringi dengan doa.
11. Kedua anakku Sally M. Eauggillion Halawa dan Rachel Christine Halawa yang selalu menjadi inspirasi setiap saat.
12. Kakak (Sihaeni Saota dan Mardalena Saota, SE) dan adik (Roswita Saota, S.Pdk).
13. Teman-teman yang turut menyemangati dalam menyelesaikan tesis ini.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini, terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, penulis menerima segala kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Mei 2014

penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Spesifikasi Produk	9
E. Manfaat Penelitian	10
F. Definisi Istilah	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori	12
1. Menulis Proposal	12
a. Pengertian Menulis	12
b. Pengertian Proposal	13
c. Proposal Kegiatan	17
d. Unsur-unsur Proposal	18
e. Bahasa dalam Proposal	22
f. Penilaian Keterampilan Menulis Proposal	26
2. Hakikat <i>Quantum Learning</i>	27
a. Pengertian <i>Quantum Learning</i>	27

b. Tujuan <i>Quantum Learning</i>	29
c. Strategi/Langkah-Langkah <i>Quantum Learning</i>	32
d. Keunggulan dan Kelamahan <i>Quantum Learning</i>	33
e. Peran Guru dalam Mengembangkan <i>Quantum Learning</i>	34
3. Media Interaktif dalam Pembelajaran	39
a. Pengertian Media Interaktif.....	39
b. Manfaat Media Interaktif.....	40
4. Perancangan Media Interaktif	42
5. Kriteria Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas	45
a. Kriteria validitas	45
b. Kriteria Praktis	46
c. Kriteria Efektivitas	47
B. Penelitian yang Relevan	48
C. Kerangka Konseptual	49
 BAB III. METODE PENGEMBANGAN	 52
A. Jenis Penelitian	52
B. Model Pengembangan	53
C. Prosedur Pengembangan	54
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	55
a. Analisis Kurikulum	55
b. Analisis Kebutuhan (<i>Need Analysis</i>).....	58
c. Analisis Kondisi Siswa	58
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	60
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	63
a. Tahap Uji Validasi.....	63
b. Tahap Uji Praktikalitas	64
c. Tahap Uji Efektivitas.....	65
4. Tahap Penyebaran (<i>Dessiminate</i>)	65
D. Uji Coba Produk.....	65
E. Instrumen Pengumpulan Data	66

1. Lembar Validasi Media Interaktif	66
2. Angket Kepraktisan Perangkat Pembelajaran	67
3. Instrumen Efektivitas Media Interaktif	69
F. Teknik Analisis Data	70
1. Analisis Draf Awal oleh Dosen	70
2. Analisis Kepraktisan Perangkat oleh Pengguna	71
3. Analisis Efektivitas Media Interaktif	73
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL	76
A. Proses Pengembangan	76
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	76
a. Analisis Kurikulum	76
b. Analisis Konsep	77
c. Analisis Siswa	78
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	80
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	99
a. Validasi Produk Media	99
b. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif	103
c. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif	106
B. Pembahasan	109
C. Revisi Produk	124
D. Kelemahan dalam melakukan Uji Coba	126
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	127
A. Kesimpulan	127
B. Implikasi	128
C. Saran	129
DAFTAR RUJUKAN	131
LAMAPIRAN	136

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Penilaian Proposal Kegiatan	26
2. Kisi-kisi Angket Validitas	67
3. Kisi-kisi Angket Kepraktisan Media Interaktif	68
4. Kisi-kisi Respon Siswa terhadap Pelaksanaan Media Interaktif	70
5. Kriteria Persentase Respon Siswa	69
6. Kriteria Keefektifan Media Interaktif	72
7. Rubrik Penilaian Kemampuan Menulis Proposal	74
8. Hasil Validasi Instrumen Media Interaktif	99
9. Validasi Instrumen Keterlaksanaan Media Interaktif	101
10. Validasi Angket Respon Siswa	102
11. Kepraktisan Perangkat oleh Guru	103
12. Respon Siswa terhadap Keterlaksanaan media Interaktif	104
13. Penilaian Hasil Ketuntasan Belajar Siswa	107
14. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Proposal HasilTulisanSiswa.....	5
2. Bagan Kerangka Konseptual.....	51
3. Prosedur Penelitian	54
4. Tampilan Pertama Media Interaktif	83
5. Tampilan Menu Utama	85
6. Tampilan SK-KD	85
7. Tampilan Menu Materi	86
8. Tampilan Menu Contoh	87
9. Tampilan Menu Latihan.....	89
10. Proposal Hasil Tulisan Siswa dalam Aspek Kelengkapan Unsur....	116
11. Proposal Hasil Tulisan Siswa dari Aspek Kelogisan Unsur	117
12. Proposal Hasil Tulisan Siswa dari Aspek Kerapian Penulisan	118
13. Proposal Hasil Tulisan Siswa dari Aspek Penerapan Ejaan	119
14. Proposal Hasil Tulisan Siswa dari Aspek Diksi.....	120
15. Proposal Hasil Tulisan Siswa dari Aspek Struktur Kalimat	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan tidak akan tercapai tanpa adanya peningkatan kualitas pembelajaran. Sekolah sebagai bagian dari institusi pendidikan perlu mengembangkan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kebutuhan peserta didik seiring perkembangan zaman. Guru memiliki peran sentral sebagai agen perubahan dalam dunia pendidikan akibat kemajuan ilmu dan teknologi sehingga perlu mengembangkan dirinya dengan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian. Guru dituntut untuk mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki kompetensi tinggi, siap menghadapi tantangan hidup dengan penuh keyakinan dan kepercayaan diri yang tinggi. Guru perlu mengarahkan siswa melalui pembelajaran bermakna yang dialaminya sendiri sehingga mampu menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dewasa ini, berorientasi pada kompetensi siswa (*student centered*) sehingga pilar pendidikan seperti *learning to know, learning to do, learning to live together, learning to be* dan *learning to life skill* berinteraksi secara korelasional terhadap keragaman kompetensi siswa. Pembelajaran diharapkan mendorong terciptanya kebermaknaan belajar bagi siswa dengan menempatkan siswa sebagai *center stage performance*.

Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari, menuntut siswa menguasai empat keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut yakni, keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan mendengar, dan keterampilan berbicara. Keempat aspek keterampilan tersebut saling berkaitan

tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang perlu dikuasai siswa, melalui keterampilan ini siswa dapat menyampaikan perasaan, gagasan/ide, dan rencana kepada orang lain. Salah satu bentuk kegiatan menulis yang perlu dikuasai siswa adalah menulis proposal.

Menulis proposal mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia dalam melaksanakan berbagai kegiatan dan juga sebagai sarana untuk menuangkan ide, gagasan serta pemikiran. Ide dan gagasan itu tentunya tidak akan tercapai tanpa dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, perlu dibuat proposal dalam meminta dukungan, dan persetujuan dari berbagai pihak. Dalam menulis dan mengajukan proposal untuk memperoleh dukungan dari berbagai pihak dibutuhkan kreativitas. Artinya, bahwa proposal perlu dibuat semenarik mungkin, baik dari segi bentuk maupun bahasanya. Dibutuhkan kemampuan mengelola bahasa untuk menyampaikan maksud dan tujuan dalam program kegiatan yang diajukan agar usulan tersebut diterima. Apalagi saat ini, penulisan proposal yang terfokus dan efektif sangat diperlukan dalam memperoleh pendanaan ditengah keterbatasan dan selektifnya donor.

Mengingat kemampuan menulis proposal merupakan kemampuan yang penting dan harus dikuasai oleh seseorang, terutama siswa, maka dalam Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (SI KTSP) mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA/MA, dicantumkan bahwa kemampuan menulis proposal merupakan salah satu Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran di kelas XI semester I. Menulis proposal diungkapkan dalam rumusan Standar Kompetensi (SK) 4. Mengungkapkan informasi dalam bentuk proposal, surat dagang, karangan ilmiah,

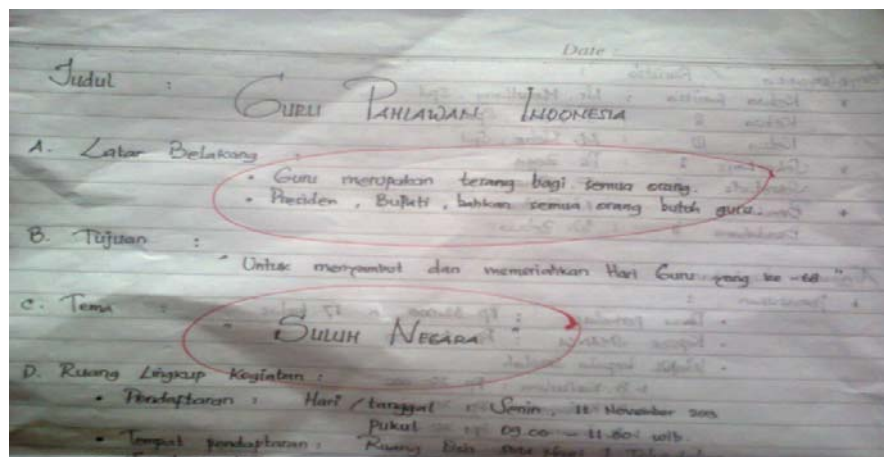
dengan Kompetensi Dasar (KD) 4.1 Menulis Proposal untuk Berbagai Keperluan. Hasil belajar yang diharapkan adalah agar siswa terampil menulis proposal sesuai dengan format, bahasa, dan kelogisan penulisan isi proposal.

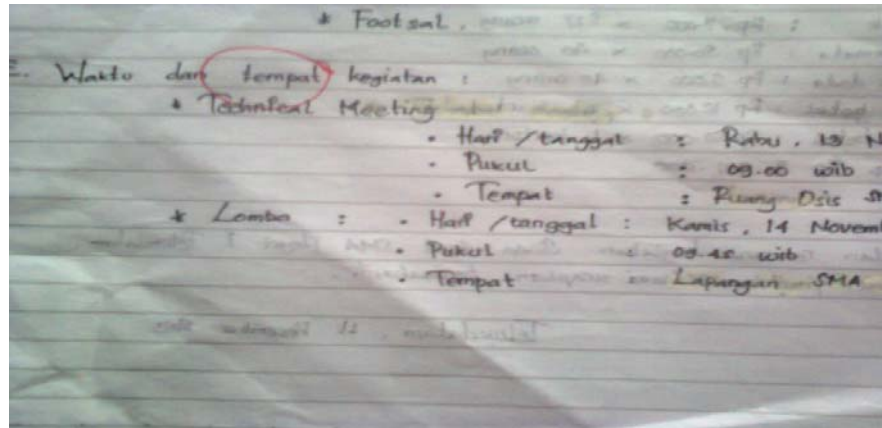
Kecenderungan pembelajaran bahasa Indonesia yang terjadi sekarang ini, siswa hanya menerima informasi dari guru, siswa tidak mengalami sendiri pemerolehan informasinya. Siswa belajar dalam lingkungan yang minim motivasi. Penciptaan lingkungan yang kondusif kurang menjadi perhatian. Siswa sering dilatih untuk memanfaatkan belahan otak kiri saja. Peran guru lebih ditekankan untuk melakukan transfer ilmu kepada siswa untuk menyelesaikan materi pembelajaran, sehingga potensi dan kreativitas peserta didik tidak dapat sepenuhnya diaktualisasikan. Akibatnya, pencapaian hasil belajar belum optimal.

Berdasarkan wawancara penulis dengan dua orang guru bahasa Indonesia tentang menulis proposal di SMA Kampus Telukdalam, terungkap bahwa dalam proses pembelajaran menulis proposal mereka belum pernah menerapkan pendekatan dan metode lain selain dari metode yang biasa mereka terapkan (metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan). Kemudian mereka juga mengakui bahwa mereka belum pernah menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini mengakibatkan para siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dengan pembelajaran menulis proposal. Akhirnya, kegiatan menulis proposal dianggap suatu beban yang memberatkan, dan menyebabkan keterampilan menulis proposal siswa masih rendah. Bahkan kegiatan OSIS yang dilaksanakan biasanya hanya disampaikan secara lisan karena ketidakmampuan siswa menyusun proposal kegiatan. Rendahnya nilai hasil belajar siswa pada

materi menulis proposal dapat dilihat dari jumlah siswa yang tuntas dari nilai KKM 75. Siswa yang tuntas hanya 13 orang dari 31 orang siswa atau 42%.

Berdasarkan pengamatan terhadap proposal yang telah ditulis oleh siswa kelas XI SMA Kampus Telukdalam, menunjukkan bahwa kemampuan menulis proposal siswa masih rendah. Proposal yang telah ditulis siswa terdapat banyak kesalahan dan ketidaklengkapan penulisan unsur-unsur atau komponen proposal. Proposal yang ditulis siswa, terdapat kesalahan seperti pada penulisan latar belakang. Latar belakang yang ditulis siswa hanya terdiri dari dua kalimat, berupa garis besar tanpa penjelasan lebih lanjut. Dalam penulisan tujuan tidak dipaparkan dengan jelas apa yang menjadi tujuan serta manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan tersebut. Tema kegiatan yang merupakan tema yang diangkat dalam kegiatan tersebut, juga tidak sesuai dengan kegiatan yang akan dilaksanakan. Kesalahan lain yang terdapat dalam proposal hasil tulisan siswa adalah kesalahan penggunaan ejaan. Dalam penulisan waktu dan tempat seharusnya pada awal kata tempat menggunakan huruf kapital, karena merupakan subjudul. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.





Gambar 1. Proposal Hasil Tulisan Siswa.

Hal tersebut tentu tidak terlepas dari peranan guru dalam pembelajaran di dalam kelas. Penguasaan siswa terhadap penulisan proposal harus didukung oleh berbagai faktor seperti pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan penggunaan media yang dapat menunjang aktivitas siswa. Aktivitas siswa dalam belajar dapat diarahkan kearah yang lebih berkualitas melalui guru yang kreatif dan inovatif, misalnya kemampuan guru dalam menggunakan dan memodifikasi suatu media pembelajaran yang dapat mendukung konsep-konsep yang akan dipelajari. Seorang guru harus cermat dalam memilih media yang dapat membantu siswa dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar secara optimal, karena pemilihan media yang tepat merupakan hal yang berpengaruh dalam pembelajaran.

Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran memerlukan pembiasaan mengingat kegunaannya sangat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi selama ini menunjukkan bahwa guru masih jarang menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah. Guru telah

terbiasa menggunakan metode ceramah yang menyebabkan penyajian kurang menarik, yang membuat siswa kurang berminat untuk mendengarkan materi pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Oleh karena itu, guru perlu mencari cara atau alternatif yang efektif agar siswa termotivasi terhadap pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu caranya dengan merancang media pembelajaran, yaitu dengan media interaktif.

Materi menulis proposal untuk berbagai keperluan merupakan materi yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu, penyajian materi diupayakan semenarik mungkin dan salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan media interaktif. Media interaktif dapat menumbuhkan sikap positif siswa. Penyajian materi dapat dimodifikasi dengan menampilkan gambar animasi atau media interaktif.

Penggunaan media interaktif akan memudahkan siswa dalam mengonstruksi atau membangun pengetahuannya, karena siswa mengamati secara langsung bagaimana menyusun proposal dan hal-hal yang perlu diperhatikan. Selain dari penggunaan media hal yang tidak kalah penting dalam memudahkan siswa dalam mengonstruksi dan membangun pengetahuannya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Untuk itu, perlu direncanakan metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa, dan salah satu metode yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *Quantum Learning*.

Quantum Learning memungkinkan guru berinteraksi dengan siswa dengan selalu memberikan motivasi dan memfasilitasinya tanpa mendominasi,

memberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan mengalami sendiri pemerolehan informasinya, serta mengarahkan siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dengan penuh antusias.

Menurut Rusman (2010:331), kerangka perancangan *Quantum Learning* dikenal dengan singkatan “Tandur” yang merupakan kepanjangan dari “*Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan*”. Langkah awal yang dilakukan adalah menumbuhkan minat dan menanamkan manfaat pembelajaran bagi siswa. Selanjutnya mendatangkan pengalaman umum yang dapat dimengerti siswa. Guru menyediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan mereka telah memahami konsep. Siswa ditunjukkan cara-cara mengulang materi dan menegaskan bahwa siswa telah memahaminya. Pembelajaran diakhiri dengan perayaan sebagai pengakuan terhadap atas penyelesaian, partisipasi, dan perolehan pengetahuan.

Konsep-konsep kunci *Quantum Learning* dikembangkan dari berbagai teori dan strategi belajar, seperti pemanfaatan belahan otak kanan/kiri, teori otak *triune*, pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestik), teori kecerdasan ganda dalam keadaan yang menyeluruh, belajar dengan simbol, simulasi/permainan, dan menggunakan kekuatan pemetaan pikiran (*Mind Mapping*).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan *Quantum Learning* dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk aktif dan kreatif serta mampu mengembangkan suasana menyenangkan. *Quantum Learning*

memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mengesankan, upaya yang normal, dan disertai kegembiraan. *Quantum Learning* mampu menyatukan unsur-unsur yang secara sekilas tidak nampak mempunyai persamaan, seperti hiburan, permainan, warna, cara berfikir positif, kebugaran fisik, dan kesehatan emosional menjadi pengalaman belajar yang efektif. Namun, *Quantum Learning* yang telah terbukti memberikan banyak keunggulan dalam pembelajaran, belum banyak diterapkan oleh guru-guru yang dibuktikan dengan sedikitnya hasil penelitian yang memaparkan tentang pemanfaatannya.

Pengembangan media interaktif pembelajaran berbasis *Quantum Learning*, ditujukan untuk meneliti validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari pembelajaran tersebut. Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka penulis merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quantum Learning* yang dilakukan dengan empat tahapan yaitu sesuai dengan pendapat Thiagarajan, Semmel & Semmel (dalam Mita, 2006:36) yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* dalam bentuk media interaktif. Ide perancangan media interaktif ini dituangkan dalam judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Quantum Learning* pada materi menulis proposal siswa kelas XI SMA Kampus Telukdalam Kabupaten Nias selatan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media interaktif berbasis *Quantum Learning* pada materi menulis proposal yang valid, praktis, dan efektif digunakan untuk siswa kelas XI SMA Kampus Telukdalam?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dijabarkan, maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Quantum Learning* pada materi menulis proposal untuk siswa kelas XI SMA Kampus Telukdalam yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dimaksudkan di sini adalah media interaktif yang berisi konsep-konsep pembuatan proposal berbasis *Quantum Learning*. Karakteristik media yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media interaktif berisi tujuan pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk indikator kompetensi. Indikator kompetensi ini dijabarkan berdasarkan kompetensi dasar yang ada pada silabus mata pelajaran.
2. Media interaktif berisi tayangan animasi tentang materi pengetahuan/pembelajaran yang dibutuhkan siswa untuk membentuk penguasaan kemampuan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi disampaikan dalam bentuk peta konsep, animasi gambar, tulisan, musik/instrumen agar media interaktif yang dihasilkan mudah dipahami dan

lebih menarik. Media interaktif ini, dirancang dengan menggunakan kekuatan “AMBAK” singkatan dari Apa manfaatnya Bagiku”.

3. Media interaktif berisi tayangan animasi simulasi untuk memperjelas tentang sistem penulisan proposal untuk berbagai keperluan. Dalam tayangan simulasi, siswa dapat menulis proposal sesuai langkah-langkah atau format penulisan proposal berdasarkan pemahaman/pengalaman baru yang mereka konstruksi selama dalam proses pembelajaran.
4. Media interaktif berisi tes unjuk kerja menulis proposal sebagai bahan pertimbangan bagi siswa dan guru untuk mengetahui sejauh mana penguasaan kegiatan pembelajaran yang telah dicapai dan sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berikutnya.

E. Manfaat Pengembangan

Media interaktif pembelajaran ini, diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut.

1. Bagi guru: dengan dihasilkannya media pembelajaran interaktif berbasis *Quantum Learning* pada materi menulis proposal, diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media ajar dalam usaha mencapai pembelajaran yang bermutu.
2. Bagi siswa: sebagai alat untuk membangkitkan motivasi, keaktifan, dan kemandirian.
3. Bagi peneliti: sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan pembelajaran.

4. Bagi peneliti sendiri, untuk menambah wawasan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan dalam merancang pembelajaran sebagai salah satu kompetensi guru.

F. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dilengkapi dengan materi, gambar, suara, musik dan animasi serta terjadi interaksi langsung antara siswa dengan media sehingga pembelajaran menjadi menarik, nyaman dan menyenangkan.
2. *Quantum Learning* adalah strategi yang berisi pendekatan, metode atau falsafah belajar yang terbukti di sekolah untuk semua tipe orang (DePorter dan Hernacki 2004: 14).
3. Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat kemampuan instrumen untuk mengukur apa yang akan diukur.
4. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan yang berkaitan dengan manfaat yang didapat, kemudahan dalam penggunaan dan kesesuaian dengan waktu.
5. Efektivitas adalah tingkat keefektifan yang berkaitan dengan hasil belajar dan aktivitas siswa.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. *Pertama*, proses pengembangan model media interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Quantum Learning* pada materi menuli proposal yang valid untuk digunakan siswa kelas XI SMA/oleh MA adalah menganalisis data lembar validasi leh ahli. Berdasarkan hasil validitas media yang dikembangkan oleh ahli, dapat disimpulkan bahwa validitas media yang dikembangkan berkategori valid. *Kedua*, proses pengembangan model media interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Quantum Learning* pada materi menulis proposal yang praktis untuk digunakan siswa kelas XI SMA/MA adalah dengan menganalisis data lembar praktikalitas oleh guru dan siswa. berdasarkan hasil analisis terhadap lembar praktikalitas oleh praktisi, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berkategori sangat praktis. *Ketiga*, proses pengembangan model media interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Quantum Learning* pada materi menulis proposal yang efektif untuk digunakan siswa kelas XI SMA/MA adalah dengan menganalisis data hasil belajar siswa. berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa, yaitu hasil belajar menulis proposal, dapat disimpulkan bahwa siswa berada pada kategori baik dan tuntas.

B. Implikasi

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Quantum Learning*. Pada dasarnya penelitian ini juga dapat memberikan gambaran dan masukan khususnya kepada pihak penyenggara pendidikan seperti kepala sekolah, guru bahasa Indonesia dan pihak-pihak terkait karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif menjadi lebih bermakna dan melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran menggunakan media interaktif lebih menarik dan menyenangkan serta dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar.

Pengembangan media interaktif berbasis *Quantum Learning* juga dapat dilakukan oleh guru bahasa Indonesia SMA di Kabupen Nias Selatan pada khususnya dan guru bahasa Indonesia pada umumnya. Namun yang perlu diperhatikan adalah faktor validitas, praktikalitas dan efektivitas media yang dibuat. Faktor tersebut tidak boleh diabaikan karena sangat menentukan kualitas produk media interaktif yang dikembangkan. Penggunaan media interaktif ini dalam pembelajaran sangat menuntut kemampuan menggunakan komputer baik guru maupun siswa. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam menggunakan komputer sangat diharapkan agar penggunaan laboratorium di sekolah difungsikan untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Impilikasi hasil penelitian yang dapat dikemukakan adalah apabila guru ingin meningkatkan mutu pendidikan yang tercermin dari hasil belajar siswa, maka guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain

pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk kreativitas yang dilakukan oleh guru. Pengembangan media interaktif yang dikembangkan harus sesuai dengan karakteristik materi ajar sehingga hasil belajar siswa lebih maksimal. Guru yang tidak kreatif dan inovatif dan hanya menggunakan metode mengajar yang konvensional maka akan berdampak pada hasil belajar siswa. Akibatnya, tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa sulit dicapai.

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *Quantum Learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, minat dan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif ini perlu dipertahankan dan dikembangkan. Hal ini sesuai dengan perkembangan dan kemajuan yang semakin menuntut kreativitas baik dari guru maupun siswa.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Produk media interaktif yang dihasilkan sudah diuji secara terbatas pada aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya, namun belum melibatkan ahli media. Oleh karena itu, disarankan kepada peneliti lain yang akan mengembangkan media interaktif untuk pembelajaran perlu melibatkan ahli media agar media yang dihasilkan lebih baik.
2. Perlu pengarahan dan simulasi dalam menggunakan komputer sebelum menggunakan media interaktif agar pengelolaan waktu yang dibutuhkan benar-

benar efisien. Hal ini dimaksudkan karena tidak semua siswa mahir dalam mengoperasikan komputer.

3. Daya listrik di sekolah perlu ditambah sehingga komputer yang tersedia dapat dioperasikan siswa.
4. Ruangan komputer perlu dilengkapi dengan *soundsystem*, AC atau kipas angin untuk kenyamanan guru dan siswa dalam belajar.
5. Ruangan komputer sekolah perlu dipisahkan dengan ruang pengelolaan nilai atau berkas mahasiswa agar tidak mengganggu pembelajaran dan konsentrasi siswa.
6. Media pembelajaran interaktif ini hanya terbatas pada materi menulis proposal untuk berbagai keperluan siswa kelas XI SMA Kampus Telukdalam. Oleh karena itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan materi yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Anastasi. 1996. *Psicologycal Testing, Seventh Edition*. New York: McMillan Publishing Compny, Inc.
- Anggaryani, Mita. 2006. “Pengembangan LKS Pesawat Sederhana yang Disesuaikan dengan KBK untuk KelasVII”. *Tesis* tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Suarabaya.
- Angkowo, Robertus, dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo. Diakses tanggal 12 November 2013.
- Anonim. 2009. *Media Pembelajaran*. <http://fnpiky.wordpress.com/2008/11dan.glf/>
- Arikunto Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arlitasari, Oni. 2013. Pengembangan Bahan ajar IPA Terpadu Berbasis Salingtemas dengan Tema Biomassa Sumber Energi Alternatif Terbarukan. *Jurnal Pendidikan IPA*, (online) vol 1, No. 1, (<http://www.geogle.com/url?sa=t&rct=j&q=Pengembangan+Bahan+Ajar+IPA+Terpadu+Bernasis+Salingtemas+Dengan+Tema+Biomassa+Sumb+er+Energi+Alternatif+Terbarukan&source>, diakses tanggal 14 Agustus 2013).
- Ary, Donald. Jakobs, L, C. and Razavieh, A. 1982. *Penelitian dalam Pendidikan*. Terjemahan Arief Furchan. Surabaya: Usaha Nasional.
- Astriani, Dyah. 2006. “Implementasi Metode Inkuiri dalam Pembelajaran Biologi dengan Setting Pembelajaran Kooperatif di MAN Surabaya”. *Tesis* tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Azhar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Buzan, Tony. 2009. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Cahyo, Agus N. 2012. *Panduan Lengkap Menyusun Proposal Segala Macam Usaha*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Chatib, Muif. 2010. “Pembentukan Apersepsi dengan Pembentukan 4 Pilar *Teacher Guide* Edisi No. 10/tahun ke IV: 1.
- Cepi Riana. 2007. *Pedoman Pengembangan Multimedia Interaktif*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia. <http://kurtek.upi.edu/media/sources/PEDOMAN%20multimedia%20interaktif.pdf>. Diakses tanggal 12 Juli 2013.