

ISSN 1411-8939



JURNAL ILMIAH

Universitas Batanghari

JAMBI

Volume 10 Nomor 1 Februari 2010

Pengaruh Earning Per Share (EPS), Price Earning Rasio (PER) dan market to Book Value Ratio (MBVR) terhadap Harga Saham Perusahaan Perbankan di Bursa Efek Indonesia periode 2004-2008". Arna Suryani	1-8
Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Narasi-Berbasis Komputer (PMN)-BK Berpendekatan Pembelajaran Berbasis Problem (PBP) Herman Budiono Abdoel Gafar	9-15
Hal-hal yang Menyebabkan penghentian Penyidikan Perkara Pidana Menurut KUHP Fachruddin Razi	16-25
Peranan Koperasi Dalam Perekonomian Indonesia Dan Elevansinya Dalam Menghadapi Era Globalisasi Ekonomi Evi Adriani	26-33
Perjanjian Jual Beli Kapal Laut antara PT. Prima Vantoni Nusantara dengan PT. Putra Harapan Sukses Line dan Permasalahannya di Kota Jambi Abdul Haris	34-39
Pelaksanaan Perjanjian Sewa Tempat Usaha Antara pedagang Angso Duo Dengan Pemerintah Daerah Kota Jambi Syarifa Mahila Nur Fauzia	40-46
Deskripsi Kronologi Perjuangan Pembentukan Propinsi Jambi 1946 - 1958 - Budi Purnomo	47-55
Lembaga Penjamin Mutu Perguruan Tinggi Nuraini Tetty Asnawi	56-60
Tanggung Jawab Perdata Perusahaan Terhadap Terjadinya Pencemaran Lingkungan Hidup M. Zen Abdullah	61-66
Kajian Antisipasi Genangan Air Pada Drainase Bandar Udara Sultan Thaha Syaipuddin Jambi Azmarwan	67-73
Pemilihan Pondasi Dalam/Pancang Harus Selaras Dengan Struktur dan Daya Dukung Tanah Fakhrul Rozi Yamali	74-77
Identifikasi Ikan Ekonomis Penting Di Wilayah Pesisir Kabupaten Tanjung Jabung Timur Propinsi Jambi Muhammad Sugihartono	78-83
Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Konsumen Akhir (Ibu Rumah Tangga) Dalam Memutuskan Berbelanja Sayur-Sayuran Di Pasar Tradisional Angso Duo Kota Jambi Asmaida	84-89

JIUBJ	Vol.10	No.1	Hlm. 1-89	Jambi, Februari 2010	ISSN 1411-8939
-------	--------	------	--------------	-------------------------	-------------------

JURNAL ILMIAH UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI

Diterbitkan Oleh

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat

Pelindung :

Rektor Universitas Batanghari

Penasehat :

Pembantu Rektor I

Pembantu Rektor II

Pembantu Rektor III

Dekan Di Lingkungan Universitas Batanghari

Penanggung Jawab :

Pantun B

(Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat)

Pimpinan Redaksi :

Ahmad Tarmizi

Sekretaris Redaksi :

Neneng Sudharyati

Anggota Redaksi :

Rudi Hartawan

Suhendra

Jonner Simarmata

Evi Adrijani

Ade Rahima

Syarifah Mahilla

Tata Usaha :

Muhammad Subchan

Alamat Redaksi/Penerbit :

Lembaga Penelitian Dan Pengembangan Pada Masyarakat Universitas Batanghari

Jl. Slamet Riadi Jambi 36122 Telp. 0741-670700 Fax 0741-670700

Website : www.unbari.ac.id

Email : lppmunbari@yahoo.com

Jurnal Ini Diterbitkan Secara Berkala Tiga Kali Setahun Setiap Bulan Februari, Juli dan Oktober

DAFTAR ISI

Nomor	Judul	Halaman
1	Pengaruh Earning Per Share (EPS), Price Earning Rasio (PER) dan Market to Book Value Ratio (MBVR) terhadap Harga Saham Perusahaan Perbankan di Bursa Efek Indonesia periode 2004-2008". Arna suryani	1-8
2	Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Narasi-Berbasis Komputer (PMN-BK) Berpendekatan Pembelajaran Berbasis Problem (PBP) Herman Budiyo Abdoel Gafar	9-15
3	Hal-Hal yang Menyebabkan Penghentian Penyidikan Perkara Pidana Menurut KUHP Fachruddin Razi	16-25
4	Peranan Koperasi Dalam Perekonomian Indonesia Dan Elevansinya Dalam Menghadapi Era Globalisasi Ekonomi Evi Adriani	26-33
5	Perjanjian jual beli kapal laut antara PT. Prima Vantoni Nusantara dengan PT. Putra Harapan Sukses Line dan permasalahannya di Kota Jambi Abdul Hariss	34-39
6	Pelaksanaan Perjanjian Sewa Tempat Usaha Antara Pedagang Angso Duo Dengan Pemerintah Daerah Kota Jambi Syarifa Mahila Nur Fauzia	40-46
7	Deskripsi Kronologi Perjuangan Pembentukan Propinsi Jambi 1946 – 1958 Budi Purnomo	47-55
8	Lembaga Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi Nuraini Tetty Asnawi	56-60
9	Tanggung Jawab Perdata Perusahaan Terhadap Terjadinya Pencemaran Lingkungan Hidup M. Zen Abdullah	61-66
10	Kajian Antisipasi Genangan Air Pada Drainase Bandar Udara Sultan Thaha Syaifuddin Jambi Azwarman	67-73
11	Pemilihan Pondasi Dalam /Pancang Harus Selaras Dengan Struktur dan Daya Dukung Tanah Fakhrul Rozi Yamali	74-77
12	Identifikasi Ikan Ekonomis Penting Di Wilayah Pesisir Kabupaten Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi Muhammad Sugihartono	78-83
13	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Konsumen Akhir (Ibu Rumah Tangga) Dalam Memutuskan Berbelanja Sayur- Sayuran Di Pasar Tradisional Angso Duo Kota Jambi Asmaida	84-89

PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MENULIS NARASI-BERBASIS KOMPUTER (PMN-BK)
BERPENDEKATAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROBLEM (PBP)

Herman Budiyo¹

Abdoel Gafar²

Abstrak

This research aims at developing a computer based media of teaching writing narrative text with problem based approach (CBM-TWN with PBA). This research is expected to create a CBM-TWN with PBA which is of quality, enables conducive teaching-learning atmosphere and improve learning outcomes. Method applied is prior study (library and field), making product design and product try-out (expert, small group and final product). The subject of the try-out is ICT experts, instruction technology (IT), teaching media(TM) Indonesian Language and literature lesson (ILL) and students. The result of the analysis shows that the media tried out has good quality enables conducive teaching learning atmosphere and enables students learning outcomes improve being of good quality is indicated by the good result of evaluation and validation ICT experts, IT, TM and ILL. Besides good quality is also based on the response of students. The average score of ICT is 4,68 (very good); IT, 3,76 (good); TM, 3,62 (good) ILL, 4,11 (good) and students response 4,24 (very good). The conduciveness of the class atmosphere is indicated by students response: students feeling very happy are 67 % and happy 30 %. Learning outcomes improvement is indicated by good result of tests (Initial and final). The highest score at initial test is B (good) obtained by 10 % of the students meanwhile, the highest score at the final test is A (very good) obtained by 80% the students.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Rosenberg dalam Surya (2006:7) menyatakan bahwa dengan berkembangnya penggunaan TIK ada percepatan dalam proses pembelajaran yaitu dari pelatihan ke penampilan, dari ruang kelas ke di mana saja, dari kertas ke saluran, dari fasilitas fisik ke jaringan kerja, dari waktu siklus ke waktu nyata. Media pendidikan menggunakan media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, dan e-mail.

Pengintegrasian TIK ke dalam proses pembelajaran bertujuan membangun "knowledge-based society habits" seperti memecahkan masalah, berkomunikasi, mencari, mengelola informasi, mengubahnya menjadi pengetahuan baru, dan mengomunikasikannya kepada pihak lain; mengembangkan keterampilan menggunakan TIK; dan meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran (Surya,

2006:8).

Komputer mulai diterapkan dalam pembelajaran bahasa pada tahun 1960 (Lee dalam Ena, 2009:3). Periode pertama, pembelajaran menggunakan komputer dengan pendekatan *behaviorist*, ditandai dengan pembelajaran yang menekankan pengulangan (*drill*) dan praktik. Periode kedua, pembelajaran komunikatif. Periode terakhir, pembelajaran dengan komputer yang integratif. Pembelajaran integratif penekanannya pada pengintegrasian berbagai keterampilan berbahasa dan mengintegrasikan teknologi secara lebih penuh pada pembelajaran.

Pembelajaran berbasis problem (PBP) atau *problem based learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Suradijono, 2004). Menurut Boud dan Felletti dalam Saptono (2003), "PBL is a way of constructing and teaching course using problem as a stimulus and focus on student activity". Barrows dalam Wianti (2009) menyatakan PBP adalah sebuah metode pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa problem dapat digunakan sebagai titik awal

¹ Dosen FKIP Universitas Jambi

² Dosen FKIP Universitas Batanghari

untuk mendapatkan atau mengintegrasikan ilmu baru. Dengan demikian, problem yang ada digunakan sebagai sarana agar anak didik dapat belajar sesuatu yang dapat menyokong keilmuannya dan dirangsang untuk mempelajari problem berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru.

Diskusi kelompok kecil merupakan hal utama dalam penerapan PBP. Boud dan Tamblyn dalam Wianti (2009) mendefinisikan PBP sebagai "*the learning which result from the process of working towards the understanding of, or resolution of, a problem*". Duch dalam Wianti (2009) menjelaskan "PBL adalah metode pendidikan yang mendorong pembelajar untuk mengenal cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Simulasi masalah digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan pembelajar sebelum mulai mempelajari suatu subjek". PBP menyiapkan pembelajar untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan secara tepat sumber-sumber pembelajaran. Menurut Soebroto dalam Wildan (2009:8), pelaksanaannya harus dipahami dan dihayati sebagai proses *learning* yang dirangsang (*diprovokasi*) oleh problem, sehingga perlu ditekankan bahwa dalam PBP problem harus dirancang penuh makna dan diyakini betul-betul menjadi kebutuhan pembelajar serta menemukan problem tersebut sebagai kebutuhan yang harus difasilitasi untuk digali, dieksplorasi secara mandiri sampai tercapai target kompetensi (kognitif, afektif, dan psikomotor) yang ditetapkan.

Alder, Milne, dan Peterson dalam Wianti (2009) menyebutkan metode PBL berfokus kepada identifikasi permasalahan serta penyusunan kerangka analisis dan pemecahan. Metode ini dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, banyak kerja sama dan interaksi, mendiskusikan hal-hal yang tidak atau kurang

dipahami serta berbagi peran untuk melaksanakan tugas dan saling melaporkan, memberi pembelajar permasalahan yang tidak terstruktur dengan baik dan pemecahan masalah yang berfokus pada pembelajaran sendiri (*self-learning*) serta sangat jauh dari penjelasan yang langsung ke inti atau penjelasan yang langsung diberikan oleh pengajar.

Pembelajaran berbasis komputer dikenal dengan istilah *Computer Assited Instruction* (CAI). Menurut Arsyad (2007:98) CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dapat mengikuti proses instruksional sebagai berikut: merencanakan, mengatur, mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran; mengevaluasi pembelajar; mengumpulkan data pembelajar; melakukan analisis statistik data pembelajaran; dan membuat catatan perkembangan pembelajaran kelompok atau perorangan.

Tujuan penulisan narasi adalah untuk memberikan informasi kepada pembaca agar pengetahuannya bertambah, dan untuk menimbulkan daya khayal para pembaca (Keraf, 2004:136). Berdasarkan tujuan tersebut, narasi dapat dibedakan atas ekspositif dan sugestif. Narasi ekspositif bertujuan untuk menggugah pikiran para pembaca untuk mengetahui apa yang dikisahkan. Sasaran utamanya adalah *ratio*, yaitu berupa perluasan pengetahuan para pembaca yang sudah membaca kisah tersebut. Narasi sugestif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang disajikan sedemikian sehingga merangsang daya khayal para pembaca.

Tujuan pembelajaran menulis narasi (PMN) adalah pembelajar terampil menulis narasi, baik ekspositif maupun sugestif. Hasil pembelajarannya berupa tulisan narasi. Tulisan narasi yang utuh mengandung aspek isi (kejelasan, kesatuan, perkembangan, keaslian) dan kebahasaan (kalimat, diksi atau pilihan kata, dan ejaan dan tanda baca).

Masalah Penelitian

Masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimanakah bentuk pengembangan menulis narasi dengan menggunakan media berbasis komputer melalui pendekatan PBL?
- 2) Apakah media yang dikembangkan memiliki keefektifan?
- 3) Apakah media yang dikembangkan memiliki kepraktisan?
- 4) Apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi?

Tujuan Penelitian

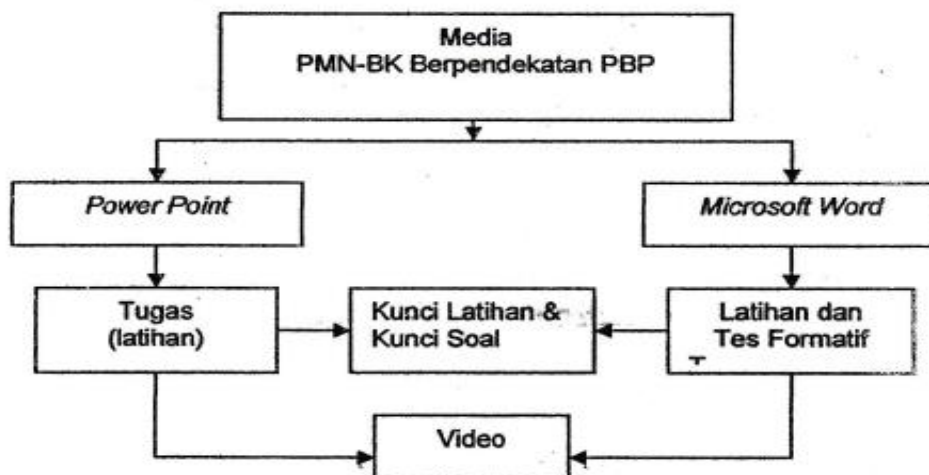
Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran menulis narasi dengan menggunakan media berbasis komputer melalui pendekatan PBL.
2. Mengembangkan dan menghasilkan media yang efektif.

3. Mengembangkan dan menghasilkan media yang praktis dan menarik.
4. Membuktikan adanya pengaruh penggunaan media berbasis komputer terhadap hasil belajar menulis narasi mahasiswa.

METODE PENGEMBANGAN

Media PMN-BK berpendekatan PBP yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang terintegrasi dengan internet *explorer* menggunakan program *dreamweaver* yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran menulis narasi dalam bentuk *power point* dan *microsoft word*. Dalam program ini juga terdapat video yang berisikan fenomena yang terjadi di masyarakat. Model tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1: Media PMN-BK Berpendekatan PBP

Berdasarkan Gambar 1 dapat dijelaskan langkah kerja pengembangan media PMN-BK berpendekatan PBP sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran menulis narasi dibuat dalam dua format atau program, yaitu format *power point* dan bentuk *microsoft word*. Pada saat pembelajaran berlangsung bisa memilih salah satu program. Untuk belajar mandiri sebaiknya menggunakan program *microsoft*

word, karena materi pembelajaran menulis narasi yang dimuat lebih rinci. Presentasi lebih baik menggunakan program *power point* karena materi yang dimuat adalah pokok-pokoknya saja. Setelah materi disampaikan menggunakan salah satu bentuk yang dipilih, selanjutnya pembelajar mengerjakan latihan menulis dan menjawab soal pada tes formatif.

2. Tugas atau latihan, kunci latihan, dan kunci soal tes formatif dibuat dalam bentuk *power point*. Hal ini dilakukan supaya format tugas, kunci latihan, dan kunci soal lebih menarik. Sedangkan tes formatif dibuat dalam format *microsoft word*. Hal ini dilakukan karena tes formatif membuat banyak soal dan tidak mungkin disingkat-singkat atau memuat pokok-pokoknya saja.
3. Video pembelajaran bisa dibuat sendiri dan bisa juga memakai video yang sudah ada. Video yang sudah ada dapat diambil melalui internet atau yang dijual di pasaran, berisi fenomena yang terjadi di lingkungan pembelajar dan masyarakat.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini merujuk teori Borg and Gall dalam Sukmadinata (2008) yang telah dimodifikasi dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Studi Pendahuluan

Kegiatan yang dilakukan adalah studi literatur dan lapangan. Studi literatur dilakukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoretis tentang PMN menggunakan media berbasis komputer. Melalui studi tersebut juga dikaji pendekatan pembelajaran, ruang lingkup produk, keluasan penggunaan produk, kondisi-kondisi pendukung, serta keunggulan dan keterbatasannya. Studi lapangan untuk mengetahui masalah pembelajaran dan kondisi pendukung.

2. Desain Produk

Kegiatan yang dilakukan (1) menetapkan tujuan penggunaan produk, yaitu untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pembelajar; (2) menetapkan materi pembelajaran, yaitu menulis narasi; (3) menetapkan media yang dipergunakan, yaitu media PMN-BK, yang di dalamnya berupa *power point*, *microsoft word*, dan video; dan (4) membuat media yang telah ditetapkan. Media yang ditetapkan tersebut (a) *power point* presentasi, di dalamnya memuat teori menulis narasi, contoh-contoh, latihan, kunci latihan, dan kunci soal, (b) modul menulis narasi dalam

bentuk *microsoft word*, di dalamnya terdapat contoh-contoh, latihan, dan sistem penilaian; (c) membuat atau mencari video tentang fenomena kehidupan di sekitar pembelajaran dan masyarakat, kemudian video tersebut dimasukkan ke dalam sistem operasional presentasi *power point* dan *microsoft word*, dan (d) desain tempat pembelajaran.

Uji coba produk media PMN-BK berpendekatan PBP langkahnya sebagai berikut: desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen, dan analisis data. Produk yang sudah dikembangkan dalam bentuk format awal dilakukan desain uji coba. Desain uji coba dilakukan kepada ahli TIK, TP, bidang PBSI, dan MP. Desain uji coba juga dilakukan kepada mahasiswa dalam bentuk uji coba kelompok kecil. Untuk mendapatkan data yang valid tentang pengembangan PMN-BK perlu ditetapkan para ahli dan pembelajar (mahasiswa) untuk menilai produk yang dibuat. Penetapan para ahli dilakukan dengan cara *purposive sampling*, yakni sesuai dengan bidang dan karakter pengembangan produk. Ahli TIK, TP, bidang PBSI, dan MP yang telah ditetapkan untuk menilai keindahan, daya tarik, dan kepraktisan produk yang berupa media PMN-BK berpendekatan PBP adalah sebagai berikut: Gupron, S.Kom., M.Kom.; Prof. Dr. Sjarkawi, M.Pd.; Dra. Ade Rahima, M.Hum.; dan Dr. rer. nat Rayandra Ashyar, M.Si. Subjek uji coba utama dalam pengembangan produk ini adalah mahasiswa semester III PBS FKIP Universitas Batanghari (Unbari) 2008/2009. Subjek ditetapkan 10 mahasiswa, kemudian dalam proses uji coba dibagi dua kelompok, tiap kelompok beranggota 5 mahasiswa (kelompok kecil). Pengambilan sampel dan pembagian kelompok dilakukan dengan cara *purposif sampling*. Tujuannya untuk menilai keefektifan dan kepraktisan media yang diujicobakan kepada mahasiswa dan untuk melihat aktivitas mahasiswa pada waktu PMN berpendekatan PBP. Setelah dilakukan uji coba, berikutnya melakukan penyempurnaan materi produk. Produk yang telah disempurnakan itu disebut

dengan draf final.

Data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini didapat pada saat diuji coba produk. Data digunakan sebagai dasar menetapkan keindahan atau daya tarik dan kepraktisan dari produk yang dihasilkan. Data itu berasal dari ahli TIK, TP, bidang PBSI, MP, dan mahasiswa. Untuk mendapatkan data dari para ahli dan mahasiswa digunakan instrumen pengumpul data dalam bentuk angket dan observasi. Angket untuk mendapatkan data validasi dari tim ahli dan mahasiswa. Data itu digunakan untuk perbaikan produk, yaitu supaya produk lebih menarik dan praktis. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran. Di samping itu, juga untuk melihat apakah pendekatan PBP yang digunakan dalam uji coba kelompok kecil dapat memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi. Data dalam penelitian ini berwujud angka-angka dan bukan angka. Menurut (Anshen, 1985 dalam Mahsun, 2005) data berwujud angka-angka dianalisis menggunakan analisis kuantitatif, data yang bukan angka dianalisis menggunakan analisis kualitatif. Data kualitatif dapat dianalisis secara kuantitatif apabila data tersebut diubah dalam bentuk angka. Data yang didapat dari tim ahli dan mahasiswa dalam bentuk angket akan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan skala *likert*. Data yang diperoleh dari uji coba kepada mahasiswa, yaitu data tes awal (TAW) dan tes akhir (TAK) dibandingkan dengan skala nilai yang digunakan di PBS FKIP Unbari. Skala nilai itu adalah nilai A (80-100), B (70-79), C (60-69), D (55-59), dan E (< 54).

HASIL PENGEMBANGAN

Ada dua hal yang dipaparkan pada bagian ini, (1) hasil validasi atau penilaian dan (2) hasil produk.

Hasil Validasi atau Penilaian

Berdasarkan hasil validasi tim ahli dan kelompok kecil, produk yang berupa media PMN-BK Berpendekatan PBP ini siap digunakan. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki kualitas baik, dapat dipakai

untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, dan dapat meningkatkan hasil belajar. Kualitas baik ditunjukkan oleh hasil validasi atau penilaian media pembelajaran itu yang dilakukan oleh ahli TIK, TP, MP, dan bidang PBSI. Selain itu, kualitas baik didasarkan pada tanggapan mahasiswa. Nilai dari ahli TIK : rata-rata 4,68 (sangat baik), TP: rata-rata 3,76 (baik); MP rata-rata: 3,62 (baik); bidang PBSI: rata-rata 4,11 (baik); dan nilai tanggapan mahasiswa: rata-rata 4,24 (sangat baik). Terciptanya suasana yang kondusif ditunjukkan oleh pendapat mahasiswa yang melaksanakan pembelajaran, yakni berpendapat *sangat senang* sebesar 67% dan *senang* 30%. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan oleh kualitas nilai tes awal dan akhir. Nilai paling tinggi yang diperoleh mahasiswa pada tes awal adalah baik (B) sebesar 10%, sedangkan nilai paling tinggi yang diperoleh mahasiswa pada tes akhir adalah sangat baik (A) sebesar 80%.

Ahli TIK dan MP menilai media PMN-BK Berpendekatan PBP menggunakan skala penilaian: 1-5. Aspek yang dinilai ada 32 butir, yaitu: *aplikasi macro media dreamweaver* yang dipakai dalam membuat program, format tampilan media, warna *background* media, kesesuaian media dengan materi menulis, kesesuaian media dengan mahasiswa, jenis huruf *power point*, jenis huruf *microsoft word*, ukuran huruf yang digunakan dalam *power point*, ukuran huruf yang digunakan dalam *microsoft word*, animasi pada *background*, animasi huruf atau tulisan pada *power point*, kecepatan tampilan *power point*, ketajaman warna pada latar halaman *power point*, warna huruf *power point*, kalimat yang digunakan pada *power point*, kalimat yang digunakan pada *microsoft word*, petunjuk pembelajaran pada *power point*, petunjuk pembelajaran pada *microsoft word*, petunjuk pembelajaran pada video, kejelasan gambar video, kejelasan suara video, musik latar pada video, lamanya tayangan video, kesesuaian materi video dengan tugas menulis narasi, kecepatan tampilan video, kemudahan membuka atau menjalankan video,

kemudahan membuka *power point*, kemudahan membuka *microsoft word*, kemudahan membuka tugas, kemudahan membuka kunci latihan/soal, kemudahan membuka tes formatif, dan kualitas program keseluruhan.

Ahli TP dan PBSI menilai media PMN-BK Berpendekatan PBP menggunakan skala penilaian: 1-5. Aspek yang dinilai ada 42 butir, yaitu format media, kejelasan petunjuk penggunaan media, kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan tujuan, kesesuaian media dengan mahasiswa, sumber belajar, strategi pengorganisasian penyampaian materi pembelajaran, uraian isi pembelajaran, contoh-contoh pembelajaran, rangkuman, bentuk tugas/latihan, pendekatan PBP yang digunakan, bentuk tes formatif, kunci tugas/latihan, kunci tes formatif, jenis huruf *power point*, jenis huruf *microsoft word*, besar huruf *power point*, besar huruf *microsoft word*, kata yang digunakan pada *power point*, kata yang digunakan pada *microsoft word*, kalimat yang digunakan pada *power point*, kalimat yang digunakan pada *microsoft word*, petunjuk pembelajaran pada *power point*, petunjuk pembelajaran pada *microsoft word*, animasi pada *power point*, kecepatan tampilan *power point*, warna huruf *power point*, petunjuk pembelajaran pada video, kejelasan gambar video, kejelasan suara video musik latar pada video, lamanya tayangan video, kesesuaian materi video dengan tugas menulis narasi, kecepatan tampilan video, kemudahan membuka video, kemudahan membuka *power point*, kemudahan membuka *microsoft word*, kemudahan membuka tugas, kemudahan membuka tes formatif, kemudahan membuka kunci latihan/soal, dan kualitas program keseluruhan.

Hasil Produk

Produk hasil pengembangan ini berupa media PMN-BK Berpendekatan PBP. Media tersebut dikemas dalam CD yang memuat beberapa program, yaitu: (1) Program *Power Point*, (2) Program *Microsoft Word*, (3) Tugas, (4) Tes Formatif, (5) Kunci Soal, dan (6) Video.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media PMN-BK Berpendekatan PBP dilakukan secara bertahap, yakni studi pendahuluan (studi literatur dan studi lapangan), pembuatan desain produk, dan uji coba produk (uji coba ahli, uji coba kelompok kecil, dan produk final). Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh tim ahli dan uji coba kelompok kecil, media tersebut merupakan produk final yang siap untuk digunakan. Secara umum kualitas PMN-BK Berpendekatan PBP baik.

Saran

Media PMN-BK Berpendekatan PBP ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Program *power point* cocok untuk pembelajaran secara kelompok, karena memuat garis-garis besarnya saja. Program *microsoft word* cocok untuk pembelajaran individu karena lebih terperinci. Pembelajaran secara klasikal bentuk CD yang menggunakan perangkat komputer, harus mempersiapkan LCD, laptop atau komputer, dan arus listrik; sedangkan untuk individu cukup menggunakan laptop atau komputer dan arus listrik. Pemakai yang tidak punya komputer dapat membaca modul yang telah dibukukan. Media ini jika dimanfaatkan dengan baik akan dapat meningkatkan hasil belajar.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya terbatas pada menulis narasi dan sampai pada uji coba kelompok kecil. Pengembangan produk lebih lanjut disarankan untuk uji coba kelompok yang lebih besar. Perlu pengembangan media berbasis komputer untuk jenis tulisan deskripsi, eksposisi, dan argumentasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ena, O. T. 2009. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: ILCIC.
- Ena, O. T. 2009. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan*

- Piranti Lunak Presentasi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. <http://www.ialf.edu/http://wianti.multiply.com/journal/item/7>
Problem Based Learning (PBL). Diakses 5 Juni 2009.
- Keraf, G. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Mahsun. 2007. *Metode Penelitian Bahasa "Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya"*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saptono, R. 2003. *Is Problem Based Learning (PBL) a Better Approach for Engineering Education?* CAFEO-21 (21st Conference of the Asian Federation of Engineering Organization), 22-23 October 2003, Yogyakarta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surya, M. 2006. *Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas*. Makalah dalam Seminar "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pendidikan Jarak Jauh dalam Rangka Peningkatan Mutu Pembelajaran", diselenggarakan oleh Pustekkom Depdiknas, Tanggal 12 Desember 2006 di Jakarta.
- Wildan, D. 2008. *Adaptasi Pembelajaran Modern di Perguruan Tinggi*. Jabar: FKIP Universitas Galuh Ciamis.