

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CONSTRUCT 2*
PADA MATERI TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS X MAN 1
OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh:

SILFIRA SANJAYA

NIM 06021281924073

Progam Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**Pengembangan Media Pembelajaran Construct 2 pada Materi Teks
Eksposisi Siswa Kelas X MAN 1 Ogan Ilir**

SKRIPSI

Oleh

Sifira Sanjaya

NIM 06021281924073

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CONSTRUCT 2 PADA
MATERI TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS X MAN 1 OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh

Silfira Sanjaya

NIM: 06021281924073

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat

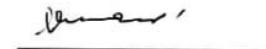
Tanggal : 28 Juli 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.



2. Anggota/Penguji : Prof. Dr. Mulyadi Eko
Purnomo, M.Pd.



**Indralaya, 01 Agustus 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP. 198010012002122001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Silfira Sanjaya

NIM : 06021281924073

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Construct 2 Pada Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X MAN 1 Ogan Ilir*" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap terhadap keaslian karya ini saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Indralaya, 04 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Silfira Sanjaya

NIM 06021281924073

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya telah memberikan kesehatan, kesempatan, dan kekuatan untuk penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih paling tulus untuk orang-orang baik di balik perjalanan panjang yang penuh perjuangan untuk mewujudkan gelar sarjana.

1. Diri sendiri, terima kasih sudah berjuang dengan hebat, sudah bertahan, dan sabar, semoga Allah selalu memberikan kesehatan, kemudahan, dan kekuatan dalam menjalani kehidupan dan dapat bermanfaat bagi banyak orang.
2. Kedua orang tuaku tercinta, almarhum Bapakku Edi Susanto dan Ibuku Yusmajaya. Terima kasih atas semua doa, nasihat, kasih sayang, dukungan, serta keringat yang mengucur demi menghidupi anak-anakmu. Untuk almarhum bapak, raga dan jiwamu telah pergi, namun cinta dan kasih sayangmu tetap ada dalam sanubari.
3. Adikku, Difa Dwi Sanjaya. Terima kasih atas kesabaran, pengertian, perhatian, dan dukunganmu disaat ayuk sedang merasakan keterpurukan.
4. Bulek dan sepupuku, Bariah dan Ramadhan. Terima kasih atas semua doa, dukungan, nasihat, dan bantuan finansialnya.
5. Oom dan Tanteku, Tri Prasajo dan Ermawati. Terima kasih untuk semua hal, baik dari dukungan moral dan finansialnya.
6. Keluarga besar tercinta, terima kasih atas doa, motivasi, serta dukungannya.
7. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku dosen pembimbing saya yang telah sabar membimbing, mengorbankan waktu, tenaga, ilmu, semangat, dan motivasi selama penyusunan skripsi.
8. Bapak Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan komentar serta masukan untuk menjadikan skripsi ini lebih baik.
9. Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Bapak Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni. Ibu. Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku

Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih telah memberikan kemudahan selama proses studi maupun pengerjaan skripsi.

10. Bapak Drs. Ansori M.Si., selaku validator media. Ibu Khalidatun Nuzula, S.Pd., M.Pd., selaku validator materi. Bapak Drs. Nandang Heryana, M.Pd., selaku validator bahasa. Terima kasih atas bantuan dan kesediaannya memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.
11. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen, serta Admin Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih atas semua ilmu, doa, pengalaman, semangat, motivasi, waktu, dan tenaga yang telah diberikan selama saya kuliah di Universitas Sriwijaya.
12. Terima kasih kepada kepala sekolah, guru, siswa, dan staf TU di MAN 1 Ogan Ilir. Terkhusus, Ibu Dra. Yeni Ariantini, selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan juga siswa kelas X yang telah membantu selama proses penelitian.
13. Teman-teman yang mewarnai masa perkuliahanku, Jenita, Yeni, Khadijah, Miftah, dan Okan. Terima kasih atas semua lelucon, berbagi ilmu, dan kebersamaan selama ini.
14. Besti suka dan dukaku, Silvia, Isyah, dan Ani. Terima kasih atas loyalitas dana, waktu, tenaga, nasihat, dan semangat yang diberikan.
15. PBSI 19 Indralaya, rekan-rekan seperjuangan. Terima kasih atas masa-masa yang kita ukir bersama selama ini.
16. Almamater kebanggaan Universitas Sriwijaya.

Motto

“Proses bunga untuk mekar itu tidak bersamaan. Oleh karena itu, kita harus tetap fokus pada proses yang dijalani masing-masing”

“Ngeluh boleh, tapi sambil dijalani. Pasti gek selesai tulah” (Silfira23)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Construct 2 Pada Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X MAN 1 Ogan Ilir*” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku pembimbing yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Dr. Hartono, M.A. selaku dekan FKIP Unsri. Terimakasih kepada Drs Soni Mirizon, M.A., Ed.D. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni serta Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 04 Agustus 2023

Penulis



Silfira Sanjaya

NIM 06021281924073

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	9
2.1.5 Pemilihan Media Pembelajaran.....	10
2.2 Construct 2.....	12
2.2.1 Definisi Construct 2.....	12
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Construct 2.....	13

2.2.3 Fitur-fitur Construct 2	14
2.3 Teks Eksposisi	17
2.3.1 Definisi Teks Eksposisi	17
2.3.2 Struktur Teks Eksposisi	18
2.3.3 Kaidah Kebahasaan Teks Eksposisi	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Metode Penelitian	20
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	20
3.3 Data dan Sumber Data	25
3.4 Subjek Penelitian	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	25
3.5.1 Wawancara	25
3.5.2 Angket/Kuesioner	26
3.5.3 Lembar Penilaian	27
3.6 Teknik Analisis Data	30
3.6.1 Analisis Data Wawancara	30
3.6.2 Analisis Data Angket/Kuesioner	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil Penelitian	33
4.1.1 Identifikasi Kebutuhan Siswa dan Guru Terhadap Media Pembelajaran Construct 2 pada Materi Teks Eksposisi	33
4.1.2 Rancangan Media Pembelajaran Construct 2 pada Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X MAN 1 Ogan Ilir	50
4.1.3 Produk Media Pembelajaran Construct 2 pada Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X MAN 1 Ogan Ilir	52
4.1.4 Hasil Validasi Ahli	59
4.1.5 Revisi Produk	64

4.2 Pembahasan.....	68
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	73
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Modifikasi (Gabungan antara Borg & Gall dan Alessi & Trollip).....	21
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan.....	26
Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Validasi.....	28
Tabel 3.4 Kategori Skor Jawaban Angket.....	31
Tabel 3.5 Indikator Penilaian Kelayakan Validasi.....	31
Tabel 3.6 Kategori Kelayakan Produk.....	32
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Siswa Aspek Umum Media Pembelajaran Construct 2 pada Materi Teks Eksposisi.....	33
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Siswa Aspek Materi Media Pembelajaran Construct 2 pada Materi Teks Eksposisi.....	35
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Aspek Penyajian Pembelajaran Media Pembelajaran Construct 2 pada Materi Teks Eksposisi.....	38
Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Siswa Aspek Evaluasi Media Pembelajaran Construct 2 pada Materi Teks Eksposisi.....	42
Tabel 4.5 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Aspek Umum.....	45
Tabel 4.6. Hasil Analisis Kebutuhan Guru Aspek Materi.....	45
Tabel 4.7 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Aspek Penyajian Pembelajaran.....	46
Tabel 4.8 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Aspek Evaluasi atau Latihan.....	48
Tabel 4.9 Storyboard Media Pembelajaran Construct 2.....	50
Tabel 4.10 Produk Media Pembelajaran Construct 2.....	52
Tabel 4.11 Hasil Validasi Media.....	59
Tabel 4.12 Hasil Validasi Materi.....	61
Tabel 4.13 Hasil Validasi Bahasa.....	63
Tabel 4.14 Revisi Produk.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Software Construct 2.....	13
Gambar 2.2 Tampilan Fitur Construct 2.....	14
Gambar 2.3 Tampilan Fitur Menu dan Ribbon Tabs.....	15
Gambar 2.4 Tampilan Fitur View Tabs.....	15
Gambar 2.5 Tampilan Fitur Properties Bar.....	16
Gambar 2.6 Tampilan Fitur Layers Bar.....	16
Gambar 2.7 Tampilan Fitur Projects Bar.....	16
Gambar 2.8 Tampilan Fitur Top-Right Button.....	17
Gambar 4.1 Kebutuhan Siswa terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Construct 2 pada Materi Teks Eksposisi.....	34
Gambar 4.2 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct 2 Memuat Kompetensi Dasar dan Indikator Teks Eksposisi.....	34
Gambar 4.3 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct 2 terdapat Materi Pengertian Teks Eksposisi.....	36
Gambar 4.4. Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct Terdapat Materi Struktur Teks Eksposisi.....	36
Gambar 4.5 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct 2 Terdapat Materi Kaidah Kebahasaan Teks Eksposisi.....	37
Gambar 4.6 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct 2 Berisikan Contoh Tentang Analisis Teks Eksposisi.....	37
Gambar 4.7 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct 2 Memuat Gambar dan Video Animasi yang Tepat dan Sesuai dengan Teks Eksposisi.....	39
Gambar 4.8 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct 2 Berisikan Video Pembelajaran yang Menjelaskan Materi Teks Eksposis.....	40

Gambar 4.9 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct 2	
Dilengkapi Audio yang Berkaitan dengan Teks Eksposisi.....	40
Gambar 4.10 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct	
2 Berisikan Teks yang Berkaitan dengan Teks Eksposisi.....	41
Gambar 4.11 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct	
2 Terdapat Kuis Interaktif yang Berkaitan dengan Teks Eksposisi.....	41
Gambar 4.12 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct	
2 Terdapat Evaluasi/Latihan yang Dilakukan Secara Individu.....	43
Gambar 4.13 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct	
2 Terdapat Evaluasi/Latihan dalam Bentuk Pilihan Ganda.....	43
Gambar 4.14 Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Construct	
2 Terdapat Evaluasi/Latihan dalam Bentuk Esai.....	44

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Struktur Teks Eksposisi.....	18
Bagan 3.1 Modifikasi Model Pengembangan Borg & Fall dan Allesi & Trollip.....	22
Bagan 4.1 Flowchart Media Pembelajaran Construct 2.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	79
Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing (SK Pembimbing).....	80
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya.....	82
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Kanwil Kemenag Sumsel.....	83
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian di MAN 1 Ogan Ilir.....	84
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media.....	85
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi.....	87
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	89
Lampiran 9. Lembar Persetujuan Ujian Akhir Program.....	91
Lampiran 10. Kartu Perbaikan Skripsi.....	92
Lampiran 11. Surat Izin Jilid Skripsi.....	93
Lampiran 12. Hasil Turnitin.....	94
Lampiran 13. Surat Keterangan Similarity.....	95

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CONSTRUCT 2*
PADA MATERI TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS X MAN 1
OGAN ILIR**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran menggunakan Construct 2 pada materi teks eksposisi siswa kelas X MAN 1 Ogan Ilir. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah kombinasi model pengembangan Borg and Gall dengan Allesi dan Trollip. Media pembelajaran menggunakan Construct 2 pada materi teks eksposisi siswa kelas X MAN 1 Ogan Ilir dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan hasil wawancara dengan siswa dan guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, produk media pembelajaran Construct 2 dibutuhkan dalam pembelajaran teks eksposisi. Langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan berupa mengembangkan konsep awal produk, membuat *flowcharts* dan *storyboards*, dan menyiapkan naskah media. Kemudian, dilakukan pengembangan bentuk awal produk, uji validasi ahli, dan revisi produk. Uji validasi ahli terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil dari validasi ahli media memperoleh nilai 50 dengan nilai maksimal 55 yang dikonversikan menjadi 90,90%. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 42 dengan nilai maksimal 55 yang dikonversikan menjadi 76,36%. Hasil validasi bahasa memperoleh nilai 53 dengan nilai maksimal 55 yang dikonversikan menjadi 96,36%. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media pembelajaran Construct 2 pada materi teks eksposisi siswa kelas X MAN 1 Ogan Ilir dikategorikan valid untuk kelayakan materi dan sangat valid untuk kelayakan media dan bahasa.

Kata-kata kunci: Pengembangan, media pembelajaran, construct 2, materi teks eksposisi.

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP

Universitas Sriwijaya (2023)

Nama : Silfira Sanjaya
NIM : 06021281924073
Dosen Pembimbing : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

**DEVELOPMENT OF CONSTRUCT 2 LEARNING MEDIA ON THE
EXPOTITION TEXT FOR CLASS X STUDENT OF MAN 1 OGAN ILIR**

ABSTRACT

This research aims to produce a development product in the form of a learning media using Construct 2 on the expotition text material of 10th-grade students at MAN 1 Ogan Ilir. The type of research conducted is Research and Development (R&D) with the Borg and Gall model combined with Allesi and Trollip. The learning media using Construct 2 for expository text material was developed based on the analysis of needs and interviews with students and teachers. According to the needs analysis, the Construct 2 learning media product is required for teaching expository texts. The next steps involve planning, including developing the initial concept of the product, creating flowcharts and storyboards, and preparing the media script. Subsequently, the development of the initial form of the product is carried out, followed by expert validation and product revision. The expert validation consists of media experts, subject matter experts, and language experts. The results of the media expert validation obtained a score of 50 with a maximum score of 55, which was converted to 90.90%. The subject matter expert validation obtained a score of 42 with a maximum score of 55, which was converted to 76.36%. The language expert validation obtained a score of 53 with a maximum score of 55, which was converted to 96.36%. Based on the results of the expert validation, the Construct 2 learning media for expository text material for 10th-grade students at MAN 1 Ogan Ilir is categorized as valid for material suitability and highly valid for media and language suitability.

Keywords: Development, learning media, Construct 2, expotition text.

Koordinator Program Studi,

Pembimbing,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah sistem atau salah satu usaha yang dilakukan guna memajukan pendidikan agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Perkembangan teknologi yang semakin modern dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar. Guru yang kreatif harus bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan atau pembaharuan teknologi agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas. Kemajuan teknologi dapat digunakan sebagai penghubung pembelajaran, alat pengelolaan, dan sumber belajar. Selain itu, kemajuan teknologi yang semakin modern juga memiliki pengaruh besar dalam penggunaan sarana dan prasarana di sekolah. Salah satu pemanfaatan kemajuan teknologi dalam pendidikan yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang disusun secara terencana dalam penyampaian informasi, gagasan, serta meningkatkan dan mendukung proses pembelajaran di kelas. Menurut (Yaumi, 2018) media pembelajaran merupakan sarana yang dibuat secara terencana dalam penyampaian informasi berupa bahan cetak, visual atau audio-visual, multimedia, dan web agar terbentuknya interaksi sesuai kebutuhan siswa, serta tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, menurut Dick dalam (Alwi, Asnimar, Srirarasati, & Lidyawati, 2017) media pembelajaran merupakan suatu alat yang bisa dipakai dalam menyampaikan materi pembelajaran agar bisa menarik perhatian dan meningkatkan kemauan belajar siswa dalam kegiatan belajar agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Keberhasilan guru dalam mengajar juga ditunjang dari penggunaan media pembelajaran di kelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga memberikan variasi belajar agar siswa tidak bosan selama proses pembelajaran, menarik minat belajar siswa itu sendiri, dan kondisi kelas lebih kondusif dan efektif.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada 9 November 2022 dengan salah satu guru bahasa Indonesia di MAN 1 Ogan Ilir yaitu ibu Dra. Yenni Ariantini, mengatakan bahwa permasalahan yang sering dialami saat menyampaikan materi di kelas yaitu media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi karena biasanya hanya menggunakan media cetak berupa buku paket siswa, *e-learning*, dan *power point*. Hal tersebut tentu sangat mempengaruhi pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan oleh guru karena media yang digunakan kurang bervariasi. Oleh karena itu, guru menyatakan membutuhkan pembaharuan mengenai media pembelajaran yang praktis, valid, dan efisien digunakan agar meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan, dan tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

Peneliti telah mempertimbangkan pemilihan materi teks eksposisi berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas X MAN 1 Ogan Ilir, yaitu Lidya Ayu Distira, Alisyah Afifah, Nabila Deswita, Siti Awliya, dan Zara Zila, berpendapat bahwa materi yang dianggap mudah dipahami atau materi yang disukai yaitu teks anekdot dan hikayat. Sedangkan, materi yang dianggap sulit pelajarannya, yaitu teks eksposisi. Beberapa siswa tersebut berpendapat teks eksposisi dianggap sulit karena kurangnya pengetahuan yang relevan dalam menulis atau menganalisis teks eksposisi sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks eksposisi, perlunya pemahaman yang luas karena kosa kata atau bahasa yang digunakan banyak yang belum diketahui oleh siswa, serta sulit memahami materi tersebut karena hanya menerima materi melalui media pembelajaran cetak, *elearning*, dan *power point*. Siswa menyatakan sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik dengan sumber pendukung seperti gambar, audio, video, animasi, serta kuis interaktif dan menyenangkan.

Salah satu materi pembelajaran kelas X SMA/MA adalah teks eksposisi. Teks eksposisi merupakan salah satu jenis teks yang memberikan penjelasan mengenai suatu informasi kepada pembaca secara terperinci (Rosmaya, 2018). Menurut Masbidin dalam (Ernawati, Kurniawan, & Ubaedillah, 2019) teks eksposisi ialah

sebuah teks yang memberikan suatu informasi yang ditulis dengan singkat, padat, dan akurat. Hal ini dapat disimpulkan bahwa teks eksposisi ialah sebuah penjelasan yang berisi dari suatu ide, ditulis secara terperinci dengan tujuan menjelaskan sesuatu kepada pembaca. Materi teks eksposisi dalam penelitian ini adalah materi SMA/MA kelas X semester ganjil, dipilih berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 3.4 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksposisi. Teks eksposisi sering dianggap sulit oleh siswa karena kebanyakan mereka kesulitan memahami atau menganalisis teks eksposisi sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks eksposisi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Construct 2* materi teks eksposisi siswa kelas X MAN 1 Ogan Ilir. *Construct 2* memiliki versi lain atau yang terbaru yaitu *Construct 3*. Kedua versi ini tidak memiliki perbedaan yang signifikan, keduanya bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran dan juga *game* secara online dan offline. Hanya saja *Construct 3* cara pengoperasiannya bisa melalui browser dengan mengakses laman <https://www.construct.net/en> tanpa menginstal aplikasinya. Oleh sebab itu, peneliti tetap menggunakan *Construct 2* sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan sebab tidak ada perbedaan yang mencolok. Pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis *Construct 2* dalam pembelajaran bisa digunakan sebagai salah satu alternatif dalam penyajian media pembelajaran yang menyenangkan. *Construct 2* merupakan aplikasi pembuat *game* yang mudah digunakan bagi siapapun karena dalam penggunaannya tidak memerlukan bahasa pemrograman atau *coding*. Menurut (Syam & Izzati, 2020) *Construct 2* bisa dipakai menggunakan komputer atau melalui web dan hasil yang sudah dikerjakan bisa dikonversi dengan fitur *HTML 5* menjadi aplikasi berbasis android.

Dalam penggunaannya, *Construct 2* biasanya digunakan untuk membuat sebuah permainan, akan tetapi banyak juga yang memakai perangkat lunak ini dalam pembuatan media pembelajaran di kelas. Keunggulan lain dari media

pembelajaran menggunakan *software Construct 2*, yaitu dapat menghasilkan dan mudah dalam penambahan multimedia seperti musik, gambar, dan video, serta dalam penggunaannya tidak memakan biaya yang besar karena media yang dihasilkan berupa *output* yang dapat dibuka/disimpan di laptop, android, dan juga bisa diakses melalui web. *Software Construct 2* sudah banyak digunakan pada beberapa mata pelajaran, namun menu yang ditampilkan peneliti lain belum lengkap, tidak ada menu untuk bagian panduan penggunaan media, menu kompetensi dasar, dan daftar referensi. Oleh karena itu, kebaruan dalam penelitian ini yaitu media Construct 2 yang dikembangkan terdapat menu yang bervariasi. Pengembangan media ini juga diharapkan dapat mengatasi masalah yang dialami guru dan siswa, serta bisa memberikan suasana belajar yang berbeda.

Penelitian ini relevan dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Putri Maharani, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Construct 2* tentang Suhu dan Kalor untuk Siswa Kelas X SMA”. Penelitian tersebut mendapat nilai validasi 81% untuk validasi materi yang artinya layak dan 94% untuk validasi media yang artinya sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran suhu dan kalor siswa kelas X SMA.

Selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Tri Atmojo Sulaiman, Universitas Muhammadiyah Surakarta pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia (Bandos) dengan Model *Problem Based Introduction* (PBI) Berbasis Multimedia Untuk Kelas VII SMP”, penelitian ini juga mengembangkan media Construct 2. Penelitian tersebut mendapat nilai validasi media sebesar 78,12% yang menunjukkan kriteria layak, dan mendapat nilai validasi materi sebanyak 84% yang artinya sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Construct 2 pada pembelajaran bahasa Indonesia sangat layak digunakan.

Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian oleh Melati Khoirunnisya’, Universitas Islam Riau pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media

Pembelajaran dengan *Software Construct 2* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar”. Penelitian tersebut mendapat nilai validasi materi sebesar 92% yang menunjukkan kriteria sangat layak, validasi media sebesar 92% yang menunjukkan kriteria sangat layak, dan mendapat nilai validasi bahasa sebesar 89% yang artinya sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, terdapat tiga rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran *Construct 2* pada materi teks eksposisi siswa kelas X MAN 1 Ogan Ilir?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran menggunakan *Construct 2* pada materi teks eksposisi siswa kelas X MAN 1 Ogan Ilir?
3. Bagaimana validasi ahli terhadap rancangan media pembelajaran *Construct 2* pada materi teks eksposisi siswa kelas X MAN 1 Ogan Ilir?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan *Construct 2* pada materi teks eksposisi siswa kelas X MAN 1 Ogan Ilir. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah .

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran menggunakan *Construct 2* pada materi teks eksposisi siswa kelas X MAN 1 Ogan Ilir.
2. Menghasilkan rancangan media pembelajaran menggunakan *Construct 2* pada materi teks eksposisi siswa kelas X MAN 1 Ogan Ilir.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap rancangan media pembelajaran *Construct 2* pada materi teks eksposisi siswa kelas X MAN 1 Ogan Ilir.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif supaya mempermudah guru dalam menyampaikan materi di kelas dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Memberikan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *Construct 2* sebagai media pembelajaran interaktif yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.
- c. Menjadi pertimbangan bagi lembaga pendidikan dalam penggunaan media pembelajaran menggunakan *construct 2* agar kualitas pengajaran dapat meningkat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan kualitas belajar siswa menjadi lebih baik dalam memahami teks eksposisi dan memberikan pengalaman serta suasana belajar siswa yang berbeda dari sebelumnya.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi atau alternatif baru bagi guru dalam meningkatkan proses pembelajaran sehingga mendorong guru lebih kreatif, efektif, dan penyajian materi tidak monoton.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi rekomendasi atau acuan bagi sekolah dalam mengoptimalkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). *Penerapan pemilihan media pembelajaran*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 1(1), 12-13.
- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1), 100.
- Alwi, S. (2017). *Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran*. ITQAN: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan, 8(2), 152-153.
- Alwi, Z., Asnimar, Srirarasati, & Lidyawati, Y. (2017). *Pemanfaatan media videosparkol untuk meningkatkan budaya literasi guru dan peserta didik*. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia, 1(1), 302-313.
- Andyny, M. (2021). *Pengembangan LKPD interaktif berbasis ICT berbantuan software construct 2 untuk siswa MTS*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Aprianti, T. (2019). *Pembelajaran mengembangkan isi teks eksposisi menggunakan model pembelajaran connecting, organizing, reflecting, extending (core) pada kelas X SMK Karya Pembangunan Margahayu Kabupaten Bandung tahun pelajaran 2019/2020*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Apriyanto, & Lasodi, I. S. (2016). *Pembuatan game labirin menggunakan aplikasi construct 2 berbasis online*. Jurnal Elektornik Sistem Informasi dan Komputer, 2(2), 64-72.
- Arifah, H. N. (2017). *Pengembangan LKS pembelajaran struktur dan kebahasaan teks eksposisi di kelas X AP SMK Negeri 1 Merlung*. Jambi: Universitas Jambi.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Ekayani, N. L. (2017). *Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa*. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2(1), 1-11.
- Ernawati, S. D., Kurniawan, P. Y., & Ubaedillah. (2019). *Keefektifan metode time token arends dan mind mapping dalam menulis teks eksposisi*. SEMANTIKA, 1(1), 55-62.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Khoirunnisya', M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran dengan software construct 2 pada materi bangun ruang sisi datar*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Latifa, A. (2021). *Pengembangan Konten E-learning Schoology Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri Sumatera Selatan*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Maharani, P. (2018). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan construct 2 tentang suhu dan kalor untuk siswa kelas X SMA*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Masruro, A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran matematika bernuansa islami menggunakan construct 2*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

- Nisphi, M. L. (2021). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis mobile learning dalam pembelajaran membaca teks editorial pada kelas XII di SMA Negeri 3 Palembang*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2022). *Pengembangan game edukasi matematika "MatriG" dengan software construct 3 di SMP*. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 8(1), 21-30.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti. (2016). *Media pembelajaran*. Bekasi: CV. Nurani.
- Rosmaya, E. (2018). *Pembelajaran menulis teks eksposisi dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe investigasi kelompok di SMP*. DEIKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 5(1), 111-127.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). *Metode penelitian R&D (Research and Development) kajian teoretis dan aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Septhin, K., Mulawarman, W. G., & Suhatmady, B. (2018). *Hubungan minat baca dengan kemampuan menulis teks eksposisi siswa kelas XI SMK Negeri 9 Samarinda*. DIGLOSIA, 1(2), 89-100.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, T. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia (BANDOS) dengan Model Problem Based Introduction (PBI) Berbasis Multimedia Untuk Kelas VII SMP*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). *Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran*

bagi guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan, 1(1), 29-34.

Syam, B. M., & Izzati, N. (2020). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan construct 2 pada materi relasi dan fungsi untuk kelas VIII SMP. Jurnal Eksakta Pendidikan, 4(2), 114-121. Doi: <https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss2/498>.*

Tafonao, T. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103-114.*

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.*