

Pengembangan Media Animasi Materi Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Pembelajaran Abad 21 di Kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi

Gempita Anjaly Pierda^{1)*}, Irma Suryani, Rasdawita²⁾

Gempita.anjaly002@gmail.com

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Jambi

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan proses pengembangan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran video animasi materi teks laporan hasil observasi berbasis pembelajaran abad 21. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Data dalam penelitian ini dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa deskripsi proses pengembangan media pembelajaran. Data kuantitatif berupa hasil penilaian media pembelajaran yang berasal dari validator ahli media, ahli materi, respon praktisi dan respon siswa. Data kuantitatif diolah menggunakan skala likert dan rumus N-Gain. Subjek penelitian yaitu peserta didik berasal dari kelas VII di SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi. Kepraktisan media pembelajaran dinilai berdasarkan 3 aspek, yaitu aspek kelayakan konten, kelayakan tampilan, dan aspek teknik kebahasaan dengan nilai rata-rata keseluruhan yaitu, 84,90 berkategori tinggi. Media pembelajaran yang dikembangkan ini tergolong efektif diukur berdasarkan selisih nilai N-Gain tes awal dan tes akhir peserta didik ditinjau dari aspek kognitif dan psikomotorik. Selisih tes awal dan tes akhir aspek kognitif sebesar 0,72 dengan kategori N-Gain tergolong tinggi. Pada aspek psikomotorik, selisih tes awal dan tes akhir sebesar 0,76 dengan kategori N-Gain tinggi. Berdasarkan hal tersebut, media animasi yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi di jenjang SMP.

Kata kunci: Pengembangan, teks laporan hasil observasi, pembelajaran abad 21

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 jenjang sekolah menengah pertama umumnya berpusat pada kompetensi dasar mengidentifikasi, menyimpulkan, menelaah, dan menyajikan. Keempat kompetensi dasar tersebut tercantum dalam permendikbud nomor 37 tahun 2018 yang berakar dari kompetensi inti spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan. Hadirnya kompetensi dasar menjadi indikator kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik dalam menyelesaikan materi pembelajarannya. Indikator tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia umumnya berkaitan dengan keterampilan berbahasa peserta didik.

Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai seseorang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini secara tersirat muncul dalam kegiatan peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia. Kompetensi dasar mengidentifikasi dan menelaah berkaitan erat dengan kemampuan menyimak dan membaca. Sementara kompetensi dasar menyimpulkan dan menyajikan berkaitan dengan kemampuan berbicara dan menulis. Keterampilan menulis menduduki posisi akhir yang membuktikan bahwa menulis bukan hanya kegiatan sederhana, melainkan perlu adanya proses belajar dan berlatih yang mendalam karena melibatkan berbagai keterampilan dan menjadi aspek penting dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang SMP khususnya kelas VII, terdapat salah satu materi yang menuntut peserta didik untuk melatih kreativitasnya. Kreativitas tersebut diwujudkan dalam bentuk kegiatan menyajikan dan menyusun teks laporan hasil observasi. Kegiatan ini

mampu dilakukan jika peserta didik memiliki kemampuan menulis yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Maidah, dkk (2020: 88) yang mengutarakan bahwa pembelajaran bahasa ibarat wadah bagi peserta didik untuk dapat menuangkan kreativitasnya. Kreativitas yang dimaksud berupa teks ciptaan peserta didik yang bermuara dari pengetahuannya mengenai struktur dan kebahasaan berdasarkan materi yang dipelajari. Artinya, kemampuan siswa dalam menulis berpengaruh pada keterampilannya dalam menyajikan teks yang dipelajari.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan, terdapat permasalahan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi. Permasalahan tersebut berupa siswa masih kesulitan dalam memahami materi teks laporan hasil observasi. Hal ini dibuktikan dari hasil angket yang disebarkan kepada siswa menyatakan 80% siswa masih kesulitan dalam memahami materi teks laporan hasil observasi. Hal ini disebabkan sebagian siswa cenderung merasa jenuh terhadap pembelajaran yang berfokus pada buku teks yang dirasa sulit dipahami.

Permasalahan terhadap materi teks laporan hasil observasi juga muncul dalam penelitian Maulida & Syahrul (2020), Yulianti (2020), dan Khalimah, Egar & Umayya (2021) mendeskripsikan rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi di kelas VII SMP. Hal ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat siswa dalam mempelajari materi tersebut, media pembelajaran yang digunakan guru berfokus pada buku teks, sehingga berdampak pada hasil teks laporan observasi siswa cenderung tidak runtut, tidak terkonsep, ejaan dan pilihan kata yang dihadirkan kurang tepat. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan variasi dalam pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar sekaligus pemilihan media pembelajaran yang tepat agar materi mudah dipahami oleh peserta didik.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa akan menjadikan proses pembelajaran berlangsung optimal. Menurut Nurdyansyah (2019: 45) komunikasi tidak akan berjalan lancar tanpa adanya sarana penyampaian atau media. Dengan adanya media pembelajaran, segala sesuatu yang ingin disampaikan pendidik dapat tersalurkan dengan baik dan mampu merangsang minat, perhatian, perasaan dan pikiran peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Usaha untuk merangsang hal tersebut, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat seperti penggunaan media audio, visual, audio-visual, animasi, ataupun multimedia.

Media animasi dalam pembelajaran menjadi salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran lebih optimal. Hal ini dikarenakan penerapan media animasi dapat memudahkan guru dalam menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit ditangkap oleh panca indera siswa. Menurut Sudrajat (Maulida, 2019: 622) penyajian animasi sebagai media pembelajaran dapat mengakomodasi modalitas belajar peserta didik dengan tipe visual, auditif maupun kinestetik melalui kelebihan media animasi yang menggabungkan unsur audio, teks, video, gambar, grafik dan suara. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik.

Dalam pemanfaatan sebuah media, seorang guru juga harus menyelaraskan media tersebut dengan basis pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi dari lingkungan pendidikan itu sendiri. Pada saat ini, pesatnya perkembangan teknologi menyebabkan paradigma pembelajaran dalam pendidikan berubah ke arah digital sehingga memunculkan istilah pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 dalam kurikulum 2013 (Handayani & Amirullah, 2019: 14) menuntut guru

untuk dapat meramu RPP pembelajaran dengan memunculkan keterampilan 4C, literasi, PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) dan HOTS (*High Order Thinking Skill*).

Arnyana (2019: 3) menyatakan pembelajaran abad 21 yang berkaitan dengan penguasaan teknologi harus diimbangi dengan keterampilan 4C yang berdasarkan pada berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaborative*), dan kreatif (*creativity*). Peserta didik dituntut untuk dapat menguasai empat keterampilan *softskill* tersebut guna menghadapi permasalahan di era revolusi industri 4.0.

Berdasarkan hal tersebut, diharapkan siswa dapat memahami materi teks laporan hasil observasi dengan menggunakan media animasi sekaligus terlibat langsung dalam penguasaan keterampilan 4C sesuai tuntutan kurikulum 2013, maka perlu dikembangkan media animasi berbasis pembelajaran abad 21. Pengembangan ini perlu dilakukan mengingat sulitnya menemukan media animasi materi teks laporan hasil observasi yang berkualitas sesuai dengan kriteria kelayakan menurut ahli media dan ahli materi.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan oleh Robert Maribe Branch (Sugiyono, 2019: 762-765). Robert Maribe Branch memaparkan penelitian desain dan pengembangan menjadi ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*) yang terdiri dari lima langkah yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi. Uji coba lapangan melibatkan 31 peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Dalam penelitian ini akan diperoleh dua jenis data berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan, saran ataupun masukan dari tim ahli yang dihimpun sebagai pedoman perbaikan produk pengembangan. Sedangkan data kuantitatif berupa penilaian dari tim ahli dan seluruh hasil respon melalui angket terhadap pengembangan produk yang kemudian diolah dan dijelaskan secara deskriptif. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini berupa wawancara guru dan angket. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini diolah menggunakan skala likert dan rumus N-Gain.

Hasil dan Pembahasan

Tahap proses pengembangan didasari oleh langkah-langkah model ADDIE yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap analisis terdapat empat uraian mengenai analisis kebutuhan, analisis materi, analisis karakteristik siswa, dan analisis teknologi atau fasilitas. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan awal untuk dapat mengembangkan produk sesuai dengan permasalahan yang mungkin akan muncul. Dalam tahap analisis diketahui bahwa 80% peserta didik merasa masih kesulitan memahami materi teks laporan hasil observasi. Selanjutnya 70% peserta didik kesulitan memahami materi yang hanya berfokus pada tulisan. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Ahmad Dahlan yang menyatakan bahwa materi teks laporan hasil observasi sudah dipelajari dengan berbagai contoh dalam buku teks, namun hasil tulisan siswa masih cenderung mengarah

pada teks deskripsi. Selanjutnya, berdasarkan karakteristik siswa yang didapatkan dari hasil angket menyatakan 77% peserta didik mudah memahami materi dalam bentuk video animasi. Sehingga peserta didik menginginkan pembelajaran teks laporan hasil observasi dalam bentuk video animasi.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa belum cukup paham terkait materi teks laporan hasil observasi meskipun di dalam buku teks telah dimuat banyak contoh teks, sehingga membutuhkan media pembelajaran seperti video animasi untuk dapat memberikan pengalaman pemerolehan materi menjadi lebih baik. Hal tersebut senada dengan pernyataan Sari & Sugiyarto (2015: 2) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperjelas materi yang tidak mampu dijangkau oleh peserta didik.

Kemudian pada tahap kedua, yaitu desain dilakukan pembuatan *flowchart* dan *storyboard* media sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator materi teks laporan hasil observasi kurikulum 2013 revisi. Rusdi (2019: 142) memaparkan bahwa *flowchart* dan *storyboard* berfungsi untuk mempermudah peneliti untuk mengembangkan produk di tahap selanjutnya. Kemudahan ini dikarenakan wujud dari *flowchart* dan *storyboard* yang di desain mampu mewakili visual media secara garis besar. Selaras dengan pendapat Hanafi (2017: 140) bahwa desain sebuah produk harus diwujudkan dalam bentuk gambar atau bagan guna menjadi acuan dalam mengembangkan produk.

Berikutnya pada tahap ketiga, tahap pengembangan. Pada tahap ini dikembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah disusun pada tahap desain. Adapun dalam pengembangan media, basis keterampilan 4C (*critical thinking, communication, collaborative, creativity*) yang disinkronkan dalam video animasi, kemampuan komunikasi dan kolaborasi peserta didik terlihat pada saat mempelajari submateri menelaah struktur dan kebahasaan teks. Sedangkan kemampuan kreatif peserta didik diasah pada submateri menyusun laporan hasil observasi yang termuat di dalam video.

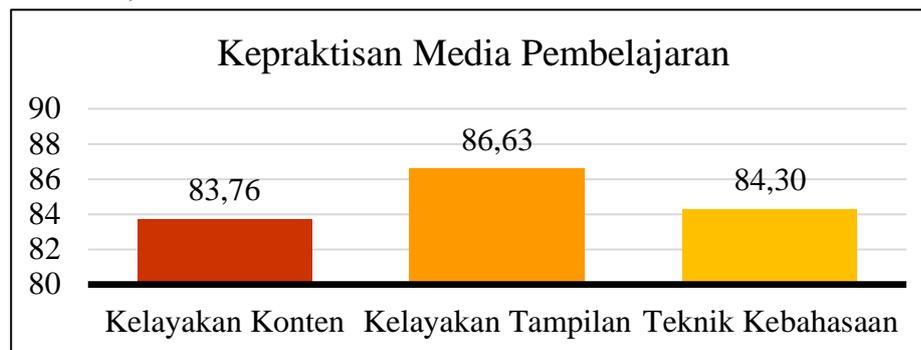
Khusus pada keterampilan berpikir kritis terasah secara tidak langsung di sepanjang video. Informasi yang didapat oleh peserta didik setelah menyaksikan video animasi, mampu melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui lembar pertanyaan yang akan diberikan pada akhir pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Matindas (Nuryanti, Zubaidah & Diantoro, 2018: 2) bahwa kemampuan berpikir kritis dilakukan untuk mengevaluasi sebuah kebenaran dari informasi yang ada, sehingga dihasilkan sebuah keputusan untuk menerima, menyangkal, atau meragukan pernyataan tersebut.

Kemudian, setelah produk awal telah selesai, maka produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan menilai aspek yang sudah dikategorikan. Validasi media berlangsung dengan dua tahap. Pada tahap akhir memperoleh skor berjumlah 92 tanpa saran perbaikan dan layak diuji coba. Media dikatakan valid oleh validator menurut Suryani (2018) berdasarkan aspek kebahasaan, penyajian, efek media terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh. Pada validasi materi berlangsung dengan dua tahap. Pada tahap akhir memperoleh skor berjumlah 87,80 tanpa saran perbaikan dan layak diuji coba. Materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan, dikatakan valid oleh validator menurut Kustandi dan Darmawan (2020) berdasarkan berdasarkan relevansi materi, tujuan pembelajaran, kognisi peserta didik, kelayakan penyajian materi dan aspek kebahasaan materi.

Tahap berikutnya yaitu tahap implementasi, dilakukan uji coba lapangan, melibatkan 31 peserta didik dari kelas VII A. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan melihat respon peserta didik

serta nilai tes awal dan tes akhir peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari uji coba lapangan akan berkaitan dengan tahap evaluasi yang bertujuan untuk menjawab rumusan kepraktisan dan keefektifan.

Kepraktisan media animasi yang dikembangkan diperoleh dari hasil respon 31 peserta didik. Skor kepraktisan diperoleh berdasarkan kriteria aspek penilaian berupa kelayakan konten, kelayakan tampilan, dan teknik kebahasaan. Menurut Fikri dan Madona (2018: 164) kepraktisan sebuah media pembelajaran bertujuan untuk mengukur kemudahan dan efisiensi penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Skor kepraktisan media mendapatkan rincian nilai aspek kelayakan konten rata-rata 83,76, aspek kelayakan tampilan rata-rata 86,63, dan aspek teknik kebahasaan 84,30. Adapun rata-rata keseluruhan nilai yaitu 84,90 termasuk dalam kategori tinggi (Sugiyono, 2019: 170).



Gambar 1 Diagram Kepraktisan Media

Keefektifan dalam penelitian ini diukur dengan melihat selisih nilai N-Gain tes awal dan tes akhir meliputi nilai kognitif dan psikomotorik. Dalam prosesnya, peserta didik mengerjakan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, selanjutnya dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media yang sudah dikembangkan. Setelah belajar dengan menggunakan media, peserta didik mengerjakan tes akhir. Tes akhir berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah diterapkannya media tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Suryani & Setiawan (2018: 148) memaparkan bahwa ketercapaian pengetahuan peserta didik selama proses pembelajaran di kelas, dapat diukur dengan cara memberikan tes akhir setelah dilaksanakan pembelajaran dan membandingkannya dengan tes awal.

Adapun hasil keefektifan media pembelajaran materi teks laporan hasil observasi yang diterapkan kepada 31 peserta didik memiliki perbedaan skor yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkan kepada peserta didik. Perbedaan ini dapat dilihat melalui aspek kognitif dan psikomotorik nilai rata-rata peserta didik memiliki selisih angka yang jauh.

Tabel 1 Hasil Tes Awal dan Tes Akhir

| Aspek | Rata-rata Tes Awal | Rata-rata Tes Akhir | N-Gain | Kategori |
|--------------|--------------------|---------------------|--------|----------|
| Kognitif | 25,80 | 79,74 | 0,72 | Tinggi |
| Psikomotorik | 26,23 | 81,27 | 0,76 | Tinggi |

Kognitif

$$\begin{aligned} N - \text{gain} &= \frac{S_{\text{Postes}} - S_{\text{Pretes}}}{S_{\text{Maksimum}} - S_{\text{Petes}}} \\ &= \frac{79,74 - 25,80}{100 - 25,80} \\ &= \frac{53,94}{74,2} \\ &= 0,72 \end{aligned}$$

Psikomotorik

$$\begin{aligned} N - \text{gain} &= \frac{S_{\text{Postes}} - S_{\text{Pretes}}}{S_{\text{Maksimum}} - S_{\text{Petes}}} \\ &= \frac{81,27 - 26,23}{100 - 26,23} \\ &= \frac{55,04}{73,77} \\ &= 0,75 \end{aligned}$$

Dalam tabel telah dipaparkan bahwa skor N-gain berada di atas 0,7 yang artinya tingkat keefektifan media yang digunakan berkategori tinggi (Sari & Sugiyarto, 2015: 158). Sehingga dapat disimpulkan, pengembangan media pembelajaran video animasi materi teks laporan hasil observasi di kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi tergolong efektif.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan media pembelajaran video animasi teks laporan hasil observasi kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Proses pengembangan media pembelajaran materi teks laporan hasil observasi, dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE melalui langkah-langkah analysis, design, development, implementation, dan evaluation; 2) kepraktisan media pembelajaran materi teks laporan hasil observasi ditinjau dari aspek kelayakan konten, kelayakan tampilan, dan aspek teknik kebahasaan. Berdasarkan ketiga aspek tersebut, diperoleh skor rata-rata 84,90 yang termasuk dalam kategori tinggi; 3) Keefektifan dalam penelitian ini diukur berdasarkan selisih nilai N-gain tes awal dan tes akhir peserta didik ditinjau dari kemampuan kognitif dan psikomotorik. N-gain selisih tes awal dan tes akhir peserta didik aspek kognitif sebesar 0,72 dengan kategori tinggi. Selanjutnya, nilai N-gain aspek psikomotorik peserta didik sebesar 0,76 yang masuk dalam kategori tinggi.

Daftar Pustaka

- Arnyana, I. B. P. (2019). Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi 4C (*communication, collaboration, critical thinking and creative thinking*) untuk Menyongsong Era Abad 21. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 1(1), i-xiii.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.

- Hanafi, H., & Islamica, S. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Banten: UIN Sultan Maulana Hassanudin Banten.*
- Handayani, S. L., & Amirullah, G. (2019). Meningkatkan pemahaman guru Sekolah Dasar melalui pelatihan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berbasis literasi, 4C, PPK dan HOTS. *Jurnal Solma*, 8(1), 14-23.
- Kemendikbud. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang perubahan Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.*
- Khalimah, D. N., Egar, N., & Umayana, N. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Laporan Hasil Observasi dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Lingkungan Pada Siswa Kelas VII di SMP Kabupaten Semarang. *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(1), 80-92.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat Edisi Pertama.* Kencana.
- Maidah, B. N., Sugiarti, S., & Putra, B. A. P. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Kemampuan Menulis Surat Lamaran Pekerjaan melalui Metode Sibomber Berbantuan Kuis Interaktif pada Peserta Didik Kelas I-4 SMA Negeri 3 Malang. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(1), 87-100.
- Maulida, H. (2019). Pengembangan Media Berbasis Animasi Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi pada Siswa Kelas XI MA. *Jurnal Bahtera-Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra dan Budaya*, 6(12).
- Maulida, S., & Syahrul, R. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(3), 64-71.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif.* UMSIDA Press.
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis kemampuan berpikir kritis siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2), 155-158.
- Rusdi. M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan.* PT Rajakrafindo Persada
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan multimedia berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 153-166.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Alfabeta.
- Suryani, N., & Setiawan, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.* Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.



Yulianti, U. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Hasil Observasi yang Interaktif dan Bermuatan Konservasi Bagi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 1-7.