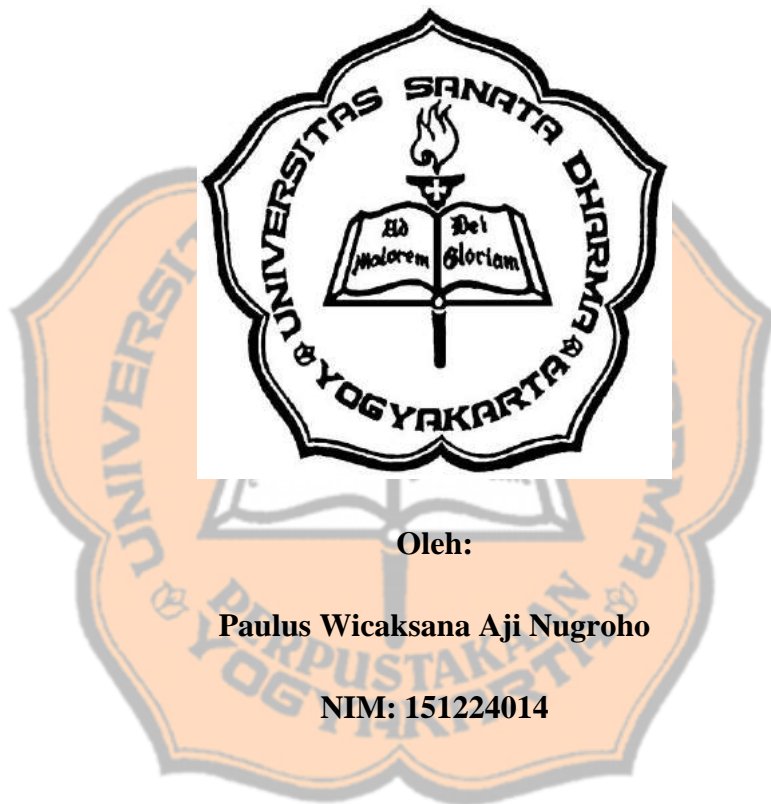


**PENGEMBANGAN PRODUK BERMEDIA POWTOON UNTUK MATERI
CERITA PENDEK KELAS XI MIPA 2 SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU
SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Oleh:

Paulus Wicaksana Aji Nugroho

NIM: 151224014

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA SASTRA INDONESIA

JURUSAN STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SANATA DHARMA

YOGYAKARTA

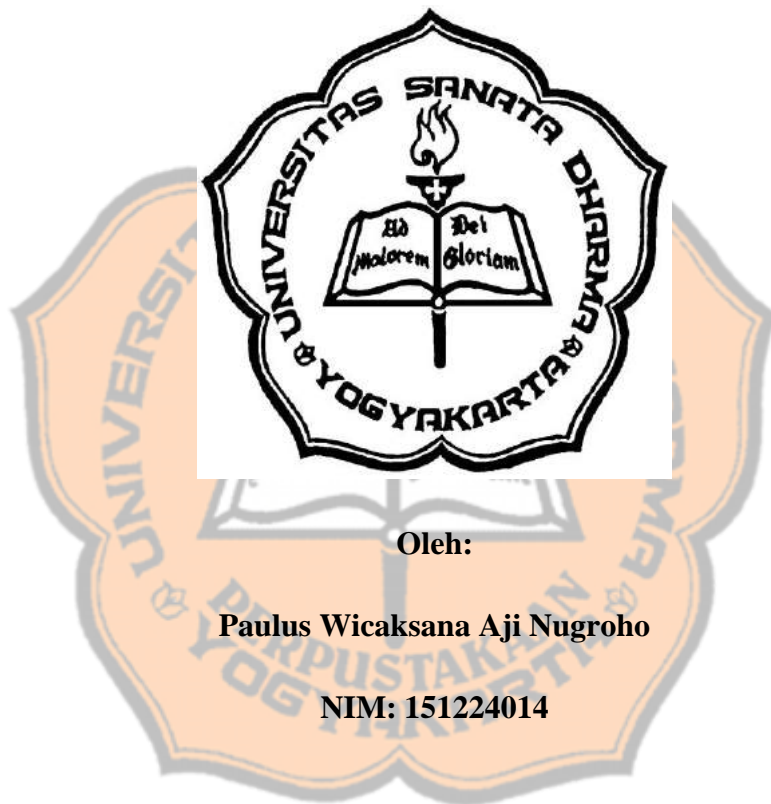
2020

**PENGEMBANGAN PRODUK BERMEDIA POWTOON UNTUK MATERI
CERITA PENDEK KELAS XI MIPA 2 SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU
SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Oleh:

Paulus Wicaksana Aji Nugroho

NIM: 151224014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA SASTRA INDONESIA
JURUSAN STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA**

YOGYAKARTA

2020

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN PRODUK BERMEDIA POWTOON UNTUK MATERI
CERITA PENDEK KELAS XI MIPA 2 SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU**

Disusun oleh:

Paulus Wicaksana Aji Nugroho

151224014



Dosen Pembimbing

Rische Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.

Tanggal : 10 Desember 2019

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN PRODUK BERMEDIA POWTOON UNTUK MATERI
CERITA PENDEK KELAS XI MIPA 2 SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Paulus Wicaksana Aji Nugroho

151224014

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji

Pada 15 Januari 2020

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Panitia Penguji

Nama Lengkap	Tanda Tangan
Ketua : Rishe Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.	
Sekretaris : A. Danang Satria Nugraha, S.S., M.A.	
Anggota I : Septina Krismawati, S.S., M.A.	
Anggota II : Dr. B. Widharyanto, M.Pd.	
Anggota III: Rishe Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.	

Yogyakarta, 15 Januari 2020

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sanata Dharma

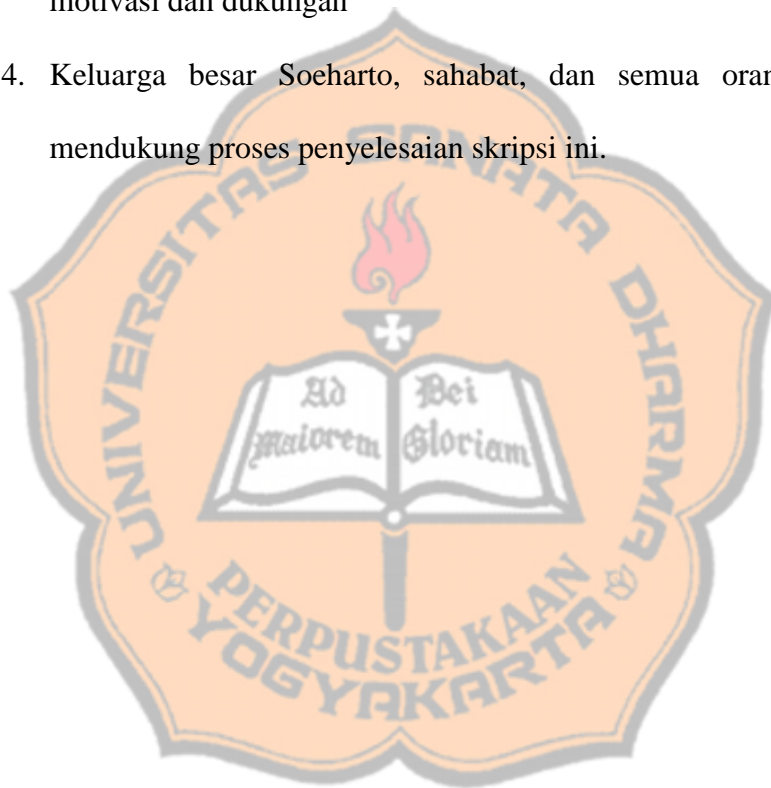
Dekan



Dr. Yohanes Harsoyo, S.Pd., M.Si.

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orang tua saya, Yohanes Lego Suhono dan Dwi Haryati yang selalu memberikan dukungan, bimbingan serta doa.
3. Kakakku Dwi Hartanto dan Margaretha Akni yang selalu memberikan motivasi dan dukungan
4. Keluarga besar Soeharto, sahabat, dan semua orang yang telah mendukung proses penyelesaian skripsi ini.



MOTTO

Anda tidak dapat memisahkan perdamaian dari kebebasan karena tidak ada yang bisa tenang kecuali dia memiliki kebebasannya.

~ Malcolm X



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tuliskan ini tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 15 Januari 2020

Penulis



Paulus Wicaksana Aji Nugroho

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Universitas Sanata Dharma,
Yogyakarta:

Nama : Paulus Wicaksana Aji Nugroho

Nomor Induk Mahasiswa : 151224014

Demi Kepentingan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan
Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta karya ilmiah saya yang berjudul:

PENGEMBANGAN PRODUK BERMEDIA POWTOON
UNTUK MATERI CERITA PENDEK KELAS XI MIPA 2
SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU

Dengan demikian, saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata
Dharma hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain,
mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan
mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis
tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya
selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Yogyakarta pada 15 Januari 2020

Yang Menyatakan



Paulus Wicaksana Aji Nugroho

ABSTRAK

Nugroho, Paulus Wicaksana Aji. 2019. *Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Penelitian ini meliputi penggunaan media pembelajaran powtoon dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk video pembelajaran berbasis powtoon untuk materi cerita pendek. Produk dapat dijadikan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan abad XXI.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D) menurut Borg & Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahapan. Tahap yang dilakukan peneliti antara lain, (1) mengumpulkan informasi, (2) desain produk, (3) validasi desain produk, (4) perbaikan desain, (5) uji coba produk, (6) revisi produk, dan (7) pembuatan produk.

Hasil penelitian berdasarkan tujuh tahap. Ketujuh tahap tersebut adalah pertama, berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan cara menyebarkan kuesioner ke siswa. Kedua, pengembangan produk video powtoon dilakukan dengan menentukan materi, tujuan, penyusunan bahan dan pengumpulan bahan sesuai dengan materi. Ketiga, validitas dilakukan oleh dua dosen ahli dan uji terbatas penilaian siswa. Keempat, revisi tahap I antara lain : penggunaan pengembangan yang masih lemah, dan kegiatan pembelajaran yang terkait PBL harus lebih dalam. Kelima, uji coba produk dilakukan oleh siswa. (Revisi tahap II meliputi; keseresaian warna nomor dengan latar belakang.

Kata Kunci: Pengembangan Produk, Media Pembelajaran, Powtoon, Cerita Pendek.

ABSTRACT

Nugroho, Paulus Wicaksana Aji. 2019 *A product development of Powtoon Media For Short Story Materials at XI MIPA 2 Pangudi Luhur Sedayu Senior High School. Thesis. Yogyakarta: Indonesian Language Education and Art Study Program, Language and Arts Departemen, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University.*

This research covers the use of powtoon in learning activities in the classroom. This study aims to produce video-based instructional materials powtoon for short stories. The products can be used as interesting teaching materials and suitable for the development of the XXI century.

This study is a development research or Research & Development (R & D) by Borg & Gall that is simplified into seven stages. Phases that are conducted by researcher are; (1) collecting information, (2) designing the product, (3) validating the design of the product, (4) improving the design, (5) product trials, (6) revising the product, and (7) making the product.

The results of the study were based on seven stages. The seven stages were; first, based on the results of the needs analysis by distributing questionnaires to students. Second, the product development of powtoon video was carried out by determining the material, objectives, material preparation and material collection in accordance with the material. Third, the validity was conducted by two expert lecturers and the student assessment limited test. Fourth, the revision of stage I; the use of development that was still weak, and learning activities related to PBL must be deeper. Fifth, product trials were conducted by students. (Revision stage II includes; color matching number with the background).

Keywords: Product Development, Learning Media, Powtoon, Short Stories.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, karunia dan perlindungan-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga skripsi yang berjudul Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indoneis, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan, dukungan, bimbingan, dan kerjasama dari berbagai pihak maka skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yohanes Harsoyo. S.Pd.,M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta yang telah mengesahkan skripsi penulis.
2. Dr. R Kunjana Rahardi, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Univesitas Sanata Dharma, Yogyakarta yang telah memberikan izin terkait dengan segala kebutuhan perizinan penelitian di sekolah
3. Rische Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoneisa dan dosen pembimbing, Univesitas Sanata Dharma, Yogyakarta yang telah sabar, setida dalam

membimbing, mengarahkan, dan memberikan solusi, nasihat serta masukan positif kepada penulis.

4. Dr. B. Widharyanto, selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berkenan menjadi validator untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
5. Apri Damai Sagita Krissandi, S.S., M. Pd. yang berkenan menjadi validator untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
6. Prof Dr. Pranowo M.Pd. yang berkenan menjadi validator untuk memvalidasi kuesioner penelitian yang digunakan untuk mengambil data oleh penulis.
7. Dra. Sri Purwanangsih yang berkenan menjadi validator untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan oleh penulis.
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah berkenan berbagi ilmu dan mendukung proses pengerjaan skripsi.
9. Theresia Rusmiyati, selaku karyawan sekretarian Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan arahan, pelayanan dengan baik dan sabar kepada penulis dalam menyelesaikan urusan administrasi.
10. Seluruh siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu tahun 2019 yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

11. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2015 yang saling memberikan semangat dan motivasi
12. Teman-teman yang setia memberikan dukungan, motivasi, bantuan, semangat, dan doa yaitu Diajeng Prameswari Suconingrum, Andreas Bagus, Josua Budi, Aloysius Yunanto, Damar Yoga, Albertus Baru, Rio Adi, Hilda, Nadia Kael, Anindya, Tim Kelurahan.
13. Keluarga dan semua pihak yang turut membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan dan dapat digunakan sebaik-baiknya.

Yogyakarta, 15 Januari 2020



Paulus Wicaksana Aji Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ASBTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Batasan Istilah.....	7
F. Spesifikasi Produk.....	9
G. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
B. Kajian Pustaka.....	12
1. Pembelajaran	12
2. Bahan Ajar	14
3. Media Pembelajaran.....	15
1) Penggunaan Media Pembelajaran.....	16
2) Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	17
3) Nilai dan Manfaat Media Pengajaran.....	18

4) Jenis Media Pengajaran.....	20
5) Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	21
4. Cerita Pendek.....	23
1) Struktur Cerpen.....	25
2) Unsur Intrinsik Cerpen.....	27
3) Unsur Ekstrinsik Cerpen.....	30
5. Powtoon.....	30
6. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Teknik Pengumpulan Data.....	37
C. Instrumen Penelitian.....	38
1. Instrumen Analisis Kebutuhan.....	38
2. Instrumen Penilaian Siswa.....	40
3. Instrumen Validasi Ahli.....	41
D. Teknik Analisis Data.....	44
1. Analisis Kuesioner Siswa.....	45
2. Analisis Validasi Produk.....	46
E. Prosedur Pengembangan.....	47
F. Uji Coba Produk.....	55
G. Desain Uji Coba.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian.....	57
1. Hasil Pengumpulan Informasi.....	58
1) Tahap Analisis.....	58
2) Deskripsi Data Analisis Kebutuhan Siswa.....	59
2. Hasil Pengembangan Produk.....	73
1) Desain Pengembangan Produk.....	73
2) Praproduksi.....	74

3) Produksi	76
4) Pascaproduksi	78
3. Penilaian Ahli Media, Materi, dan Guru	78
1) Validasi Ahli Media	80
2) Validasi Ahli Materi	83
3) Validasi Guru	86
4. Revisi Desain I	89
1) Revisi Ahli Materi dan Guru	89
2) Revisi Ahli Media	90
5. Uji Coba Produk	93
1) Uji Coba Kelompok Kecil	93
2) Uji Coba Kelompok Besar	94
6. Revisi Desain II	95
1) Revisi Media	96
2) Revisi Kelayakan Isi/Materi	97
7. Produk Akhir dan Pembahasan	97
1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	98
2) Media Pembelajaran Video <i>Powtoon</i>	98
B. Pembahasan	98
C. Analisis Kelayakan Produk Video <i>Powtoon</i>	101
1. Komponen Materi/Isi	102
2. Komponen Penyajian	102
3. Komponen Kontekstual	103
4. Komponen Tampilan	103
5. Komponen Pemrograman	104
D. Hasil Produk Akhir	106
BAB V PENUTUP	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran	112

DAFTAR PUSTAKA	114
BIOGRAFI PENULIS	116
LAMPIRAN	117



DAFTAR TABEL

3.1	Kisi-Kisi Lembar Analisis Kebutuhan Siswa	39
3.2	Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	39
3.3	Kisi-Kisi Lembar Penilaian Kuesioner Siswa.....	40
3.4	Kuesioner Penilaian Siswa.....	40
3.5	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi dan Guru.....	41
3.6	Lembar Validasi Ahli Materi.....	43
3.7	Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media.....	43
3.8	Lembar Penilaian Ahli Media.....	44
3.9	Konversi Nilai dan Skala Sikap.....	45
3.10	Kriteria Skor Skala Lima Berdasarkan PAP	47
4.1	Kategori Interval Skala Likert.....	60
4.2	Hasil Keseluruhan Perhitungan Kuesioner	72
4.3	Kategori interval Skala Likert	80
4.4	Hasil Validasi Ahli Media	81
4.5	Hasil Validasi Ahli Materi.....	83
4.6	Hasil Validasi Guru	86
4.7	Revisi Materi Tahap I	89
4.8	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	94
4.9	Hasil Uji Coba Kelompok Besar	95
4.10	Hasil Validasi dari Ahli Media, Materi dan Guru	100
4.11	Analisis Kelayakan Berdasarkan Validasi Ahli.....	101
4.12	Analisis Kelayakan Berdasarkan Validasi Siswa	102

DAFTAR BAGAN

3.1	Langkah-Langkah Penggunaan Metode Research and Development	48
3.2	Alur Prosedur Pengembangan	51



DAFTAR GAMBAR

2.1	Kerucut Pengalaman Edge Dale	17
2.2	Kerangka Berpikir Pengembangan Media	34
4.1	Pemilihan Karakter dalam Powtoon	77
4.2	Pemilihan Materi di dalam Powtoon	77
4.3	Penambahan Animasi di dalam Powtoon	78
4.4	Sebelum Revisi Media Tahap I Warna Belum Serasi dengan Teks	90
4.5	Sesudah Revisi Media Tahap I Warna Sudah Serasi dengan Teks	91
4.6	Sebelum Revisi Media Tahap I Warna Latar Belakang	91
4.7	Sebelum Revisi Media Tahap I, Warna Latar Belakang	91
4.8	Sebelum Revisi Tahap I, Animasi Belum Mewakilkkan Materi	92
4.9	Sesudah Revisi Tahap I, Animasi Sudah Mewakilkkan Materi	92
4.10	Sebelum Revisi Tahap II, Warna Pada Nomor Kurang Jelas	96
4.11	Sesudah Revisi Media Tahap II, Warna Tulisan dan Nomor Sudah Jelas	96
4.12	Pembukaan Produk Mengenai Judul Materi	106
4.13	Inti Produk Mengenai Struktur Cerpen	107
4.14	Inti Produk Mengenai Unsur Intrinsik Cerpen	107
4.15	Inti Produk Mengenai Tiga Jenis Tokoh Cerpen	108
4.16	Inti Produk Mengenai Unsur Ekstrensik Cerpen	109
4.17	Penutup	109

DAFTAR DIAGRAM

4.1 Hasil Analisis Kebutuhan No 1	62
4.2 Hasil Analisis Kebutuhan No 2	63
4.3 Hasil Analisis Kebutuhan No 3	64
4.4 Hasil Analisis Kebutuhan No 4	65
4.5 Hasil Analisis Kebutuhan No 5	66
4.6 Hasil Analisis Kebutuhan No 6	67
4.7 Hasil Analisis Kebutuhan No 7	68
4.8 Hasil Analisis Kebutuhan No 8	69
4.9 Hasil Analisis Kebutuhan No 9	70
4.10 Hasil Analisis Kebutuhan No 10	71
4.11 Hasil Validasi Ahli Media	82
4.12 Hasil Validasi Ahli Materi	85
4.13 Hasil Validasi Guru	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	118
Lampiran 2 : Surat Permohonan Validasi Dosen Ahli.....	119
Lampiran 3 : Surat Permohonan Validasi Dosen Ahli.....	120
Lampiran 4 : Kisi-kisi Lembar Analisis Kebutuhan Siswa	121
Lampiran 5 : Kisi-Kisi Lembar Penilaian Kuesioner Siswa	122
Lampiran 6 : Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi dan Guru	123
Lampiran 7 : Kisi-kisi Penilaian Validasi Ahli Media	124
Lampiran 8 : Absensi Kehadiran Siswa	125
Lampiran 9 : Lembar Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	127
Lampiran 10 : Hasil Validasi Kuesioner	129
Lampiran 11 : Lembar Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia	130
Lampiran 12 : Lembar Hasil Validasi Dosen Ahli Materi	133
Lampiran 13 : Lembar Hasil Validasi Dosen Ahli Media	135
Lampiran 14 : Perhitungan Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli	137
Lampiran 15 : Lembar Hasil Penilaian Siswa	146
Lampiran 16 : Perhitungan Hasil Penilaian Media Powtoon oleh Siswa	148
Lampiran 17 : Story Board Powtoon	152
Lampiran 18 : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	160
Lampiran 19 : Dokumentasi.....	184

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran pada umumnya merupakan alat yang membantu proses belajar siswa di dalam proses pembelajaran. Segala bentuk media dapat digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi guna merangsang motorik, rasa penasaran, dan mendapatkan perhatian dari siswa. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*Medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu (Salahudin, 1986: 3). Menurut Heinich dan Molenda dari buku *Instructional Media and Technologies for Learning* (2015), media pembelajaran dibagi menjadi enam jenis, yaitu media teks, media audio, media audio visual, media proyeksi gerak, benda-benda tiruan atau miniatur, dan manusia. Pemilihan media yang tepat juga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif di dalam komunikasi antara guru dan siswa. Dengan memanfaatkan media secara maksimal, guru mampu memberikan pengalaman yang menarik, terutama penggunaan media yang sesuai untuk mengatasi materi belajar yang membutuhkan pemahaman khusus.

Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi bahan ajar kepada siswa. Media yang

telah disiapkan diharapkan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan pesan, dan mudah dimengerti oleh siswa. Media yang sesuai dengan materi pembelajaran akan membuat siswa tertarik untuk memerhatikan pembelajar. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan juga harus diperhatikan sebagai pertimbangan, karena menjadi kunci dalam menciptakan atmosfir kelas yang aktif dan efektif. Selain itu, jenis tugas dan cara menyampaikan materi yang tepat juga dapat menunjang media pembelajaran yang sedang digunakan. Dengan lebih mempertimbangkan media yang sesuai, diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran supaya terciptanya kegiatan belajar yang efektif dan mudah diterima guna menyelaraskan penggunaan bahan ajar dengan media pembelajaran yang sedang digunakan.

Bahan pengajaran merupakan seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2017: 1). Metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai pada siswa, sehingga siswa mengetahui tujuan pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2017: 1). Selain itu, bahan ajar merupakan komponen utama di dalam kegiatan pembelajaran yang tidak dapat dilepaskan dari media pembelajaran yang sesuai untuk menunjang bahan ajar tersebut.

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang membutuhkan kemampuan analisis yang tinggi. Berdasarkan Pengalaman PPL di SMA Pangudi Luhur Sedayu pada kelas XI MIPA 2, peneliti menemukan beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memproduksi cerita pendek karena pemahaman dan tingkat imajinasi yang kurang. Penjelasan yang diterima berdasarkan poin membaca analisis secara mandiri namun siswa masih kurang dalam menelaah kembali konsep cerita pendek secara garis besar. Pada materi cerpen, siswa menemui banyak kesulitan untuk memproduksi sebuah cerita pendek yang benar berdasarkan ciri-ciri, struktur, dan unsur yang terkandung dalam sebuah cerita pendek. Siswa sering mengalami kesulitan saat membuat alur atau plot, dan amanat yang terkandung pada cerpen. Maka dari itu, pembelajar memiliki peranan penting dalam menyampaikan materi dengan jelas dan mampu menarik perhatian siswa. Cerita pendek hanya mengemukakan suatu aspek saja secara tajam, cerita pendek menjadi tajam dan jelas karena keterbatasan objek (Sumardjo, 2017: 86). Ada tiga hal yang patut diperhatikan dalam menentukan arah penulisan cerpen yaitu, tentang apa, dasar kepercayaan atau keyakinan hidup dan apa yang akan dibuktikannya (Sumardjo, 2017: 90).

Peneliti mengamati mahasiswa lain yang sedang melakukan penelitian dengan materi cerpen yang sama, saat itu siswa diberikan tugas untuk menulis cerita pendek menggunakan tema “Liburan sekolah”, namun tetapi hanya beberapa siswa yang mengerjakan tugas, lantaran sebagian siswa

tidak mengerti harus menuliskan plot apa yang menarik. Siswa yang tidak dapat mempertimbangkan pemilihan diksi, kurangnya pengetahuan tentang pemilihan kata, dan plot yang tepat dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa di dalam kegiatan pembelajaran menggunakan materi cerita pendek.

Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti memberikan kesimpulan bahwa materi cerita pendek dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat. Materi pembelajaran yang tergolong susah dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru pendamping pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Pangudi Luhur Sedayu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi cerita pendek adalah media *powtoon*. Media *powtoon* adalah pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan (Sumardjo, 2017: 90). Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik pendengaran ataupun penglihatan. Media *powtoon* dirasa merupakan media yang paling tepat untuk mendukung kegiatan belajar siswa, karena media *powtoon* memiliki karakter yang menarik perhatian dan mampu memaparkan materi pembelajaran secara rinci. Selain itu, siswa cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media *powtoon* karena terdapat animasi bergerak. Kelemahan siswa dalam berkonsentrasi dapat diatasi dengan adanya penggunaan media *powtoon*

yang dapat menarik perhatian siswa dan mampu merangsang keaktifan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan produk bermedia *powtoon* untuk materi cerita pendek siswa kelas XI MIPA 2 di SMA Pangudi Luhur Sedayu. Penelitian sengaja dilakukan pada kelas XI MIPA 2 di SMA Pangudi Luhur Sedayu karena siswa masih mengalami kesulitan untuk memproduksi cerita pendek, selain itu komponen pendukung media pembelajaran yang menggunakan media *powtoon* seperti LCD, proyektor, dan laptop sudah terpenuhi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, permasalahan yang akan dikaji adalah bagaimana proses pengembangan materi cerita pendek menggunakan produk bermedia *powtoon* untuk siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian pengembangan ini adalah memaparkan pengembangan materi cerita pendek menggunakan produk bermedia *powtoon* untuk siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti menjabarkan terdapat dua manfaat yang ada dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah menambahnya wawasan baru tentang penggunaan media pembelajaran *powtoon*, manfaat ini akan didapatkan dengan cara menerapkannya di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penerapan ini tidak akan terlepas dari pengaruh perkembangan media pembelajaran pada dunia pendidikan yang sedang berkembang pesat.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang bagaimana cara menerapkan dan menggunakan media *powtoon* secara efektif dan efisien pada dunia pendidikan.

2) Bagi Jurusan

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak jurusan untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia

3) Bagi Sekolah

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru bagi sekolah dan dapat dijadikan sebagai alternatif pemilihan penggunaan media pembelajaran. Khususnya media

powtoon sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

4) Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran, karena penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa akan termotivasi untuk belajar.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah perlu dilakukan agar tidak terjadi penyimpangan pemahaman dalam penafsiran. Adapun istilah-istilah yang perlu dibatasi adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran

Menurut Jogiyanti (2007: 12), pembelajaran adalah suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi suatu situasi yang dihadapi dan karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan berdasarkan kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan.

2. Pengembangan Materi

Pengembangan materi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengoptimalkan materi pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar

3. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2010: 3), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat yang digunakan sebagai perantara dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Selain sebagai sistem penyampaian, media merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

4. Cerpen

Menurut Kokasih (2004: 431), cerpen adalah karangan pendek yang berbentuk prosa. Di dalam cerpen dikisahkan sepele kehidupan tokoh, yang penuh dengan pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan.

5. *Powtoon*

Powtoon merupakan web apps online untuk membuat video menggunakan fitur yang menarik (www.powtoon.com). Fitur yang menarik itu diantaranya berupa animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek tansisi yang terkesan hidup dan pengaturan time line yang sangat mudah.

F. Spesifikasi Produk

Powtoon merupakan web apps online untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah. *Powtoon* memiliki fitur animasi yang menarik, diantaranya animasi kartun, animasi tulisan tangan, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang lebih mudah. Dengan menggunakan *powtoon* kita akan lebih mudah dalam membuat animasi untuk video atau presentasi. Kelebihan dari *powtoon* sendiri yaitu interface dalam pembuatan video yang baik dan mudah digunakan serta tersedianya banyak animasi-animasi menarik yang dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran.

Spesifikasi laptop atau PC yang dapat digunakan untuk menjalankan *powtoon* adalah sebagai berikut:

1. Processor : Quad Core Celeron atau di atasnya
2. Ram : Minimal 1 GB
3. VGA : On Board
4. Koneksi internet yang stabil

G. Sistematika Penulisan

sistematika penulisan terdiri atas lima bab, masing-masing masih dibagi lagi menjadi sub bab. Pada Bab I berisikan pendahuluan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Bab II berisikan kerangka berpikir dan teori-teori yang menjadi dasar penelitian secara rinci memuat tentang pengertian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan media pembelajaran. Adapun materi yang digunakan adalah pengertian cerpen, struktur cerpen, unsur intrinsik cerpen, penokohan, sudut pandang, dan unsur ekstrinsik cerpen. Untuk menunjang teori maka peneliti menggunakan perangkat lunak berbasis internet yang diterapkan pada media *powtoon*. Bab III berisikan tentang metodologi yang didalamnya terdapat jenis penelitian, prosedur penelitian, sumber data, jenis data, dan metode analisis data. Bab IV merupakan uraian tentang hasil penelitian secara umum, seperti dampak yang didapatkan setelah menggunakan media *powtoon*, perbandingan, keefektifan dan kegunaan, serta analisa data yang berguna untuk menilai kegunaan media pembelajaran *powtoon* sebagai media penunjang proses pembelajaran di dalam kegiatan belajar khususnya materi ceramah. Bab V berisi kesimpulan dari serangkaian pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran untuk disampaikan kepada obyek penelitian atau bagi penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini dilakukan oleh Febrianto Danang (2015) yang berjudul Pengembangan media Pembelajaran menulis Teks Cerpen untuk Siswa kelas VII Berdasarkan Program *Powtoon*. Dari penelitian tersebut peneliti dapat menghasilkan media yang meningkatkan minat menulis siswa dalam pembelajaran interaktif. Adapun perbedaan dan kesamaan penelitian yang dilakukan oleh saudara Febrianto Danang dengan penulis adalah sama-sama menggunakan media *Powtoon* sebagai penggunaan media pembelajaran dan materi Cerpen sebagai materi pembelajaran. Perbedaannya terletak pada subject penelitian.

Penelitian terdahulu yang relevan kedua dilakukan oleh Adriati Aziizah Syafitri (2015) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Bermedia *Powtoon* pada Mata Pelajaran Akutansi Kelas XI. Dari penelitian tersebut peneliti dapat menghasilkan konsep baru mengenai perkembangan multimedia interaktif berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran akutansi. Adapun perbedaan dan kesamaan penelitian yang dilakukan oleh saudara Aziizah Syafitri dengan penulis yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dan perbedaannya terletak pada materi pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang relevan ketiga dilakukan oleh Taufik Sulaiman (2009) dengan judul Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Adobe Flas CS3 untuk Apresiasi Musik Siswa SMP Kelas VIII. Hasil dari Penelitian tersebut adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran interaktif. Bertujuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran seni musik. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Taufik Sulaiman dengan penulis terdapat pada media dan materi pembelajaran yang digunakan.

Pada ketiga penelitian sebelumnya, mereka tidak hanya meneliti cara menerapkan media pembelajaran, namun tetapi juga mengukur tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran secara efektif dan efisien guna menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar. Selain itu, ke-dua penelitian sebelumnya juga mempertimbangkan kesesuaian materi dengan media pembelajaran berbasis media *powtoon* yang digunakan, agar tidak terlepas dari tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan sebelumnya.

B. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran

Menurut Syaiful Sagala pada buku yang berjudul “Konsep dan Makna Pembelajaran”(61:2009), pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik. Pada kegiatan ini

akan terjadi sebuah proses dimana guru menyampaikan bahan ajar yang nantinya akan diterima oleh siswa untuk diserap sebagai ilmu pengetahuan.

Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponenn yang tidak dapat dipisahkan. Kedua komponen tersebut harus saling berinteraksi dengan baik untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan hasil belajar siswa secara optimal.

Jogiyanto (2007: 12) berpendapat bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi suatu situasi yang dihadapi dan karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan berdasarkan kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara. Sedangkan Bafadal (2005: 11), berpendapat bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai "segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien"

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah upaya bersama yang dilakukan guru dan siswa dalam suatu interaksi, untuk dijadikan sebagai landasan belajar yang diharapkan mampu meningkatkan hal positif pada tingkah laku individu

untuk mendorong munculnya kreatifitas dan keaktifan individu guna tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Bahan Ajar

Menurut Widodo dan Jasmani (dalam Lestari, 2013: 1), bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan yang diharapkan sesuai dengan kompetensi atau sub kompetensi dengan segala kompleksitasnya. Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Melihat penjelasan di atas, dapat kita ketahui bahwa seorang guru memiliki peran dalam merancang bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar dapat diartikan sebagai segala bentuk bahan yang telah disusun secara sistematis yang dapat memungkinkan siswa mampu belajar secara mandiri dan disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan. Dengan menggunakan bahan ajar, guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada siswa dan tercapainya semua kompetensi yang telah disiapkan sebelumnya.

3. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat yang digunakan sebagai perantara dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Selain sebagai sistem penyampaian. Media merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2010: 3)

Menurut Andreson (1987) yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123), media dapat dibagi dalam dua katagori yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru dalam memperjelas materi yang akan disampaikan.

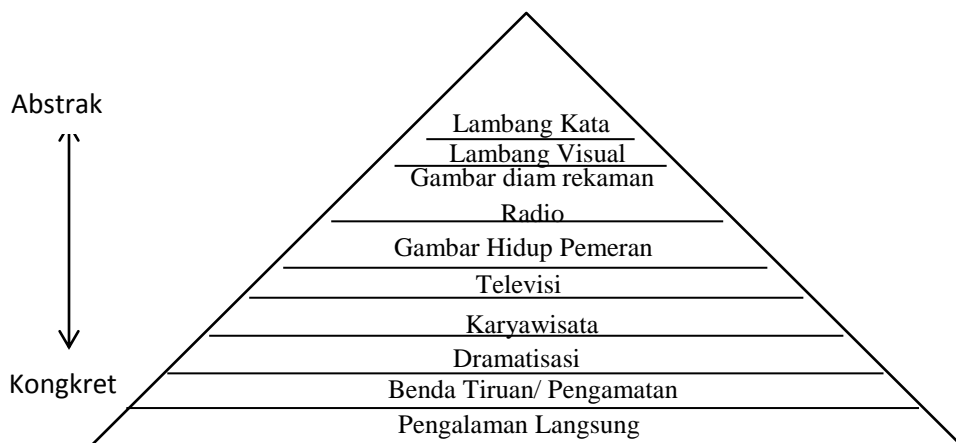
Menurut Arsyad (2012: 8), media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Menurut Miarso (2009: 458), media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, peneliti memberikan kesimpulan bahwa media

pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi dari sumber secara terencana, hingga menciptakan situasi kelas yang aktif dan kondusif dalam melakukan proses pembelajaran.

1) Penggunaan Media Pembelajaran

Dales's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale) merupakan landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran yang paling sering digunakan, memiliki perkiraan bahwa hasil belajar melalui indra pandang sebesar 75%, indra sekitar sebanyak 13% dan indra lainnya sebanyak 12% (Arsyad, 1997: 9-11).

Kerucut pengalaman secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar agar mudah dipahami. Kerucut pengalaman menggambarkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 1997: 9-10)

Berdasarkan gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale, dapat disimpulkan jika penggunaan media pembelajaran yang baik adalah dengan sanggup mengkolaborasikan indera pandang, indera dengar, dan indera lainnya di dalam proses pembelajaran, materi yang diberikan akan lebih mudah terserap oleh peserta didik.

2) Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely terdapat Tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya (Arsyad, 2010).

a. Ciri Fiksatif

Ciri Fiksatif menggambarkan sebuah kemampuan media rekam, mengkontruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu objek dapat disusun kembali menggunakan media tertentu dengan mudah. Media ini memungkinkan adanya suatu rekaman atau objek yang

sudah terjadi dan dapat di transportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri Fiksatif sangat penting bagi guru karena kejadian ini merupakan format media yang akan dapat digunakan setiap saat. Suatu peristiwa sebagai ciri fiksatif hanya dapat diabadikan dan disusun kembali sebagai sebuah bentuk media pembelajaran.

b. Ciri Manipulatif

Ciri Manipulatif memungkinkan suatu media memiliki sifat mengkontruksi ulang suatu kejadian tertentu sebagai media pembelajaran. Ciri memungkinkan suatu kejadian yang berlangsung sehari-hari dapat disajikan dalam waktu dua atau tiga menit.

c. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media pembelajaran dapat memungkinkan suatu objek kejadian ditransportasikan di dalam ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Informasi yang direkam dapat diproduksi beberapa kali sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan secara bersamaan di berbagai tempat.

3) Nilai dan Manfaat Media Pengajaran

Media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa di dalam pengajaran, media pengajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang akan dicapai, Beberapa alasan mengapa media

pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa. Sudjana & Rivai (2017: 2) mengemukakan empat manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Contoh sederhananya guru akan mengajarkan teknik membaca puisi yang baik. Guru akan menayangkan sebuah video pembacaan puisi oleh sastrawan terkenal guna mendapatkan perhatian siswa. Setelah itu guru memberikan penegasan dengan contoh yang sebelumnya telah dipaparkan. Pembelajaran melalui media visual jauh lebih menarik daripada pembelajaran yang hanya menggunakan

metode ceramah. Selain itu, media pengajaran yang tepat mampu meringankan tugas guru.

Penelitian yang menggunakan media pengajaran di dalam proses pembelajaran sampai kedalam kesimpulan akan mendapatkan suatu kesimpulan yang dapat membedakan, antara proses belajar mengajar menggunakan media dan tidak menggunakan media. Maka dari itu, media pembelajaran sangat penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien.

4) Jenis Media Pengajaran

Menurut Sudjana & Rivai (2017: 3), terdapat tiga jenis media pengajaran yang bisa digunakan di dalam proses pembelajaran.

- a. Media grafis dengan dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk benda padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP, dan lain-lain.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Guru memerlukan pemahaman tentang media pengajaran berdasarkan jenis dan manfaat media pengajaran, kriteria dalam memilih dan menggunakan media pengajaran, menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu juga harus disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dan keefisienan. Selain itu, guru juga mampu menilai keefektifan media pengajaran karena akan menentukan apakah penggunaan media pembelajaran mutlak atau layak digunakan, atau hanya sebagai perantara proses pembelajaran, jika penggunaan media pembelajaran dirasa kurang efektif dan cenderung tidak efektif, maka sebaiknya guru tidak terlalu memaksakan menggunakan media pembelajaran tersebut.

5) Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Menurut Sudjana & Rivai (2017: 4-5), terdapat enam kriteria yang digunakan dalam memilih media pengajaran yang perlu diperhatikan.

a. Ketepatannya dengan Tujuan Pengajaran.

Media pengajaran dipilih atas tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan intruksional yang berisikan unsur pemahaman aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.

b. Dukungan Terhadap Isi Bahan Pelajaran.

Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

c. Kemudahan Memperoleh Media

Media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penggunaannya.

d. Keterampilan Guru dalam Menggunakannya

Semua jenis media memerlukan syarat utama yaitu guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

e. Tersedia Waktu untuk Menggunakannya

Pemilihan media harus disesuaikan dengan waktu berlangsungnya proses pembelajaran agar media yang digunakan dapat bermanfaat.

f. Sesuai Dengan Taraf Berpikir Siswa

Memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya dapat dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kadar berpikir yang tinggi,

Dengan adanya kriteria pemilihan media, maka guru akan lebih mudah menggunakan media mana yang tepat untuk membantu mempermudah tugas guru di dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran diharapkan mampu membantu tugas guru, bukan mempersulit pekerjaan guru karena penggunaannya yang terlalu dipaksakan. Media pembelajaran bukanlah suatu keharusan, namun hanya sebagai pelengkap atau penunjang materi di dalam proses pembelajaran.

4. Cerita Pendek

Cerpen adalah karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerpen dipisahkan sepotong kehidupan tokoh, yang penuh pertikaan, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan (Kokasih, 2004: 431). Menurut Nugroho

Notosusanto dalam Tarigan (1993: 176), mengatakan bahwa cerpen adalah cerita yang panjangnya di sekitar 5000 kata atau kira-kira 17 halaman kuarto spasi yang terpusat dan lengkap pada dirinya sendiri. Menurut Priyanti (2010: 126), cerita pendek adalah salah satu bentuk karya fiksi. Cerita pendek sesuai dengan namanya, memperlihatkan sifat yang serba pendek, baik peristiwa yang diungkapkan, isi cerita, jumlah pelaku, dan jumlah kata yang digunakan. Perbandingan ini dikaitkan dengan bentuk prosa yang lain, misalnya novel.

Berdasarkan pengertian cerita pendek yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, penulis berhasil memberikan kesimpulan. Cerita pendek (cerpen) merupakan sebuah karangan cerita berbentuk prosa fiksi yang serba singkat dan dialaminya terdapat penokohan seseorang di dalam suatu konflik yang singkat yang mampu memberikan kesan atau amanat.

Untuk merumuskan cerpen secara garis besar, maka didapatkan beberapa unsur yang harus terkandung pada sebuah cerita pendek, yaitu :

- a. Cerita pendek mengandung pemikiran pengarang tentang konsep cerita kehidupan, baik secara langsung atau tersirat.
- b. Sebuah cerita pendek harus menimbulkan efek pada pemikiran pembaca.
- c. Cerita pendek haruslah terdapat efek yang menggugah perasaan pembaca, dimana pembaca akan terbawa pada jalan cerita dan menarik perasaan ataupun pikiran.

- d. Cerita pendek dapat mengandung insiden atau konflik yang sengaja dipilih dan dapat menimbulkan pertanyaan yang penasaran.
- e. Cerita pendek tidak dapat ditetapkan berdasarkan karakteristiknya. Namun pada umumnya panjang sebuah cerita pendek itu habis dalam sekali, dua, atau tiga kali baca. Untuk dijadikan pedoman, pada dasarnya cerita pendek terdiri dari 500 - 5000 kata (Kokasih 2014: 111).

1) Struktur Cerpen

Kokasih (2014: 113) mengungkapkan di dalam suatu cerpen terdapat struktur kerangka yang terdiri dari enam struktur cerpen yaitu sebagai berikut.

a. Abstrak

Abstrak adalah ringkasan dari sebuah cerita. Abstrak merupakan inti dari cerita yang akan dikembangkan menjadi beberapa rangkaian kejadian. Abstrak juga bisa disebut sebagai gambaran awal dalam cerita. Abstrak bersifat opsional yang mana dalam sebuah cerpen, kita boleh tidak menggunakan abstrak.

b. Orientasi

Orientasi adalah hal-hal yang berhubungan dengan suasana tempat dan waktu yang ada di dalam cerita tersebut. Biasanya orientasi tidak

hanya terpaku pada satu tempat. Suasana dan waktu karena dalam sebuah cerita terdapat banyak kejadian dan tokoh yang berbeda-beda.

c. Komplikasi

Komplikasi merupakan rangkaian kejadian-kejadian yang berhubungan dan risikan tentang sebab akibat kejadian sebuah cerita. Dalam struktur ini kamu bisa menentukan watak atau karakter dari tokoh cerita. Watak atau karakter dari tokoh dapat muncul karena kerumitan permasalahan yang mulai terlihat.

d. Evaluasi

Evaluasi yaitu struktur dari konflik-konflik yang terjadi dalam cerita yang mengarah pada titik klimaks atau puncak permasalahan dan mulai mendapat gambaran penyelesaian dari konflik tersebut. Struktur ini merupakan struktur yang sangat penting. Karena struktur ini sangat menentukan menarik tidaknya suatu cerita. Dalam struktur ini penulis dapat menyajikan konflik-konflik yang mampu membuat hati pembaca terbawa suasana. Sehingga pembaca lebih menghayati dan menjiwai karakter yang ada dalam cerita ini.

e. Resolusi

Resolusi merupakan penyelesaian dari evaluasi. Biasanya resolusi sangat dinanti-nanti oleh pembaca, karena pada struktur ini pengarang memberikan solusi mengenal permasalahan yang dialami seorang tokoh atau pelaku dalam cerita.

f. Koda

Koda ialah nilai ataupun pelajaran yang dapat diambil dari suatu cerita. Koda merupakan hikmah yang terkandung dalam cerita. Koda biasanya dapat diketahui setelah pembaca semua cerita dalam cerpen yakni dari permulaan hingga akhir dari cerita. Koda dapat berupa nasehat pelajaran dan peringatan bagi pembacanya.

2) Unsur Intrinsik Cerpen

Selain diukur berdasarkan strukturnya, cerpen juga dapat diukur berdasarkan unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik yang terdapat pada suatu teks cerpen. Unsur intrinsik merupakan unsur yang berada langsung di dalam cerpen. Kokasih (2014: 117) menyatakan bahwa unsur intrinsik pada cerpen dibagi menjadi lima yaitu sebagai berikut.

a. Tema

Tema merupakan gagasan pokok atau ide pokok sebuah cerita. Pada umumnya tema dapat dibagi menjadi dua. Yakni tema yang dapat langsung terlihat jelas di dalam cerita tanpa harus menghayati cerita dan tema yang tidak langsung, yakni pembaca harus bisa menyimpulkan sendiri tema yang terkandung dalam cerita tersebut.

b. Alur

Alur atau plot adalah jalan cerita sebuah karya sastra. Dalam membuat alur atau plot penulis harus memerhatikan karakter tokoh yang akan di

ceritakan. Biasanya semakin baik karakter tokoh maka semakin besar konflik yang ada timbul.

c. Setting atau latar

Setting atau latar merupakan hal-hal yang berkaitan dengan tempat, waktu, dan suasana dalam cerita tersebut. Setting atau latar biasanya berhubungan erat dengan tema cerpen misalnya jika cerpen bertemakan pendidikan maka settingnya berada di sekolahan, jika cerpen bertemakan agama maka settingnya berada di tempat ibadah.

d. Tokoh atau Pelaku

Tokoh merupakan pelaku pada sebuah cerita. Setiap tokoh biasanya mempunyai karakter tersendiri mulai dari watak, sikap, sifat dan kondisi fisik. Karakter/ tokoh dalam sebuah cerpen dapat pula disebut dengan perwatakan. Dalam sebuah cerita pendek, karakter/ tokoh dibagi menjadi tiga. Ketiga karakter/ tokoh yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- a) Tokoh protagonis (tokoh utama dalam sebuah cerita atau tokoh yang memerankan peran menjadi orang baik.
- b) Tokoh antagonis (lawan dari tokoh utama atau tokoh yang memerankan peran menjadi orang jahat)
- c) Tokoh figuran (tokoh pendukung untuk cerita atau tokoh yang mendampingi tokoh protagonis.

e. Penokohan

Penokohan adalah pemberian karakter pada setiap tokoh dalam cerita.

Karakter yang telah ditentukan akan tercermin pada pikiran, tindakan, ucapan, serta pandangan tokoh terhadap peristiwa yang terjadi.

f. Sudut Pandang(*Point of View*)

Sudut pandang adalah posisi pengarang dalam memandang suatu peristiwa di dalam sebuah cerita. Ada beberapa sudut pandang, diantaranya yaitu sebagai berikut.

i. Sudut pandang orang pertama

Pengarang memposisikan dirinya sebagai tokoh utama yang berbicara dalam kisah tersebut. Sudut pandang orang pertama juga disebut sebagai kata ganti orang pertama.

ii. Sudut pandang orang kedua

Pengarang memposisikan dirinya sebagai tokoh yang diajak bicara. Sudut pandang orang kedua juga disebut sebagai kata ganti orang kedua (orang yang diajak bicara).

iii. Sudut pandang campuran

Pengarang memposisikan dirinya sebagai tokoh yang membicarakan tokoh utama. Sudut pandang campuran juga disebut sebagai kata ganti orang ketiga (orang yang dibicarakan).

g. Amanat atau pesan

Amanat atau pesan merupakan hal yang ingin disampaikan oleh seorang pengarang melalui karya tulisnya kepada pembaca atau pendengar. Pesan bisa berupa harapan, nasehat dan sebagainya.

3) Unsur Ekstrinsik Cerpen

Menurut Kokasih (2014:124), kelahiran cerpen sering kali dipengaruhi oleh peristiwa tertentu atau kondisi sosial budaya ketika cerpen itu dibuat. Artinya peristiwa atau kondisi sosial sering kali dijadikan inspirasi seorang pengarang untuk menjadikan tema cerpennya. Unsur ekstrinsik cerpen dibagi menjadi dua yaitu sebagai berikut.

a. Latar belakang masyarakat

Kondisi latar belakang masyarakat seorang penulis sangatlah berpengaruh besar terhadap terciptanya sebuah cerita. Kondisi itu bisa berupa pengkajian ideologi negara, kondisi politik negara, kondisi sosial masyarakat, kondisi lingkungan sekitar, sampai dengan kondisi ekonomi masyarakat.

b. Latar belakang pengarang

Latar belakang pengarang meliputi pemahaman kita terhadap sejarah hidup dan sejarah hasil karangan yang telah diciptakan.

5. Powtoon

1) Pengertian Powtoon

Powtoon merupakan web apps online untuk membuat video menggunakan fitur yang menarik (<http://www.powtoon.com>, diakses 12 Oktober 2019). Fitur yang menarik itu diantaranya berupa animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang terkesan hidup dan pengaturan time line yang sangat mudah.

Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Popularitas *powtoon* bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat *powtoon* sangat mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran. Menggunakan animasi yang terdapat dalam fitur *powtoon* diharapkan mampu menambah minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2) Kekurangan dan Kelebihan Media Powtoon

Kekurangan media *powtoon* dalam pembelajaran adalah Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada. Ketergantungan itu dapat mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran

lainnya. Selain itu media *powtoon* juga Membutuhkan dukungan SDM yang profesional untuk mengiperasikannya.

Kelebihan media *powtoon* terletak media pembelajaran yang interaktif dan mencakup segala aspek indera. Media pembelajaran berbasis *powtoon* juga praktis untuk digunakan, selain itu dapat memicu pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif.

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan media *powtoon*, dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari kekurangannya, media *powtoon* ini harus mempunyai keahlian khusus untuk menjalankan dan mengoperasikannya. Sebaliknya jika dilihat dari kelebihanannya, media *powtoon* ini sangatlah inovasi dalam pembelajaran, karena dapat memotivasi siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disajikan atau diberikan oleh guru.

3) Manfaat Powtoon

Adapun beberapa manfaat *Powtoon* yang telah dijabarkan oleh peneliti, seperti berikut ini:

- a. Memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu verbalist. Media *powtoon* berusaha untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif dengan adanya fitur animasi yang sangat menarik.

- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Adanya media pembelajaran memiliki dapat positif bagi pengajar untuk memberi batasan ruang agar materi jelas dan tersusun rapi.
- c. Materi yang luas bisa dijabarkan lebih rinci menggunakan media *powtoon*.

6. Kerangka Berpikir

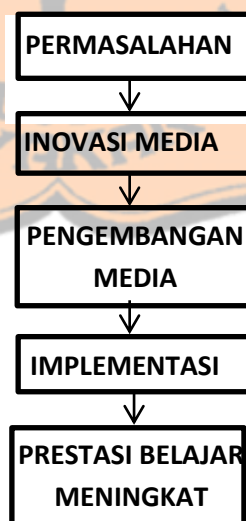
Dengan mencermati karakteristik mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerita pendek kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur sedayu dan menghubungkan dengan perkembangan teknologi dalam media pembelajaran sekarang ini, maka sangatlah tepat apabila pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan efisien menggunakan media *powtoon*. Media pembelajaran tersebut diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran menjadi lebih efektif dalam pencapaian kompetensi belajar. Peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan media *powtoon* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di dalam materi cerita pendek yang meliputi pembelajaran, media pembelajaran, cerita pendek, dan media pembelajaran *powtoon*.

Powtoon merupakan salah satu freeware atau program yang digunakan gratis oleh para pengguna internet dan belum banyak yang mengembangkan media pembelajaran dengan *Powtoon*. *Powtoon* memiliki banyak kelebihan diantaranya kemudahan dalam membuat objek, tokoh, latar, pilihan warna

yang banyak, gerakan serta mimik tokoh kartun yang sudah di sediakan oleh *powtoon*.

Kualitas produk media pembelajaran menggunakan media *powtoon* pada materi cerita pendek ditentukan dengan kriteria kelayakan dan kualitas media pembelajaran. Kriteria tersebut meliputi; kriteria kualitas pembelajaran, kriteria kualitas materi, dan kualitas kriteria media pembelajaran dan penerimaan materi yang diterima oleh siswa. Untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media pembelajaran menggunakan media *powtoon* dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode *reasearch and development*. Berdasarkan metode yang digunakan maka peneliti menjabarkan kerangka berpikir dalam bentuk bagan sebagai berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media pengembangan ini mengacu pada kerangka berpikir diatas.

1) Permasalahan dan Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini berdasarkan pada permasalahan yang ada yaitu kurangnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar maka dibuat analisis kebutuhan yang meliputi analisis pasar, analisis media, analisis sarana dan analisis kebutuhan.

Dari analisis yang telah dilakukan maka penulis dapat menentukan media apa yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Inovasi Media

Setelah mendapatkan permasalahan dan dianalisis maka tahap selanjutnya adalah menentukan inovasi media baru yang dapat dijadikan sebagai alat untuk membuat proses pembelajaran menjadi efisien dan efektif, inovasi yang dimaksud adalah media *powtoon*.

3) Pengembangan Media

Pengembangan media dilakukan agar media yang dibuat dapat dibuat dengan maksimal dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

4) Implementasi

Setelah media di validasi oleh ahli materi dan ahli media maka media siap untuk diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran. Angket digunakan sebagai patokan apakah media yang digunakan termasuk dalam kategori baik atau tidak

5) Prestasi Belajar Meningkat

Diharapkan setelah menggunakan media powtoon, proses pembelajaran akan semakin efektif dan meningkatkan hasil belajar yang baik.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011: 297), metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *powtoon*. Tujuan peneliti mengembangkan materi cerita pendek menggunakan produk media berbasis *powtoon* siswa SMA kelas XI adalah untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan mata pelajaran bermateri cerita pendek yang efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

B. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2012: 224), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, angket dan wawancara. Peneliti mengumpulkan data yang terbagi ke dalam beberapa tahap. Tahap pertama peneliti memberikan angket kepada validator untuk di validasi, yaitu (1) Ahli media, dan (2) Ahli materi.

Angket ini untuk mengetahui validitas pengembangan materi cerita pendek menggunakan media *powtoon* dan kelayakan media. Tahap kedua, peneliti melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia dan siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. Tahap ketiga, peneliti akan memberikan kuesioner untuk siswa sebagai penimbang tingkat validitas, kemudian melakukan uji coba produk terhadap kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. Kritik, komentar dan masukan dari dosen ahli dan penilaian mahasiswa akan dijadikan dasar untuk melakukan revisi atau penyempurnaan produk.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiono, 2011:102). Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuisisioner atau angket berupa lembar checklist dengan skala Likert. Kuisisioner/angket digunakan untuk mendapatkan data tentang kualitas media pembelajaran yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi, guru Bahasa Indonesia, dan siswa. Adapun kisi-kisi instrumen untuk analisis kebutuhan siswa, validasi ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia, sebagai berikut.

1. Instrumen Analisis Kebutuhan

Peneliti menggunakan instrumen jenis nontes yaitu kuesioner dan wawancara untuk menganalisis kebutuhan siswa, berikut penjelasan mengenai instrumen yang dilakukan peneliti.

1) Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan yang diberikan kepada siswa yaitu berupa kuesioner untuk analisis kebutuhan siswa guna memperoleh informasi tentang kebutuhan siswa serta karakteristik siswa yang penyusunannya didasarkan pada indikator yang ada. Terdapat beberapa kisi-kisi dalam analisis kebutuhan siswa. Berikut ini kisi-kisi analisis kebutuhan siswa.

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Lembar Analisis Kebutuhan Siswa

Kriteria	Indikator
A. Aspek Masalah	1. Kesulitan belajar 2. Motivasi belajar 3. Ketersediaan waktu
B. Aspek Kebutuhan	1. Kebutuhan media pembelajaran
C. Aspek Pendukung	1. Ketersediaan sarana pendukung 2. Kemampuan siswa dalam memanfaatkan sarana pendukung 3. Minat belajar 4. Minat pembelajaran berbasis powtoon

Tabel 3.2. Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah Anda mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk membantu anda dalam memahami suatu materi					
2.	Apakah Anda mengalami kesulitan mempelajari materi cerpen? (misalnya karena terlalu luas, teknik penjelasan, dan lain-lain)					
3.	Apakah waktu yang digunakan guru untuk memaparkan materi cerita pendek tercukupi?					
4.	Apakah anda merasa tidak termotivasi untuk belajar materi cerpen?					
5.	Apakah Anda antusias saat mengikuti pembelajaran pada materi cerita pendek?					
6.	Apakah Bapak/ Ibu guru Anda menggunakan bahan ajar khusus untuk membelajarkan konsep tersebut (misalnya modul, video, alat peraga dan lain-lain)					
7.	Apakah ketersediaan media LCD di kelas digunakan oleh guru untuk membantu anda dalam memahami materi cerita pendek?					
8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari materi cerita pendek dengan lebih mudah dan menarik?					

9.	Apakah Anda setuju apabila perlu dikembangkan bahan ajar seperti media pembelajaran menggunakan powtoon untuk menunjang kegiatan pembelajaran?					
10.	Apakah Anda menyukai pembelajaran dengan powtoon?					

2. Instrumen Penilaian Siswa

Instrumen yang digunakan untuk penilaian siswa adalah kuesioner.

Peneliti ini juga menggunakan instrumen kuesioner untuk melakukan penilaian produk yang ditunjukkan kepada siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. Penyusunan kuesioner didasarkan pada kisi-kisi Terdapat beberapa kisi-kisi kuesioner untuk penilaian siswa.

Berikut ini kisi-kisi kuesioner untuk penilaian siswa.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Kuesioner Siswa

Aspek yang Dinilai	No Indikator
Komponen Penyajian	2, 3, 6
Komponen Pemrograman	1, 4, 7
Komponen Materi/Isi	9
Komponen Kontekstual	11
Komponen Tampilan	5, 8,10

Tabel 3.4 Kuesioner Penilaian Siswa

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Anda merasa senang menggunakan media pembelajaran ini					
2	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian					
3	Video pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan					
4	Video pembelajaran membangkitkan minat belajar					
5	Penggunaan animasi membantu untuk memahami materi cerita pendek					

6	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis					
7	Media pembelajaran bersifat interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri					
8	Materi ditampilkan dengan sederhana dan menarik					
9	Pemaparan materi sesuai dan mudah dipahami					
10	Media pembelajaran berbasis powtoon membantu siswa dalam memahami materi cerita pendek secara garis besar					
11	Pemaparan materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami					

3. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen yang digunakan untuk validasi ahli adalah kuesioner. Peneliti ini juga menggunakan instrumen kuesioner untuk validasi ahli yang ditunjukkan kepada dosen ahli media dan guru kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. Penyusunan kuesioner didasarkan pada kisi-kisi

Terdapat beberapa kisi-kisi kuesioner untuk ahli validasi ahli. Berikut ini kisi-kisi kuesioner untuk validasi ahli.

Tabel 3.5. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi dan Guru

Kriteria	Indikator
I. Aspek Kelayakan Isi	A. Kesesuaian materi dengan SK dan KD B. Keakuratan materi C. Kemutakhiran materi D. Mendorong keingintahuan
II. Aspek Kelayakan Penyajian	A. Teknik penyajian B. Pendukung penyajian C. Penyajian pembelajaran
III. Aspek penilaian Kontekstual	A. Hakikat kontekstual B. Komponen kontekstual

LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI

Evaluasi Kualitas Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sasaran Program : Siswa SMA kelas XI pada Semester Ganjil
Judul Penelitian : Pengembangan materi cerita pendek bermedia powtoon untuk kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu
Peneliti : Paulus Wicaksana Aji Nugroho
Ahli Media : _____
Tanggal : _____
Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi mata pelajaran Bahasa Indonesia, tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak/Ibu sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi yang sedang dikembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran pembelajaran dan isi, komentar atau saran umum, dan kesimpulan.
3. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas multimedia tersebut, dengan cara memberi tanda “√” pada kolom di bawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan:

Angka 1 = Sangat kurang baik

Angka 2 = Kurang baik | Angka 3 = Cukup baik | Angka 4 = Baik

Angka 5 = Sangat baik

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuesioner ini, saya mengucapkan terima kasih.

Tabel 3.6 Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skala					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator dalam materi cerita pendek yang dikembangkan sesuai dengan sasaran pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum						
2	Materi dikemas dalam media sesuai dengan alokasi waktu						
3	Pemilihan materi dalam media menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik						
4	Materi cerita pendek yang dikembangkan mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran						
5	Sumber belajar yang terdapat dalam materi cerita pendek yang dikembangkan sesuai						
6	Kegiatan belajar yang terdapat dalam materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan sasaran pembelajar						
7	Media pembelajaran yang dikembangkan memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi cerita pendek						
8	Penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai dengan perkembangan kognitif siswa						
9	Kesesuaian media dengan materi cerita pendek						
10	Kebenaran isi atau konsep yang disajikan sesuai dengan materi						

Tabel 3.7. Kisi-kisi Lembar Penilaian Ahli Media

Kriteria	Indikator
I. Aspek Tampilan	A. Durasi media B. Desain media C. Animasi media
II. Aspek Pemrograman	A. Lugas B. Komunikatif C. Dialogis dan interaktif D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik E. Kesesuaian dengan kebutuhan materi F. Penggunaan animasi

Tabel 3.8. Lembar Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>						
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>						
3.	Ketepatan pemilihan audio						
4.	Ketepatan waktu						
5.	Konsistensi animasi <i>powtoon</i>						
6.	Ketepatan pemilihan animasi <i>powtoon</i>						
7.	Ketepatan pemilihan warna teks <i>powtoon</i>						
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran						
9.	Tata letak animasi						
10.	Tampilan produk						
11.	Kemudahan berinteraksi dengan media						
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan						
13.	Kemudahan penggunaan media <i>powtoon</i>						
14.	Kecepatan animasi						
15.	Ketepatan animasi pendukung						
16.	Kesesuaian animasi dengan materi cerita pendek						
17.	Kelancaran jalannya media						
18.	Tata letak gambar tidak mengganggu teks yang ditampilkan						
19.	Kata-kata atau gambar ringkas						
20.	Penyajian materi cerita pendek dengan media tidak berlebihan						

D. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berisikan kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa untuk memperbaiki produk multimedia pembelajaran ini. Proses revisi produk disajikan secara rinci dengan menyajikan tahap-tahap revisi yang dilakukan berdasarkan hasil dari setiap uji coba. Pada bagian ini akan ditampilkan produk sebelum dan sesudah revisi pada setiap tahap revisi disertai dengan deskripsi yang menjelaskan proses revisi.

1. Analisis Kuesioner Siswa

Analisis kuesioner skala Likert. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Mahmud, 2017:13). Berikut adalah langkah-langkah menganalisis lembar kuesioner mahasiswa.

Mengubah jawaban pernyataan ke dalam bentuk kriteria skor sebagai berikut. Konversi skor merujuk pada Nurgiyantoro (2011: 92).

Tabel 3.9 Konversi Nilai dan Skala Sikap

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju/Sangat Positif	5
2	Setuju/Positif	4
3	Ragu-ragu/ Netral	3
4	Tidak setuju/negatif	2
5	Sangat tidak setuju/sangat negatif	1

Merujuk pada pendapat Ridwan (2002:15, dalam Maharani, 2015: 46) yang menyatakan bahwa untuk mendapatkan hasil-hasil interpretasi kuesioner maka perlu mencari skor total menggunakan rumus sebagai berikut:

$$T \times P_n$$

Keterangan:

T = Jumlah responden yang memilih

P_n = Pilihan angka skor Likert

Selanjutnya, menghitung skor ideal (tertinggi) dan skor terendah.

Penghitungan skor ideal untuk mengetahui batasan kategori dalam skala Likert.

Berikut rumusnya

$$\text{Skor Ideal (X)} = \text{Skor tertinggi Liker (5) x jumlah responden}$$
$$\text{Skor Terendah (Y)} = \text{Skor terendah Likert (1) x Jumlah responden}$$

Untuk mempermudah pemaknaan atau interpretasi diperlukan rumus indeks % yaitu :

$$\text{Indeks \%} = \text{total skor/skor ideal x 100}$$

2. Analisis Validasi Produk

Data yang diperoleh dalam tahap validasi diklarifikasi menjadi 2 yaitu, data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik, saran dari dosen ahli untuk memperbaiki produk media powtoon. Data kuantitatif mengenai kualitas multimedia yang diperoleh dari pada responden melalui kuesioner dengan skala Likert dianalisis secara statistik deskriptif, dengan langkah-langkah : (a) pengumpulan data kasar, (b) pemberian skor, (c) skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai. Proses konversi skor menjadi nilai dengan skala lima menggunakan acuan konversi pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) sebagai berikut (Sukardjo, 2008: 101)

Tabel 3.10 Kriteria Skor Skala Lima Berdasarkan PAP Sumber : Sukardjo

(2008 : 101)

No	Interval	Kriteria
1	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat kurang baik
2	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Kurang baik
3	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup baik
4	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Baik
5	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat baik

Keterangan :

X_i = rerata ideal = - (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{bi} = simpangan baku ideal = - (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

E. Prosedur Pengembangan

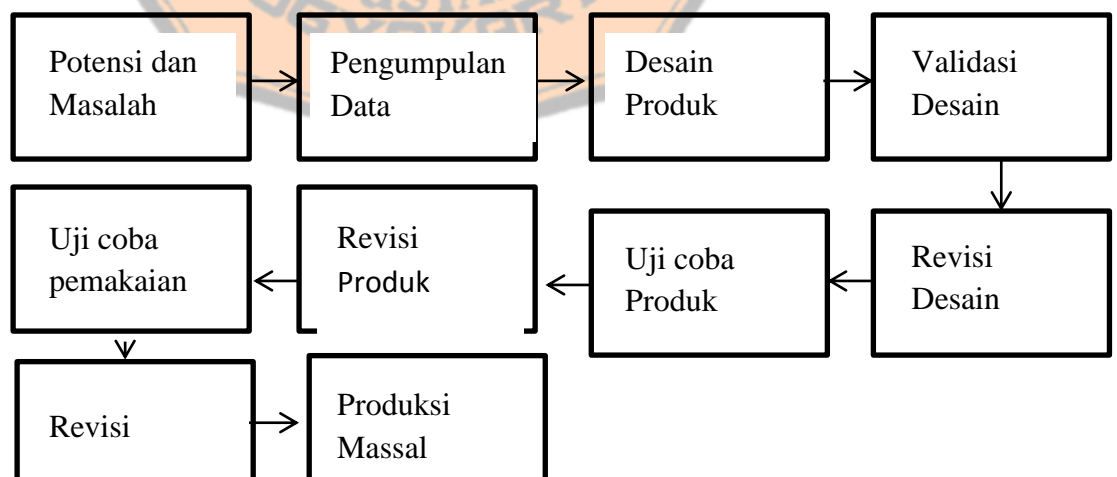
Prosedur penelitian yang digunakan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Sugiyono, penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan media yang akan dikembangkan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan secara umum oleh Sugiyono (2011: 298), terdapat sepuluh langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Potensi dan masalah (ditujukan melalui data empirik yang dapat diperoleh berdasarkan penelitian orang lain, atau laporan kegiatan perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*)
- 2) Mengumpulkan informasi (digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut)

- 3) Desain produk (diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya)
- 4) Validasi desain media (kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak)
- 5) Perbaiki desain (memperbaiki kelemahan desain)
- 6) Ujicoba produk (membuat prototipe yang selanjutnya diujicoba pada sampel terbatas)
- 7) Revisi produk (berdasarkan saran-saran dari hasil ujicoba produk)
- 8) Ujicoba produk (diujicoba dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas)
- 9) Revisi produk (perbaiki apabila ada kekurangan dan kelemahan).
- 10) Pembuatan produk massal.

Berikut adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut

Sugiyono.



Bagan 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development

Dari kesepuluh tahapan tersebut, peneliti melakukan penyederhanaan tahapan. Penyederhanaan tahapan ini didasari oleh pendapat Borg & Gall dalam Emzir (2011: 271) yang menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk kemungkinan untuk membatasi langkah penelitian. Penyederhanaan tahapan penelitian dilakukan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan waktu. Tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dilakukan peneliti meliputi (1) mengumpulkan informasi, (2) desain produk, (3) validasi desain media, (4) perbaikan desain media, (5) uji coba produk, (6) revisi produk, dan (7) pembuatan produk.

1. Mengumpulkan Informasi

Melakukan analisis kebutuhan untuk mengumpulkan informasi tentang apa yang dibutuhkan siswa dan guru pada khususnya dan sekolah pada umumnya. Ketersediaan sumber dan media pembelajaran yang diobservasi meliputi ketersediaan perangkat keras di dalam kelas. Sedangkan pemberian angket dilakukan untuk mengetahui apakah guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yaitu media *powtoon* dalam pembelajaran materi cerita pendek. Hasil observasi dan angket ini kemudian dijadikan sebagai landasan dalam penyusunan latar belakang masalah dari analisis kebutuhan sekolah.

2. Desain Produk

Setelah mendapatkan informasi melalui angket analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah membuat desain produk berupa media *powtoon* bermateri cerita pendek.

3. Validasi Desain

Validasi dilakukan sebelum melakukan uji coba produk di lapangan. Validasi ini dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari validasi mengenai uji spesifikasi dan uji kualitas produk. Validasi ini dilakukan oleh satu dosen ahli media pembelajaran untuk uji desain dan satu guru bidang study bahasa Indonesia.

4. Revisi Desain

Setelah desain produk di validasi oleh ahli maka telah diketahui kelemahan dari produk yang dibuat untuk perbaikan produk.

5. Uji Coba Produk

Media yang sudah selesai dibuat selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian dan efektivitas media yang telah dibuat dalam proses pembelajaran. Hal ini diperlukan karena terkadang apa yang telah dikonsepskan belum tentu sesuai dengan kenyataan dilapangan. Pada uji ini, produk yang telah dihasilkan ditayangkan kepada siswa sebagai media pembelajaran dan siswa diberikan postest berupa soal-soal mengenai materi cerita pendek. Kemudian siswa diberikan berupa lembar observasi pengamatan yang berisi tentang : (1) kemenarikan; (2) kemudahan; dan (3) kemanfaatan.

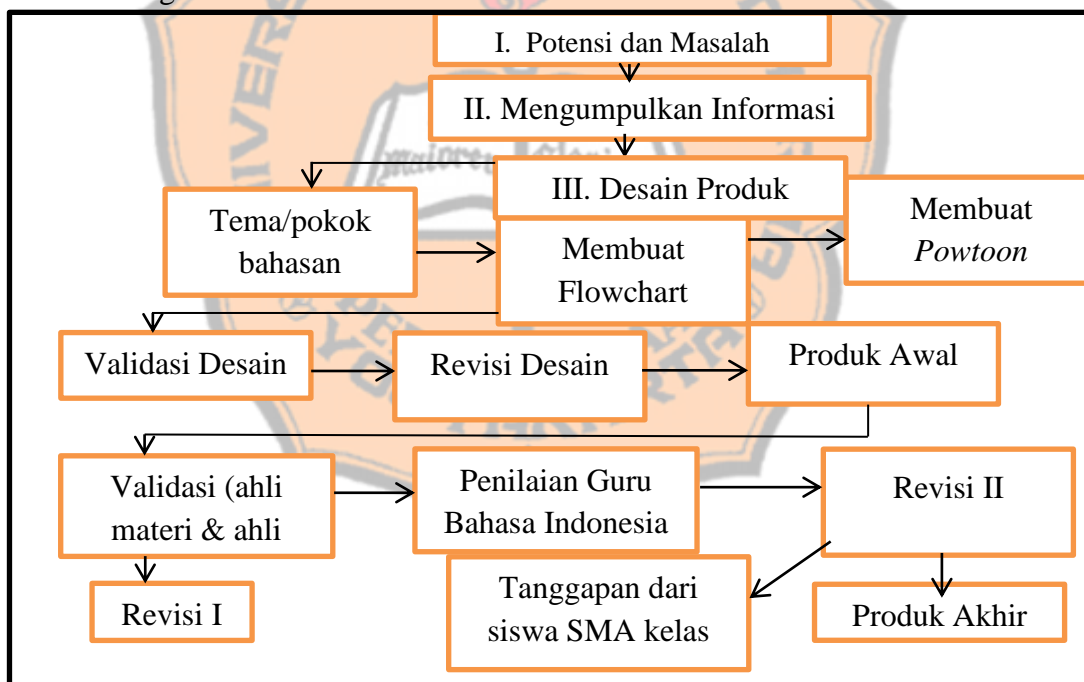
6. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba produk, hasil angket siswa mengenai kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan tersebut akan dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat

7. Pembuatan Produk

Langkah selanjutnya setelah revisi produk yaitu menghasilkan produk akhir. Produk akhir ini dihasilkan setelah adanya perbaikan dari hasil uji coba lapangan.

Bagan Alur Prosedur Berbasis Media Powtoon tampak dalam bagan di bawah ini:



Bagan 3.2 Alur Prosedur Pengembangan.

Penjelasan dari tahapan-tahapan prosedur pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *powtoon* adalah sebagai berikut:

Tahap I. Potensi dan Masalah

Studi lapangan dilakukan analisis untuk mengetahui potensi yang ada pada sekolah dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran menggunakan Kurikulum 2013 terutama mengenai penggunaan media pembelajaran. Untuk menentukan potensi media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang materi cerita pendek dalam proses pembelajaran.

Tahap II. Mengumpulkan Informasi

Studi pustaka mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang sesuai dengan media pembelajaran. Selain itu, menentukan materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *powtoon*. Materi yang digunakan adalah materi cerita pendek pada semester ganjil.

Tahap III. Desain Produk

Tahap III merupakan tahap peneliti membuat produk media yang digunakan sebagai alat penelitian menggunakan media *powtoon*. Peneliti menggunakan 6 tahapan dalam melakukan tahap desain produk.

- 1) Tema atau pokok bahasan. Tema atau pokok bahasan ditentukan berdasarkan kebutuhan pembelajaran yaitu media pembelajaran menggunakan materi cerita pendek yang akan dikembangkan.
- 2) Membuat Flowchart. Flowchart adalah suatu bagan yang terdiri dari berbagai simbol yang menunjukkan langkah-langkah suatu program.

Flowchart digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah kerja dari sistem yang akan dibuat, sehingga memudahkan dalam proses membangun aplikasi.

3) Membuat *Powtoon*

Powtoon merupakan media pembelajaran yang sengaja dirancang untuk dijadikan sebagai media kegiatan pembelajaran, yang didalamnya menampilkan visual, gambar, animasi, video, audio, beserta keterangan-keterangan lain yang diperlukan sehingga gambaran multimedia yang akan dikembangkan dapat dilihat dengan jelas.

4) Validasi Desain

Setelah membuat desain produk sesuai dengan materi cerita pendek, selanjutnya adalah melakukan validasi desain oleh ahli media.

5) Revisi Desain

Revisi desain dilakukan apabila terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki pada desain produk media pembelajaran berbasis *Powtoon* dengan materi cerita pendek.

6) Produk Awal

Produk awal merupakan hasil pertama dari proses media pembelajaran berbasis *Powtoon* dengan materi cerita pendek. Produk yang dihasilkan pada tahap ini belum dikatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran karena belum divalidasi dan diujicoba pada siswa SMA kelas XI.

Tahap IV. Validasi, Penilaian, dan Ujicoba.

Tahap IV merupakan tahap validasi produk media yang digunakan sebagai alat penelitian menggunakan media *powtoon*. Peneliti menggunakan 5 tahapan dalam melakukan validasi.

1) Validasi.

Produk awal media pembelajaran berbasis *powtoon* yang telah dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dari aspek pemograman, aspek penyajian, dan materi.

2) Revisi I.

Saran perbaikan produk yang diperoleh pada tahap validasi, selanjutnya digunakan untuk memperbaiki produk media yang dikembangkan agar dinyatakan valid atau layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

3) Penilaian Guru Bahasa Indonesia.

Produk yang telah divalidasi dan telah diperbaiki, selanjutnya ditunjukkan kepada guru Bahasa Indonesia di sekolah untuk dilakukan penilaian berdasarkan penggunaan media pembelajaran tersebut dengan kesesuaian fungsi media pembelajaran.

4) Uji penggunaan produk pada siswa SMA kelas XI.

Produk awal yang telah divalidasi, diujicoba kepada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa pada pemahaman dan ketertarikan media pembelajaran.

5) Revisi II.

Komentar dari penggunaan media oleh guru dan siswa dijadikan acuan untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan sehingga diperoleh produk akhir yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

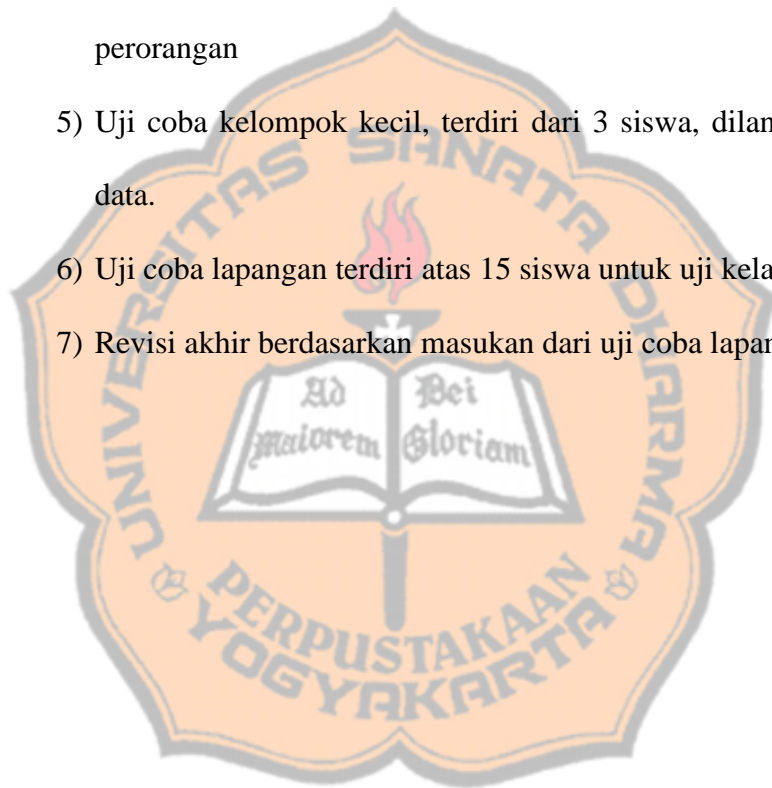
F. Uji Coba Produk

Ujicoba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dihasilkan. Produk yang telah dinyatakan valid berarti produk yang dihasilkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi tahap I. Selanjutnya produk kembali dinilai oleh guru Bahasa Indonesia dan diujicobakan kepada siswa SMA kelas XI, kemudian dilakukan revisi tahap II sehingga menghasilkan produk akhir media pembelajaran berbasis media *powtoon* bermateri cerita pendek.

G. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan bagian terpenting dalam proses pengembangan agar produk yang dihasilkan layak untuk digunakan. Pada tahap ini software akan dievaluasi dengan beberapa tahap agar software yang dihasilkan benar-benar valid. Tahap-tahap yang akan dilakukan diuraikan secara singkat sebagai berikut.

- 1) Validasi ahli materi, ahli media, dan guru kelas dilanjutkan analisis data.
- 2) Revisi produk tahap 1 sesuai masukan dari ahli materi dan ahli media.
- 3) Uji coba perorangan, terdiri dari 2 siswa, dilanjutkan analisis data.
- 4) Revisi produk tahap 2 sesuai dengan masukan dari uji coba perorangan
- 5) Uji coba kelompok kecil, terdiri dari 3 siswa, dilanjutkan analisis data.
- 6) Uji coba lapangan terdiri atas 15 siswa untuk uji kelayakan.
- 7) Revisi akhir berdasarkan masukan dari uji coba lapangan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan mengkaji dua subbab yaitu hasil penelitian dan pembahasan penelitian. Pada subbab hasil penelitian akan membahas tentang tujuh langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk. Kemudian, subbab pembahasan penelitian akan menguraikan deskripsi media, deskripsi hasil validasi, dan analisis kelayakan media. Berikut diuraikan hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau Research and development (R&D) merujuk pada prosedur pengembangan Borg dan Gall. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media video *powtoon* sebagai media pembelajaran untuk materi cerita pendek. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Pangudi Luhur Sedayu kelas XI MIPA 2. Sepuluh langkah penelitian pengembangan dari Borg dan Gall disederhanakan menjadi 7 langkah oleh peneliti. Hal ini karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga yang dimiliki peneliti. Tujuh langkah tersebut adalah mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, dan pembuatan produk. Berikut ini adalah penjabaran hasil penelitian berdasarkan ketujuh langkah tersebut:

1. Hasil Pengumpulan Informasi

Penelitian ini menggunakan observasi dan kuesioner untuk mengetahui seberapa penting atau mendesak pengembangan media *powtoon* dalam suatu proses pembelajaran, terutama pada materi cerita pendek. Peneliti berusaha mengumpulkan informasi-informasi penting mengenai kebutuhan siswa mengenai media pembelajaran, berikut adalah hasil penelitian dan pengumpulan informasi yang peneliti sudah laksanakan.

1) Tahap Analisis

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat peneliti melaksanakan kegiatan PPL pada bulan Juli – September 2018. Observasi awal dilakukan pada saat pertemuan pertama sebelum kegiatan PPL dan selama mengajar PPL.

Hasil yang didapat peneliti ketika melakukan observasi dan kuesioner adalah minimnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar khususnya kelas MIPA 2 sehingga siswa lebih cepat bosan dan tidak fokus pada materi pelajaran yang sedang diajarkan dan untuk mata pelajaran tertentu seperti Bahasa Indonesia, siswa susah untuk memahami materi karena siswa hanya diajak untuk mendengarkan materi dengan ceramah yang kurang efisien, terutama pada materi cerita pendek. Serta tingkat kemampuan guru dalam mengoperasikan PC atau laptop terbilang

cukup baik karena rata-rata guru yang mengajar masih muda dan sanggup mengoperasikan komputer. Sarana prasarana yang ada di sekolah dapat dikatakan sangat memadai karena mempunyai LCD, laptop, dan proyektor.

Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi praktik dengan jelas dan lengkap. Media yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah video animasi pembelajaran, maka perlu adanya pengembangan video animasi pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang sedang diajarkan.

Hasil dari pra penelitian atau observasi lapangan yang didapatkan yaitu perlunya pemanfaatan media pembelajaran *powtoon* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas dan perlukan dilakukan pengembangan *powtoon* sebagai media pembelajaran.

2) Deskripsi Data Analisis Kebutuhan Siswa

Kuesioner dibagi menjadi tiga bagian mengenai aspek masalah, aspek kebutuhan, dan aspek pendukung. Bagian pertama tentang analisis aspek masalah berisi 5 pernyataan mengenai masalah yang dihadapi untuk memahami suatu materi, kesulitan yang dihadapi, waktu yang digunakan untuk mempelajari materi cerita pendek, motivasi belajar, dan rasa antusias terhadap pembelajaran bermateri cerita pendek. Bagian kedua tentang analisis kebutuhan yang berisi satu pernyataan mengenai penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Bagian

ketiga mengenai analisis aspek pendukung yang terdiri 4 pertanyaan yang berisi ketersediaan media pendukung di dalam kelas, penggunaan bahan ajar alternatif, pengembangan media pembelajaran, dan kesukaan terhadap media pembelajaran *powtoon*.

Pengidentifikasi kuesioner ini menggunakan skala likert dengan 5 skala yaitu, 1= sangat kurang, 2= kurang, 3= cukup, 4= baik, 5= amat baik. Responden akan memberikan pendapat mereka dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kolo skala yang sudah disediakan. Pengklasifikasian data kuantitatif dalam skala likert ini digunakan rumus yaitu 100 dibagi jumlah skor pada skala likert yaitu 5.

Rumus tersebut digunakan untuk menentukan interval atau rentan skor. Interval yang diperoleh dari rumus tersebut adalah 20. Namun, agar semua data terakumulasi dengan baik maka interval skor dibuat 20,99 karena hasil penghitungan data bukan nilai yang utuh tetapi terdapat nilai desimal di belakangnya. Untuk pengklasifikasian data secara kualitatif dalam skala likert ini terdiri dari 5 kategori yaitu sangat rendah, rendah, cukup, tinggi, dan sangat tinggi. Berikut ini adalah tabel kategori berdasarkan interval skala likert.

Tabel 4.1 Kategori Interval Skala Likert

Rentang Skor	Kategori
81,00% - 100%	Sangat Baik
61,00% - 80,99%	Baik
41,00% - 60,99%	Cukup Baik
21,00% - 40,99%	Kurang Baik
0,00% - 20,99%	Sangat Kurang Baik

Hasil analisis dari sikap responden tentang kuesioner yang sudah diklasifikasikan baik kuantitatif maupun kualitatif akan diinterpretasi dan dilaporkan dalam bentuk narasi.

a) Aspek Masalah

Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis video *powtoon*. Oleh karena itu, pernyataan pada aspek masalah terdiri dari indikator mengenai (1) masalah kesulitan belajar siswa, (2) motivasi belajar siswa, (3) dan masalah ketersediaan waktu. Total keseluruhan responden dalam penelitian ini adalah 35 siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. Berikut ini adalah pendapat responden mengenai pernyataan 1 sampai 5 pada bagian aspek masalah.

Pertanyaan pertama adalah apakah anda mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk membantu anda dalam memahami suatu materi. Jawaban sangat setuju dan setuju dipandang sebagai sikap positif yang mendukung pernyataan tersebut. Berdasarkan klasifikasi tersebut, diketahui bahwa 35 siswa (23 sangat setuju, dan 8 setuju) menyatakan bahwa siswa mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk membantu anda dalam memahami suatu materi. Jika diubah dalam bentuk persen maka menjadi 89% siswa masuk ke dalam kategori sangat tinggi, sedangkan terdapat empat siswa memilih cukup setuju dengan persentase 11%.

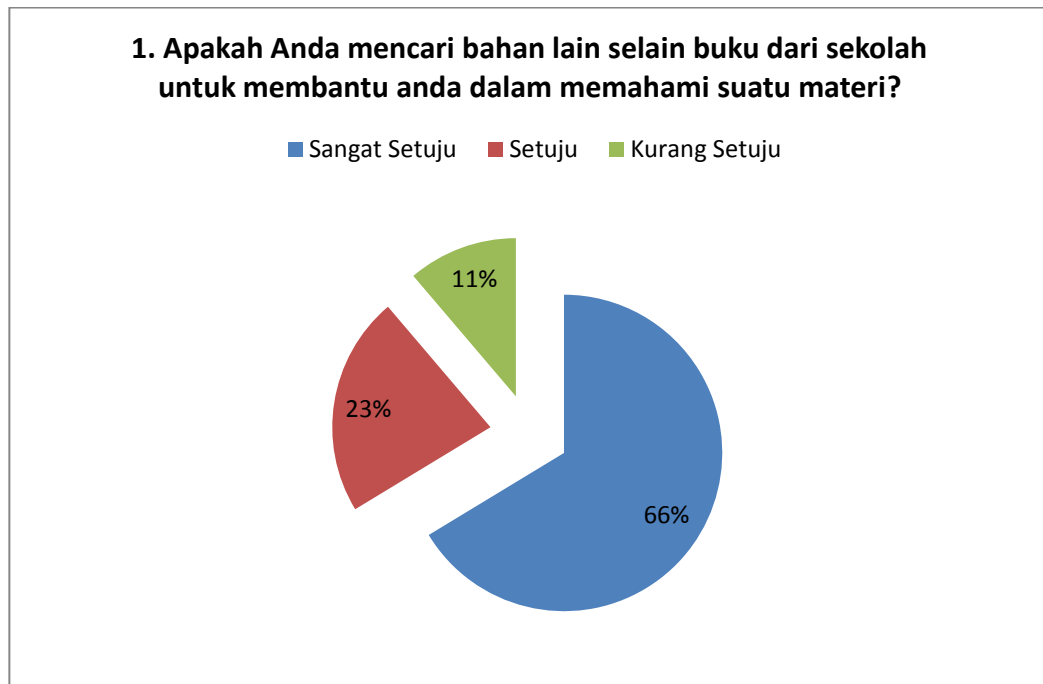


Diagram 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan No. 1

Pertanyaan kedua adalah apakah anda mengalami kesulitan mempelajari materi cerpen. Jawaban sangat setuju dan setuju dipandang sebagai sikap positif yang mendukung pernyataan tersebut. Berdasarkan klasifikasi tersebut, diketahui bahwa 35 siswa (17 sangat setuju, dan 13 setuju) menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan mempelajari materi cerpen. Jika diubah dalam bentuk persen maka menjadi 85% siswa masuk ke dalam kategori sangat tinggi, sedangkan terdapat lima siswa memilih cukup setuju dengan persentase 15%.



Diagram 4.2. Hasil Analisis Kebutuhan No. 2

Pertanyaan ketiga adalah apakah waktu yang digunakan guru untuk memaparkan materi cerita pendek tercukupkan. Jawaban sangat setuju dan setuju dipandang sebagai sikap positif yang mendukung pernyataan tersebut. Berdasarkan klasifikasi tersebut, diketahui bahwa 35 siswa (24 sangat setuju, dan 9 setuju) menyatakan bahwa waktu yang digunakan guru untuk memaparkan materi cerita pendek tercukupi. Jika diubah dalam bentuk persen maka menjadi 94% siswa masuk ke dalam kategori sangat tinggi, sedangkan terdapat dua siswa memilih cukup setuju dengan persentase 6%.

3. Apakah waktu yang digunakan guru untuk memaparkan materi cerita pendek tercukupi?

■ Sangat Setuju ■ Setuju ■ Kurang Setuju

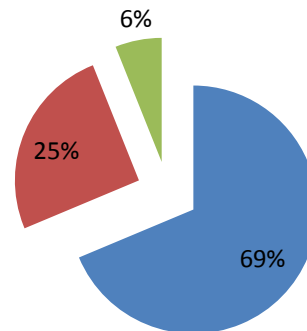


Diagram 4.3. Hasil Analisis Kebutuhan No. 3

Pertanyaan keempat adalah apakah anda merasa tidak termotivasi untuk belajar materi cerita pendek. Jawaban sangat setuju dan setuju dipandang sebagai sikap positif yang mendukung pernyataan tersebut. Berdasarkan klasifikasi tersebut diketahui bahwa 35 siswa (24 sangat setuju, dan 10 setuju) menyatakan bahwa siswa merasa tidak termotivasi untuk belajar materi cerpen. Jika diubah dalam bentuk persen maka menjadi 97% siswa masuk ke dalam kategori sangat tinggi, sedangkan terdapat satu siswa memilih cukup setuju dengan persentase 3%.

4. Apakah anda merasa tidak termotivasi untuk belajar materi cerpen?

■ Sangat Setuju ■ Setuju ■ Kurang Setuju

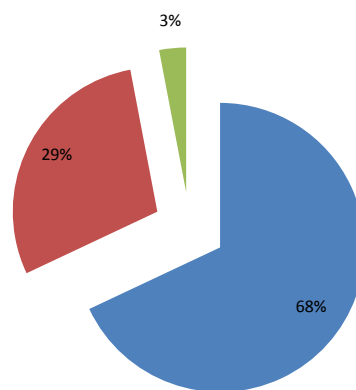


Diagram 4.4 Hasil Analisis Kebutuhan No. 4

Pertanyaan kelima adalah apakah Anda antusias saat mengikuti pelajaran pada materi cerita pendek. Jawaban sangat setuju dan setuju dipandang sebagai sikap positif yang mendukung pernyataan tersebut. Berdasarkan klasifikasi tersebut, diketahui bahwa 35 siswa (32 sangat setuju, dan 2 setuju) menyatakan bahwa siswa merasa tidak termotivasi untuk belajar materi cerpen. Jika diubah dalam bentuk persen maka menjadi 97% siswa masuk ke dalam kategori sangat tinggi, sedangkan terdapat 1 siswa memilih cukup setuju dengan persentase 3%.

5. Apakah anda merasa tidak termotivasi untuk belajar materi cerpen?

■ Sangat Setuju ■ Setuju ■ Kurang Setuju

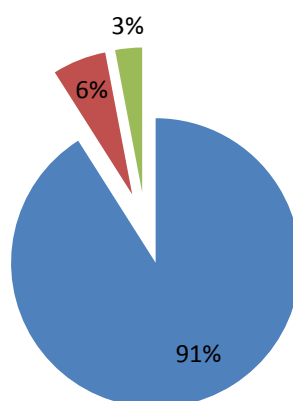


Diagram 4.5 Hasil Analisis Kebutuhan No. 5

b) Aspek Kebutuhan Media

Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis video *powtoon*. Oleh karena itu, pernyataan pada aspek kebutuhan terdiri dari satu indikator yaitu kebutuhan media pembelajaran. Total keseluruhan responden dalam penelitian ini adalah 35 siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. Berikut ini adalah pendapat responden mengenai satu pernyataan pada bagian aspek kebutuhan media.

Pertanyaan keenam adalah apakah Bapak/Ibu guru Anda menggunakan bahan ajar khusus untuk membelajarkan konsep tersebut (misalnya modul, video, alat peraga dan lain-lain). Jawaban sangat setuju dan setuju dipandang sebagai sikap positif yang

mendukung pernyataan tersebut. Berdasarkan klasifikasi tersebut, diketahui bahwa 35 siswa (28 sangat setuju, dan 6 setuju) menyatakan bahwa Bapak/Ibuk guru menggunakan bahan ajar khusus untuk membelajarkan konsep tersebut (misalnya modul, video, alat peraga, dll). Jika diubah dalam bentuk persen maka menjadi 97% siswa masuk ke dalam kategori sangat tinggi, sedangkan terdapat satu siswa memilih cukup setuju dengan persentase 3%.

1. Apakah Bapak/Ibu guru Anda menggunakan bahan ajar khusus untuk membelajarkan konsep tersebut? (misalnya modul, video, alat peraga, dll)

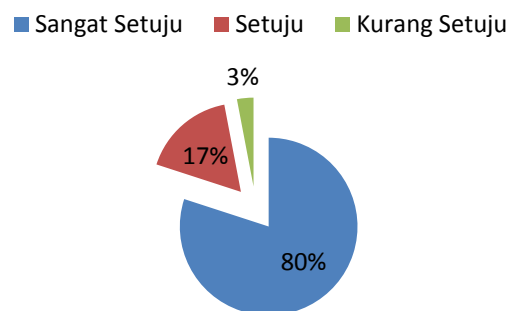


Diagram 4.6 Hasil Analisis Kebutuhan No. 6

c) Aspek Pendukung Pengembangan Media

Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis video *powtoon*. Oleh karena itu, pernyataan pada aspek pendukung terdiri dari indikator mengenai (1) ketersediaan sarana pendukung, (2) kemampuan siswa dalam memanfaatkan sarana pendukung, (3) Minat belajar, (4) Minat pembelajaran berbasis

powtoon. Total keseluruhan responden dalam penelitian ini adalah 35 siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. Berikut ini adalah pendapat responden mengenai pernyataan 1 sampai 4 pada bagian aspek Pendukung.

Pertanyaan pertama adalah apakah ketersediaan media LCD di kelas digunakan oleh guru untuk membantu anda dalam memahami materi cerita pendek. Jawaban sangat setuju dan setuju dipandang sebagai sikap positif yang mendukung pernyataan tersebut. Berdasarkan klasifikasi tersebut, diketahui bahwa 35 siswa (32 sangat setuju, dan 3 setuju) menyatakan bahwa ketersediaan LCD di kelas digunakan oleh guru untuk mempelajari materi cerita pendek dengan lebih mudah dan menarik. Klasifikasi tersebut jika diubah dalam bentuk persen maka menjadi 91% sangat setuju dan 9% setuju.

1. Apakah ketersediaan media LCD di kelas digunakan oleh guru untuk membantu anda dalam memahami materi cerita pendek?

■ Sangat Setuju ■ Setuju ■ Kurang Setuju

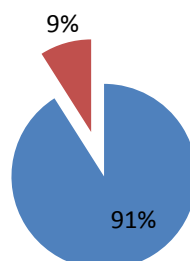


Diagram 4.7 Hasil Analisis Kebutuhan No. 7

Pertanyaan kedua adalah apakah Anda membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari materi cerita pendek dengan lebih mudah dan menarik. Jawaban sangat setuju dan setuju dipandang sebagai sikap positif yang mendukung pernyataan tersebut. Berdasarkan klasifikasi tersebut, diketahui bahwa 35 siswa (32 sangat setuju, dan 1 setuju) menyatakan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari materi cerita pendek dengan lebih mudah dan menarik. Jika diubah dalam bentuk persen maka menjadi 97%. Sedangkan itu terdapat satu siswa yang memilih cukup setuju dengan persentase 3%.

2. Apakah Anda membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari materi cerita pendek dengan lebih mudah dan menarik?

■ Sangat Setuju ■ Setuju ■ Kurang Setuju

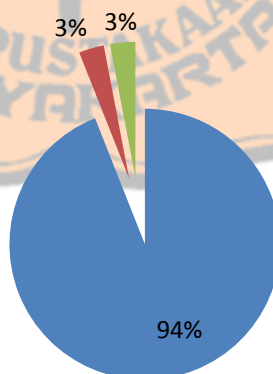


Diagram 4.8 Hasil Analisis Kebutuhan No. 8

Pertanyaan ketiga adalah apakah Anda setuju apabila perlu dikembangkan bahan ajar seperti media pembelajaran menggunakan *powtoon* untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Jawaban sangat setuju dan setuju dipandang sebagai sikap positif yang mendukung pernyataan tersebut. Berdasarkan klasifikasi tersebut, diketahui bahwa 35 siswa (34 sangat setuju, dan 1 setuju) menyatakan bahwa siswa setuju apabila perlu dikembangkan bahan ajar seperti media pembelajaran menggunakan *powtoon* untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Jika diubah dalam bentuk persen maka menjadi 97%, sedangkan itu terdapat satu siswa yang memilih cukup setuju dengan persentase 3%.

3. Apakah Anda setuju apabila perlu dikembangkan bahan ajar seperti media pembelajaran menggunakan Powtoon untuk menunjang kegiatan pembelajaran?

■ Sangat Setuju ■ Setuju ■ Kurang Setuju

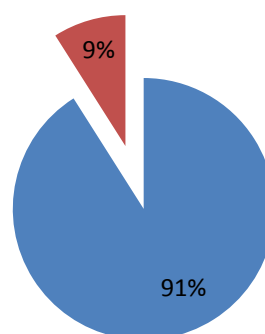


Diagram 4.9 Hasil Analisis Kebutuhan No. 9

Pertanyaan keempat adalah apakah Anda menyukai pembelajaran dengan *powtoon*. Jawaban sangat setuju dan setuju dipandang sebagai sikap positif yang mendukung pernyataan tersebut. Berdasarkan klasifikasi tersebut, diketahui bahwa 35 siswa (31 sangat setuju, dan 4 setuju) menyatakan bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan *powtoon*. Jika diubah dalam bentuk persen maka menjadi 89%. Sedangkan itu terdapat empat siswa yang memilih cukup setuju dengan persentase 11%.

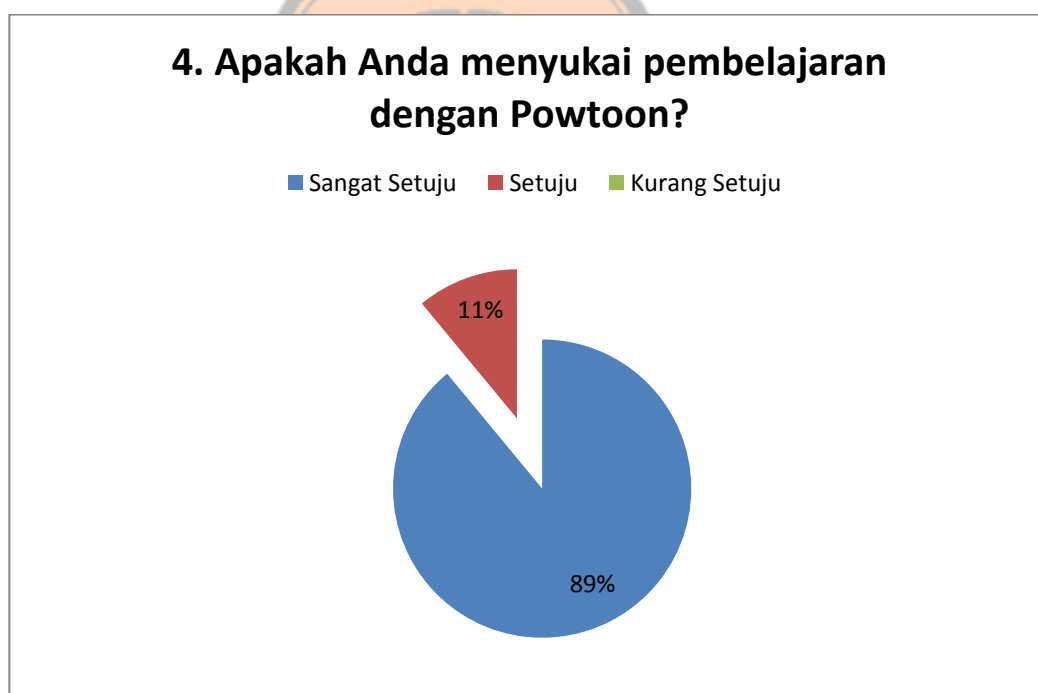


Diagram 4.10 Hasil Analisis Kebutuhan No. 10

Tabel 4.2 Hasil Keseluruhan Perhitungan Kuesioner

Pertanyaan		Total Skor
A	1	159
	2	152
	3	162
	4	163
	5	171
B	1	167
C	1	172
	2	172
	3	174
	4	171
Jumlah Skor Kuesioner		1.663

Skor Ideal = (Jumlah responden x Skor tertinggi) 10

$$= (35 \times 5) \times 10$$

$$= 175 \times 10$$

$$= 1750$$

Rumus Indeks = (Jumlah skor kuesioner / Skor ideal) x 100%

$$= (1663 / 1750) \times 100\%$$

$$= 0,9502$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan hasil analisis kuesioner pada analisis kebutuhan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk pembelajaran video *powtoon* sangat penting untuk dilakukan. Hasil perhitungan indeks keseluruhan kuesioner analisis kebutuhan ini adalah 95%. Hasil perhitungan kuesioner ini masuk dalam kategori sangat tinggi. Artinya siswa XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur sedayu sangat meyetujui penggunaan media pembelajaran *powtoon* di dalam kelas.

2. Hasil Pengembangan Produk

Berdasarkan data hasil pra penelitian atau observasi lapangan, maka spesifik produk akan dikembangkan adalah video pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *powtoon* yang dapat membantu pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut adalah alur pengembangan media pembelajaran *powtoon*.

1) Desain Pengembangan Produk

Desain pengembangan Produk dilakukan untuk membuat kerangka sebelum memasuki tahap produksi. Produk sengaja di desain dahulu untuk memasukan point-point yang akan digunakan dalam media.

a. Peta Kompetensi

Peta kompetensi merupakan bagan atau alur kompetensi dari materi pokok. Pembuatan peta materi dilakukan dengan cara menguraikan secara terperinci materi pendek yang digunakan dalam bentuk pokok bahasan, topik, sub topik, sub-sub topik. Materi ini

ditujukan untuk kelas XI MIPA 2. Materi diambil menyesuaikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang disusun.

b. Peta Materi

Peta materi Merupakan bagan atau alur materi yang ada pada media video *powtoon*. Peta materi bertujuan supaya materi yang akan dimasukan di dalam media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Penyusunan Skenario

Penyusunan skenario merupakan tahap awal sebelum masuk pada tahap produksi. Naskah dalam pengembangan video animasi pembelajaran serupa dengan naskah media video pada umumnya yang terdiri dari keterangan scene, keterangan tampilan visual adegan, serta keterangan narasi, audio, dan pecakapan tokoh dalam cerita. Isi dari naskah tersebut merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat nantinya.

2) Praproduksi

Dalam tahap praproduksi dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran seperti: (1)PC/Komputer yang sudah terinstall browser internet, (2) Aplikasi online *powtoon*, (3) Koneksi untuk menyambungkan ke internet

Setelah semua bahan sudah siap, tahap selanjutnya adalah memproduksi media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon*.

Persiapan dimulai dengan mengkoneksikan komputer dengan internet kemudian masuk di web resminya yaitu (www.powtoon.com)

a. Pembuatan Flowchart

“Flowchart” (bagan alir) adalah gambar yang menggunakan lambang-lambang baku untuk menggambarkan sistem atau proses” Wing Wahyu Winarno (2006: 10.2). Flowchart digunakan untuk membantu perancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Flowchart bermanfaat menunjukkan alur program yang akan dibuat setiap bagian memiliki hubungan tertentu. Dalam proses ini peneliti bertujuan untuk menentukan alur program yang akan dibuat dalam pembelajaran.

Untuk materi sesuai dengan materi cerita pendek untuk kelas XI SMA. Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran berbasis *powtoon* adalah materi cerita pendek. Materi didapat melalui sumber belajar siswa, dan RPP yang sudah dibuat oleh peneliti.

b. Pembuatan Storyboard

Pembuatan storyboard dilakukan setelah pembuatan flowchart, karena flowchart digunakan sebagai acuan pembuatan storyboard. Disini storyboard digunakan untuk sebuah sketsa yang menggunakan kata-kata, untuk lebih jelasnya storyboard dapat dilihat pada lampiran.

3) Produksi

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada skenario media Video pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan memilih karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita yang ada pada bagian kiri template *powtoon*. Properti dan *setting background* di sesuaikan dengan materi pembelajaran. Setelah tokoh, properti, dan background selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah menganimasikan gambar sesuai dengan skenario dan materi pembelajaran.

Potongan-potongan video animasi yang telah jadi lalu digabungkan dan dikombinasikan dengan materi dan backsound yang menarik. Pada tahap ini pula dilakukan editing dan koreksi terhadap video animasi agar menjadi video animasi pembelajaran yang utuh dan sesuai dengan materi pembelajaran.

a. Pemilihan Karakter

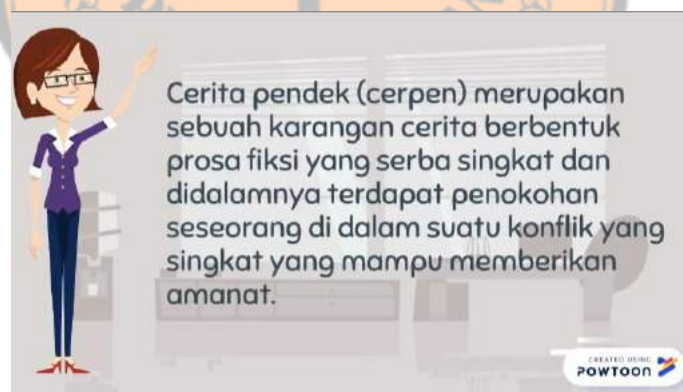
Pemilihan karakter dilakukan untuk menambahkan suasana yang akan diangkat dalam video tersebut. Karakter sangat berpengaruh untuk memberikan penegasan terhadap subjudul yang digunakan, pemilihan karakter yang tepat dapat mempertegas dan memberikan gambaran siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Pemilihan karakter dan subjudul sebagai penghantar memasuki materi yang akan disampaikan.



Gambar 4.1 Pemilihan Karakter dalam Powtoon

b. Penambahan Materi

Penambahan materi disesuaikan dengan sumber belajar yang digunakan oleh pengajar. Materi yang ditambahkan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan dan tetap sejalan dengan tujuan pembelajaran. Peneliti menggunakan materi cerita pendek sebagai materi yang akan dikembangkan melalui video *powtoon* tersebut.



Gambar 4.2 Penambahan Materi di dalam Powtoon

c. Penambahan Animasi

Penambahan animasi disesuaikan dengan isi, atau materi yang sedang disampaikan. Animasi harus membantu pembelajar untuk mengimajinasikan isi dari materi tersebut. Animasi yang tepat mampu mempengaruhi pembelajar untuk lebih kreatif dan lebih teliti dalam menyimak video powtoon yang sedang disampaikan.



Gambar 4.3 Penambahan Animasi di dalam Powtoon

4) Pasca Produksi

Tahap dimana produk video pembelajaran yang sudah jadi dibakar ke dalam CD agar mudah digunakan pada perangkat keras yang tersedia di lapangan seperti VCD plater, DVD player, komputer, maupun laptop.

3. Penilaian Ahli Media, Materi, dan Guru

Setelah produk berhasil dikembangkan langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan media dengan cara validasi produk. Validasi produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan dua macam yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi.

Sebelum melakukan validasi produk terlebih dahulu melakukan instrumen penelitian oleh dosen ahli. Lembaran kuesioner validasi diberikan kepada satu orang ahli media, satu orang ahli materi, dan satu guru sebagai validator.

Pengidentifikasian kuesioner ini menggunakan skala likert dengan 5 skala yaitu, 1= sangat kurang, 2= kurang, 3= cukup, 4= baik, 5= amat baik. Responden akan memberikan pendapat mereka dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolo skala yang sudah disediakan. Pengklasifikasian data kuantitatif dalam skala likert ini digunakan rumus yaitu 100 dibagi jumlah skor pada skala likert yaitu 5.

Rumus tersebut digunakan untuk menentukan interval atau rentan skor. Interval yang diperoleh dari rumus tersebut adalah 20. Namun, agar semua data terakumulasi dengan baik maka interval skor dibuat 20,99 karena hasil penghitungan data bukan nilai yang utuh tetapi terdapat nilai desimal di belakangnya. Untuk pengklasifikasian data secara kualitatif dalam skala likert ini terdiri dari 5 kategori yaitu sangat rendah, rendah, cukup, tinggi, dan sangat tinggi. Berikut ini adalah tabel kategori berdasarkan interval skala likert.

Tabel 4.3 Kategori Interval Skala Likert

Rentang Skor	Kategori
81,00% - 100%	Sangat Baik
61,00% - 80,99%	Baik
41,00% - 60,99%	Cukup Baik
21,00% - 40,99%	Kurang Baik
0,00% - 20,99%	Sangat Kurang Baik

Hasil analisis dari sikap responden tentang kuesioner yang sudah diklasifikasikan baik kuantitatif maupun kualitatif akan diinterpretasi dan dilaporkan dalam bentuk narasi.

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan seorang ahli media yaitu, Bapak Apri Damai Sagita Krissandi, S.S., M. Pd. Validasi media dilakukan dengan mengisi aspek penilaian yang meliputi aspek tampilan dan aspek pemrograman. Validasi media bertujuan untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan. Untuk melihat transkrip validasi oleh ahli media dapat dilihat pada lampiran.

Setelah melihat dan mencoba media video pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia bermateri cerpen untuk kelas XI, maka diperoleh hasil :

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Sekor	Rata-Rata Per kriteria	Aspek	Rata-rata per- aspek	persentase	Katagori
1	Tampilan	1	15	5,0	43	4,7	94%	Sangat Baik
		2	19	4,7				
		3	9	4,5				
2	Pemrograman	1	10	5,0	52	4,7	94%	Sangat Baik
		2	10	5,0				
		3	4	4,0				
		4	5	5,0				
		5	10	5,0				
		6	14	4,6				
Jumlah		9	96	42,8	96	9,4	188	Sangat Baik
Rata-rata			10	4,7	48	4,7	94%	

Berdasarkan tabel 4.4 penilaian oleh ahli media di atas, dapat diketahui bahwa tampilan yang terdiri dari dua butir aspek penilaian. Aspek Tampilan memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 4,7 dan presentasi 94% dengan katagori “Sangat Baik”. Aspek Pemrograman yang terdiri dari 6 butir penilaian rata-rata sebesar 4,7 dan presentasi 94% dengan kategori “Sangat Baik”. Sekor total untuk penilaian validator ahli media sebesar 96 dengan 9 kriteria penilaian. Rata-rata penilaian ahli media yaitu sebesar 4,7 dan persentasi 94% yang termasuk kedalam katagori “Sangat Baik”

Selain dalam bentuk tabel, hasil penilaian oleh ahli media terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada materi cerita pendek tingka SMA disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut untuk melihat perbandingan hasil penilaian oleh ahli media dari aspek-aspek penilaian.

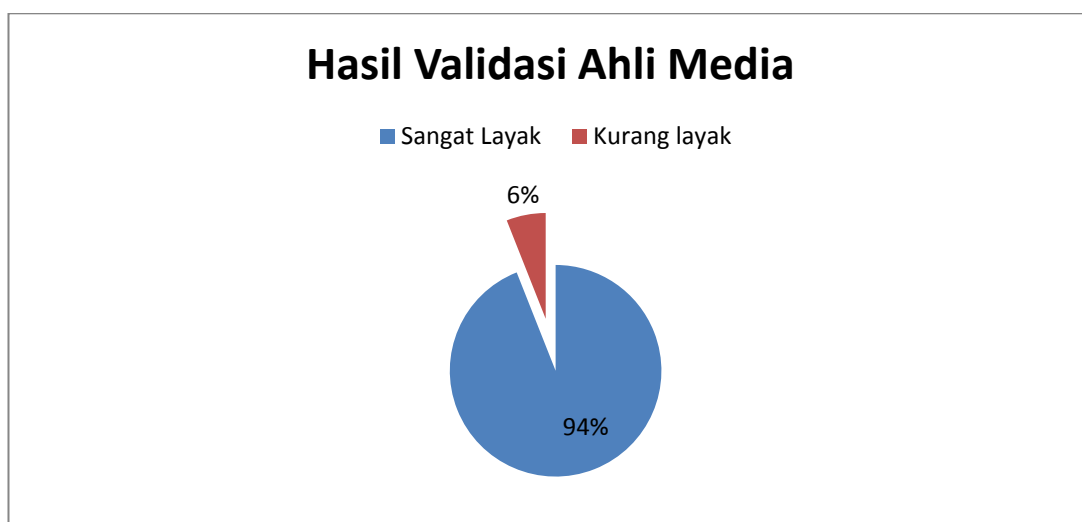


Diagram 4.11. Hasil Validasi Ahli Media

Melalui data di atas, dapat diartikan bahwa ahli media menyebutkan bahwa aspek media video pembelajaran memiliki katagori sangat baik dengan 94%. Dari Aspek tampilan memiliki hasil 94% berkatagori sangat baik. Sedangkan aspek kedua mengenai aspek pemrograman dinyatakan “Sangat Baik” dengan 94 tanpa harus revisi.

Kesimpulan dari data di atas bahwa media video pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan materi cerita pendek dikatakan sangat baik dari segi kualitas media. Aspek tampilan dan aspek pemrograman dinyatakan baik. Sehingga media video pembelajaran

menggunakan materi cerita pendek dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi cerita pendek yaitu Bapak Dr. B. Widharyanto, validasi materi dengan cara mengisi validasi berdasarkan aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek penilaian kontekstual, menurut validator terdapat beberapa saran atau masukan dari hasil validasi materi. Saran dan perbaikan dari hasil validasi materi adalah penggunaan pengembangan yang masih lemah, dan kegiatan pembelajaran yang terkait PBL harus lebih dalam. Validasi materi bertujuan untuk melihat kelayakan materi yang dikembangkan. Untuk melihat transkrip validasi oleh ahli media dapat dilihat pada lampiran.

Setelah membaca materi pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia bermateri cerpen untuk kelas XI maka diperoleh hasil :

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Sekor	Rata-Rata Per kriteria	Aspek	Rata-rata per- aspek	Persentase	Katagori
1	Kelayakan isi	1	6	3,0	15	3,8	76%	Sangat Baik
		2	4	4,0				
		3	4	4,0				

		4	4	4,0				
2	Kelayakan penyajian	1	4	4,0	13	4,3	86%	Sangat Baik
		2	4	4,0				
		3	5	5,0				
3	Penilaian kontekstual	1	4	4,0	8	4,0	80%	Baik
		2	4	4,0				
Jumlah		9	39	38,7	36	12,1	242%	Baik
Rata-rata				4,3	12	4,0	80%	

Berdasarkan tabel 4.4 penilaian oleh ahli materi di atas, dapat diketahui bahwa tampilan yang terdiri dari tiga butir aspek penilaian memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 4,0 dan presentasi 80% dengan katagori “Baik”. Aspek kelayakan isi yang terdiri dari 4 butir penilaian rata-rata sebesar 3,8 dan presentasi 76% dengan kategori “Baik”. Aspek kelayakan penyajian yang terdiri 3 butir penilaian rata-rata sebesar 4,3 dan presentasi 86% dengan kategori “Sangat Baik”. Aspek penilaian kontekstual terdiri dari 2 butir penilaian rata-rata sebesar 4,0 dan presentasi 80% dengan kategori “Baik”.

Selain dalam bentuk tabel, hasil penilaian oleh ahli materi terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada materi cerita pendek tingka SMA disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut

untuk melihat perbandingan hasil penilaian oleh ahli media dari aspek-aspek penilaian :

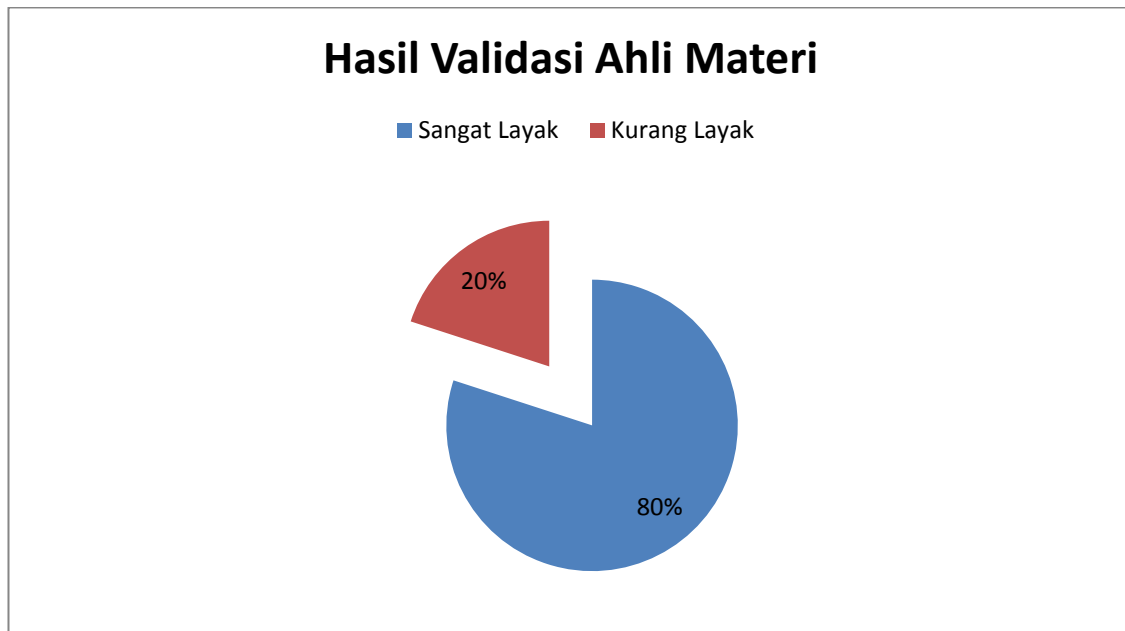


Diagram 4.12. Hasil Validasi Ahli Materi

Melalui data di atas, dapat diartikan bahwa ahli materi menyebutkan bahwa aspek materi pembelajaran memiliki kategori sangat baik dengan 90% dari aspek kelayakan isi yang dikategorikan sangat baik, 86% aspek penyajian yang dikategorikan sangat baik, dan 80% dari aspek penilaian kontekstual yang dikategorikan sangat baik. Hasil presentasi total ahli materi adalah 84% dengan kategori “Sangat Baik”

Kesimpulan dari data di atas bahwa materi pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan materi cerita pendek dikatakan sangat baik dari segi kualitas materi. Aspek kelayakan isi, aspek penyajian, dan aspek penilaian kontekstual dinyatakan sangat baik. Sehingga materi

pembelajaran yang di gunakan dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

3) Validasi Guru

Validasi Guru terhadap materi pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi cerita pendek yaitu Dra. Sri Purwaningsih, validasi materi dengan cara mengisi validasi berdasarkan aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek penilaian kontekstual, menurut validator materi sudah sangat bagus dan tidak memiliki kritik dan saran. Validasi materi bertujuan untuk melihat kelayakan materi yang dikembangkan. Untuk melihat transkrip validasi oleh Guru dapat dilihat pada lampiran.

Setelah membaca materi pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia bermateri cerpen untuk kelas XI maka diperoleh hasil:

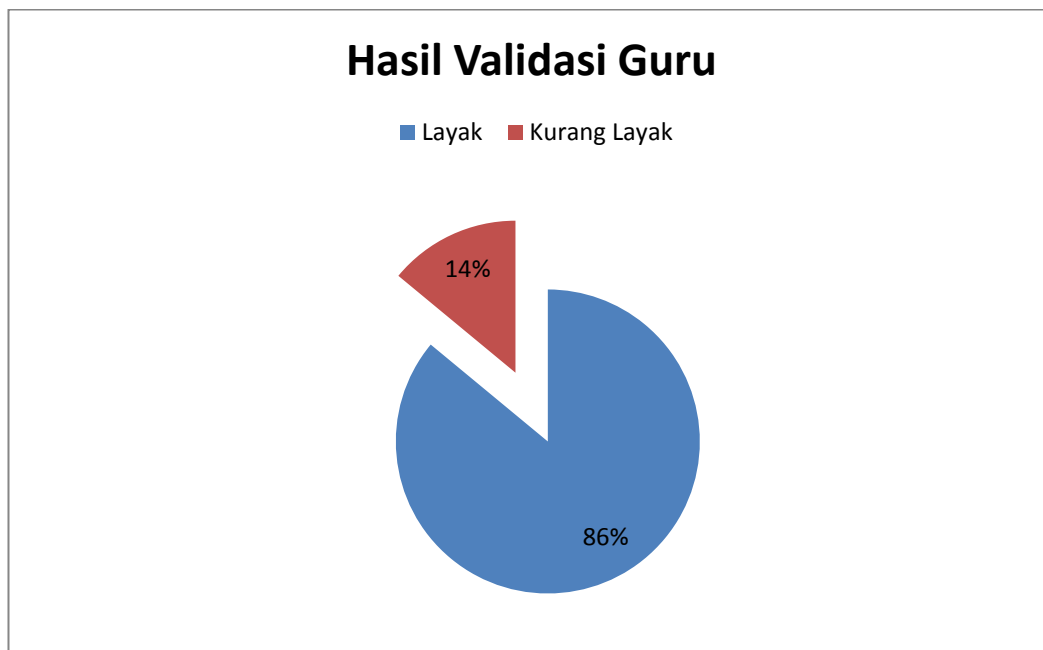
Tabel 4.6. Hasil Validasi Guru

No	Aspek Penilaian	Kriteria	Sekor	Rata-Rata Per - kriteria	Aspek	Rata-rata per- aspek	Persentase	Katagori
1	Kelayakan isi	1	9	4,5	21	4,2	84%	Sangat Baik
		2	4	4,0				
		3	4	4,0				
		4	4	4,0				
2	Kelayakan penyajian	1	4	4,0	13	4,3	86%	Sangat Baik
		2	4	4,0				
		3	5	5,0				

3	Penilaian kontekstual	1	4	4,0	9	4,5	90%	Sangat Baik
		2	5	5,0				
Jumlah		9	43	38,5	43	12,9	258%	Sangat Baik
Rata-rata				4,2	14,3	4,3	86%	

Berdasarkan tabel 4.5 penilaian oleh Guru di atas dapat diketahui bahwa tampilan yang terdiri dari 3 butir aspek penilaian memperoleh skor penilaian rata-rata sebesar 4,3 dan presentasi 86% dengan katagori “Sangat Baik”. Aspek kelayakan isi yang terdiri dari 3 butir penilaian rata-rata sebesar 4,2 dan presentasi 84% dengan kategori “Sangat Baik”. Aspek kelayakan penyajian yang terdiri 3 butir penilaian rata-rata sebesar 4,3 dan presentasi 86% dengan kategori “Sangat Baik”. Aspek penilaian kontekstual terdiri dari 2 butir penilaian rata-rata sebesar 4,5 dan presentasi 90% dengan kategori “Sangat Baik”. Skor total untuk penilaian guru sebesar 43 dengan 9 kriteria penilaian. Rata-rata penilaian ahli materi yaitu sebesar 4,3 dan persentasi 86% yang termasuk kedalam katagori “Sangat Baik”

Selain dalam bentuk tabel, hasil penilaian oleh ahli materi terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada materi cerita pendek tingka SMA disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut untuk melihat perbandingan hasil penilaian oleh guru dari aspek-aspek penilaian sebagai berikut.



Diargam 4.13. Hasil Validasi Guru

Melalui data di atas, dapat diartikan bahwa ahli materi menyebutkan bahwa aspek materi pembelajaran memiliki katageri sangat baik dengan 82% dari aspek kelayakan isi yang dikategorikan sangat baik,86% aspek penyajian yang dikategorikan sangat baik,dan 90% dari aspek penilaian kontekstual yang dikategorikan sangat baik. Hasil presentasi total validasi guru adalah 86% dengan kategori “Sangat Baik”

Kesimpulan dari data di atas bahwa materi pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan materi cerita pendek dikatakan sangat baik dari segi kualitas materi. Aspek kelayakan isi, aspek penyajian, dan aspek penilaian kontekstual dinyatakan sangat baik sehingga materi pembelajaran yang di gunakan dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. Revisi Desain I

Revisi desain I dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli Media, Materi, dan Guru. Revisi meliputi perbaikan aspek-aspek yang dirasa masih kurang efektif mencakup perbaikan RPP dan desain video *powtoon*.

1) Revisi Ahli Materi dan Guru

Produk yang sudah jadi diujikan kepada ahli materi agar peneliti tahu apakah ada kesalahan dalam hal materi atau isi yang terdapat dalam RPP maupun desain media pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar ketika media akan diterapkan sesuai dengan RPP dan silabus serta tidak melenceng ke materi-materi yang lain. Saran yang diterima peneliti ketika melakukan validasi kepada ahli materi yakni sebagai berikut.

Tabel 4.7 Revisi Materi Tahap I

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Penerapan materi dan kegiatan pembelajaran yang masih lemah	Menambahkan animasi pendukung dalam media pembelajaran sebagai penegas materi yang sedang disampaikan. Peneliti juga menambahkan kolaborasi mengenai RPP untuk melakukan presentasi hasil pembuatan naskah cerita pendek.
2	Kegiatan pembelajaran terkait PBL	Peneliti memberikan penegasan terhadap kegiatan berbasis PBL dengan memberikan teka-teki untuk dipecahkan oleh siswa melalui animasi pendukung.

Setelah produk divalidasi kepada ahli materi dan menerima kritik, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan terhadap komentar saran yang diberikan.

2) Revisi Ahli Media

Produk yang sudah diujikan kepada ahli media agar peneliti tahu apakah ada kekurangan dalam hal media, tampilan, kualitas, dan hasil produk. Hal ini bertujuan agar dalam penerapannya media mudah dipahami oleh siswa dan dapat menarik minat siswa. Ahli media tidak memberikan saran dan komentar kepada peneliti, tetapi peneliti melakukan revisi kepada dua indikator penilaian yang dirasa masih kurang maksimal.

a. Keceriasan Warna Tulisan dengan Background

Revisi warna tulisan dengan background dilakukan untuk menyinkronkan antara tulisan dengan background agar mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.



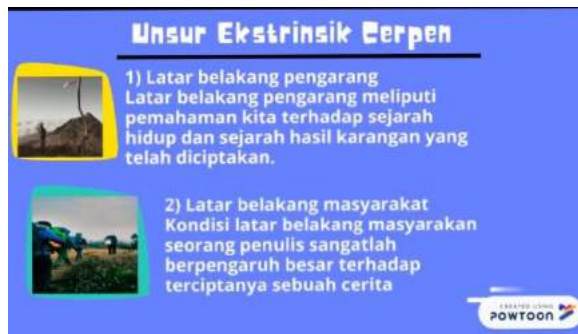
Gambar 4.4 Sebelum Revisi Media Tahap 1 Warna Belum Serasi dengan

Teks

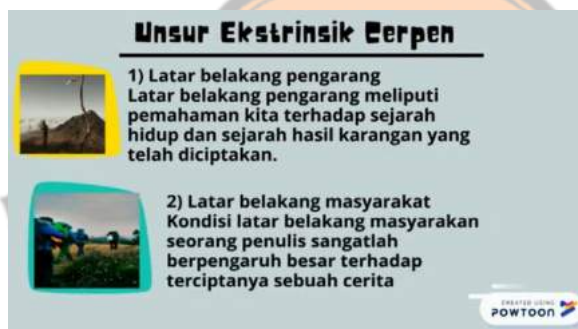


Gambar 4.5 Sesudah Revisi Media Tahap 1 Warna Sudah Serasi dengan

Teks



Gambar 4.6 Sebelum Revisi Media Tahap 1, Warna Latar Belakang Belum Serasi dengan Teks



Gambar 4.7 Sebelum Revisi Media Tahap 1, Warna Latar Belakang Sudah Serasi Dengan Teks

Tulisan dengan background dirasa masih kurang serasi. Kurangnya keserasian antara latar belakang dan tulisan mempengaruhi siswa dalam membaca tulisan tersebut. Maka dari itu peneliti melakukan revisi pada media tersebut menjadi lebih jelas dan mudah dibaca (terletak pada tabel kanan). Peneliti melakukan revisi pada background dan tulisan agar lebih sederhana dan mudah dibaca oleh pembelajar.

b. Ketepatan pemilihan Animasi Powtoon

Revisi pemilihan animasi *powtoon* dilakukan untuk mengubah beberapa animasi yang dirasa dapat mempengaruhi pembelajaran. Dengan mempertegas animasi yang digunakan agar sesuai dengan target pembelajaran.



Gambar 4.8 Sebelum Revisi Tahap I, Animasi Belum Mewakilkkan Materi



Gambar 4.9 Sesudah Revisi Tahap I, Animasi Sudah Mewakilkkan Materi

Kurangnya ketepatan penggunaan animasi pada video dapat mempengaruhi pemahaman siswa mengenai aspek cerpen. Maka dari itu peneliti melakukan revisi pada media tersebut menjadi lebih jelas dan mudah dipahami (terletak pada tabel kanan). Peneliti melakukan perubahan animasi dengan mengubah animasi berfikir dengan animasi

orang yang menunjukkan sudut pandang. Perubahan ini bertujuan untuk mempertegas sudut pandang agar mudah dipahami oleh pembelajar

5. Uji Coba Produk (Efektifitas Media)

Efektivitas dari model yang dikembangkan dilihat pada hasil uji coba produk yang dilakukan peneliti di sekolah. Uji coba produk meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar. Uji coba dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi cerita pendek, siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan. Hasil yang didapat dari uji coba dijelaskan sebagai berikut:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Powtoon pada materi cerita pendek dia SMA Pangudi Luhur Sedayu dilakukan dengan memebrikan angket kepada siswa kelas XI MIPA sebanyak 3 orang Responden pada 30 oktober 2019. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan memberikan lembar instrumen pertanyaan yang terdiri atas 11 indikator penilaian. Hasil coba uji terbata di kelas XI MIPA sebagai berikut:

Tabel 4.8. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Indikator Penilaian	Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Anda merasa senang menggunakan media pembelajaran ini	13	4,3	Sangat baik
2	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian	14	4,6	Sangat baik
3	Video pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan	14	4,6	Sangat baik

4	Video pembelajaran membangkitkan minat belajar	13	4,3	Sangat baik
5	Penggunaan animasi membantu untuk memahami materi cerita pendek	13	4,3	Sangat baik
6	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis	12	4	Sangat baik
7	Media pembelajaran bersifat interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri	12	4	Sangat baik
8	Materi ditampilkan dengan sederhana dan menarik	13	4,3	Sangat baik
9	Pemaparan materi sesuai dan mudah dipahami	14	4,6	Sangat baik
10	Media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> membantu siswa dalam memahami materi cerita pendek secara garis besar	14	4,6	Sangat baik
11	Pemaparan materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami	14	4,6	Sangat baik
Jumlah		147	48,5	Sangat baik
Rata-Rata			,4	

Uji coba produk media pembelajaran berbasis media video *powtoon* termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata hasil penilaian siswa sebesar 4,4 dari 11 indikator yang melibatkan tiga siswa. Setelah melakukan uji coba produk selanjutnya dilakukan implementasi produk.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok kecil media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada materi cerita pendek dia SMA Pangudi Luhur Sedayu dilakukan dengan memebrikan angket kepada siswa kelas XI MIPA sebanyak 25 orang Responden pada 30 Oktober 2019. Uji coba kelompok besar ini dilakukan dengan memberikan lembar instrumen pertanyaan yang terdiri atas 11 indikator penilaian. Hasil coba uji terbata di kelas XI MIPA sebagai berikut

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek Yang di Nilai	Skor	Rata-Rata	Kategori
1	Anda merasa senang menggunakan media pembelajaran ini	113	4,5	Sangat Baik
2	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian	117	4,6	Sangat Baik
3	Video pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan	109	4,3	Sangat Baik
4	Video pembelajaran membangkitkan minat belajar	107	4,2	Sangat Baik
5	Penggunaan animasi membantu untuk memahami materi cerita pendek	116	4,6	Sangat Baik
6	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis	105	4,2	Sangat Baik
7	Media pembelajaran bersifat interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri	115	4,6	Sangat Baik
8	Materi ditampilkan dengan sederhana dan menarik	114	4,5	Sangat Baik
9	Pemaparan materi sesuai dan mudah dipahami	112	4,4	Sangat Baik
10	Media pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> membantu siswa dalam memahami materi cerita pendek secara garis besar	115	4,6	Sangat Baik
11	Pemaparan materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami	113	4,5	Sangat Baik
Total		1236	49	
Rata-Rata		4,4		Sangat Baik

6. Revisi Desain II

Revisi Desain II dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran berbasis *powtoon* agar lebih optimal lagi. Revisi dilakukan berdasarkan saran yang telah diberikan oleh siswa untuk mengoptimalkan desain media pembelajaran berbasis *powtoon*. Maka peneliti melakukan revisi terhadap beberapa indikator penilaian yang dirasa peneliti masih harus direvisi.

1) Revisi Media

Revisi media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan revisi pada pewarnaan nomor pada media agar lebih jelas dan tidak membingungkan.



Gambar 4.10 Sebelum Revisi Media Tahap II, Warna Pada Nomor Kurang Jelas



Gambar 4.11 Sesudah Revisi Media Tahap II, Warna Tulisan dan Nomor Sudah Jelas.

Secara keseluruhan desain media sudah “sangat baik”. Namun, ada saran dari siswa untuk memberikan perubahan warna nomor pada unsur intrinsik cerpen. Warna nomor yang hampir mirip dengan simbol dirasa kurang jelas dan membingungkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan perubahan warna nomer yang tadinya mirip dengan warna simbol menjadi warna putih.

2) Revisi Kelayakan Isi/Materi

Secara keseluruhan aspek isi/materi sudah “sangat baik”. Namun, ada saran dari siswa untuk memberikan cerita pendek yang menarik setelah melakukan proses pembelajaran. Cerita pendek yang menarik dirasa peneliti merupakan salah satu cara untuk menambah minat siswa dalam membaca dan memahami cerita pendek secara garis besar. Selain itu dengan membaca cerpen yang menarik, dirasa mampu mengembangkan motorik siswa mengenai belajar kritis.

7. Produk Akhir dan Pembahasan

Produk Akhir yang dikembangkan adalah media pembelajaran menggunakan video *powtoon* pada materi cerita pendek kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhuru Sedayu. Produk yang dihasilkan dibuat berdasarkan hasil validasi serta komentar dan saran perbaikan dari pakar media, pakar materi, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti melakukan revisi terhadap produk awal berdasarkan kometer dan saran setelah melakukan validasi untuk menghasilkan produk akhir yang lebih baik dan lebih layak digunakan dalam proses pembelajaran. Produk akhir yang dihasilkan berupa media pembelajaran konvensional dengan jumlah total 1 macam media. Satu macam media pembelajaran tersebut merupakan media video berbasis *powtoon* untuk materi cerita pendek.

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Sebagai produk akhir disesuaikan dengan hasil validasi oleh ahli materi dan guru pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI. Muatan dalam RPP sama dengan RPP pada produk awal. Peneliti melakukan revisi dan perbaikan terhadap saran dosen ahli dengan memperbaiki RPP pada bagian kegiatan belajar yang lebih menyesuaikan dengan sasaran pembelajar dan kegiatan pembelajaran yang dikaitkan dengan PBL.

2) Media Pembelajaran Video *Powtoon*

Produk akhir media pembelajaran konvensional video *powtoon* sebagai media pembelajaran untuk materi cerita pendek kelas XI terdapat beberapa perubahan di dalamnya. Perubahan yang dilakukan terhadap media video *powtoon* yaitu (1) Pemilihan warna tulisan dengan background, dan (2) pemilihan animasi yang digunakan untuk memperjelas materi. Perubahan-perubahan tersebut dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari ahli media.

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran video *powtoon* untuk materi cerita pendek dikembangkan oleh peneliti mengacu pada kriteria pemilihan media. Arsyad (2010:75-76) mengemukakan yaitu: 1) sesuai dengan tujuan yang dicapai; 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi ; 3) praktis, luwes, dan

bertahan;4) guru terampil menggunakannya; 5) pengelompokkan sasaran; 6) mutu teknis ; 7) tingkan kesenangan dan keaktifannya.

Dari ketujuh kriteria pemilihan media di atas memiliki kesesuaian dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Ini terbukti dari: 1) Penggunaan media pembelajaran video *powtoon* pada materi cerita pendek sudah mencapai tujuan pembelajaran; 2) media pembelajaran video *powtoon* pada materi cerita pendek sudah mendukung isi pelajaran yaitu tentang materi cerita pendek; 3) media pembelajaran video *powtoon* pada materi cerita pendek praktis dan bertahan; 4) guru dengan mudah menggunakan media pembelajaran menggunakan video *powtoon*; 5) media pembelajaran video *powtoon* dapat digunakan secara individu maupun kelompok; 6) mutu teknis artinya media pembelajaran video *powtoon* pada materi cerita pendek jelas dan informasi terkait materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa; 7) media pembelajaran video *powtoon* pada materi cerita pendek dapat membuat siswa tertarik terhadap pelajaran yang akan berpengaruh dengan keaktifannya dalam proses belajar mengajar. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video *powtoon* pada materi cerita pendek sudah memenuhi kriteria pembuatan dan pemilihan media yang sudah dipaparkan di atas.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video *powtoon* pada materi cerita pendek sudah melalui tahap validasi oleh pakar media, pakar materi, dan guru. Penilaian yang dilakukan oleh validator berpedoman pada aspek dalam instrumen validasi yang dapat dilihat pada bab III.

Tabel 4.10 Hasil Validasi dari Ahli Media, Materi dan Guru

No	Validator	Rata-Rata	Kriteria
1	Ahli Media	4,7	Sangat Baik
2	Ahli Materi	4,0	Baik
3	Guru	4,3	Sangat Baik
Jumlah		13	
Rata-Rata		4,3	
Kriteria		Sangat Baik	

Tabel tersebut menunjukkan hasil perolehan skor secara keseluruhan dari tiga validator mengenai kualitas media pembelajaran menggunakan video *powtoon* pada materi cerita pendek. Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat dilihat bahwa ahli media memberikan skor 4,7 dengan kategori “Sangat baik”, ahli materi memberikan skor 4,2 dengan kategori “Sangat Baik”, dan guru Bahasa Indonesia memberikan skor 4,3 dengan kategori “Sangat baik. Kemudian dapat diketahui bahwa rata-rata perolehan skor dari keseluruhan hasil validasi adalah 4,4 dan termasuk dalam kategori “Sangat baik”. Berdasarkan hasil tersebut, produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi cerita pendek yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Analisis Kelayakan Produk Video *Powtoon*

Setelah produk media pembelajaran yang menggunakan video *powtoon* pada materi cerita pendek selesai divalidasi oleh dosen ahli, kemudia produk tersebut di revisi sesuai dengan saran dari ahli. Setelah

itu, produk diuji cobakan secara terbatas kepada siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. Validasi dari dosen ahli dan penilaian siswa menjadi tolak ukur kelayakan produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Komponen yang dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan adalah komponen materi/isi, komponen penyajian, komponen kontekstual, komponen tampilan, dan komponen pemrograman. Berikut ini disajikan analisis kelayakan modul dilihat dari lima komponen tersebut berdasarkan hasil validasi dosen pakar internal, dosen pakar eksternal, dan para siswa.

Tabel 4.11 Analisis Kelayakan Produk Berdasarkan Hasil Akumulasi Validasi Dosen Pakar Internal dan Dosen Pakar Eksternal

No	Komponen Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase
1	Komponen Materi/Isi	3,8	76
2	Komponen Penyajian	4,3	86
3	Komponen Kontekstual	4,0	80
4	Komponen Tampilan	4,7	94
5	Komponen Pemrograman	4,7	94
Jumlah		21,5	430%
Skor Rata-rata		4,3	86%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Tabel 4.12 Analisis Kelayakan Produk Berdasarkan Hasil Akumulasi Validasi Siswa

No	Komponen Penilaian	Skor Rata-rata	Persentase
1	Komponen Materi/Isi	4,4	88%
2	Komponen Penyajian	4,3	86%
3	Komponen Kontekstual	4,5	90%
4	Komponen Tampilan	4,5	90%
5	Komponen Pemrograman	4,4	88%
Jumlah		22,1	442%
Skor Rata-rata		4,42	88,4%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

1. Komponen Materi/ Isi

Pada komponen materi/isi, produk media pembelajaran berbasis video *powtoon* memperoleh skor rata-rata dari dua dosen pakar sebesar 4,3 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selain dosen pakar internal dan dosen pakar eksternal, para siswa yang berjumlah 25 siswa saat uji coba juga memberikan penilaian dan memperoleh skor rata-rata 4,42 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Jadi, dengan hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada komponen materi/isi dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Komponen Penyajian

Pada komponen Penyajian, produk media pembelajaran berbasis video *powtoon* memperoleh skor rata-rata dari dua dosen pakar sebesar 4,3 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selain dosen pakar internal dan dosen pakar eksternal, para siswa yang berjumlah 25 siswa saat uji

coba juga memberikan penilaian dan memperoleh skor rata-rata 4,3 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Jadi, dengan hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada komponen materi/isi dinyatakan layak untuk digunakan.

3. Komponen Kontekstual

Pada komponen materi/isi, produk media pembelajaran berbasis video *powtoon* memperoleh skor rata-rata dari dua dosen pakar sebesar 4,0 yang termasuk dalam kategori “Baik”. Selain dosen pakar internal dan dosen pakar eksternal, para siswa yang berjumlah 25 siswa saat uji coba juga memberikan penilaian dan memperoleh skor rata-rata 4,5 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Jadi, dengan hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada komponen materi/isi dinyatakan layak untuk digunakan.

4. Komponen Tampilan

Pada komponen materi/isi, produk media pembelajaran berbasis video *powtoon* memperoleh skor rata-rata dari dua dosen pakar sebesar 4,7 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selain dosen pakar internal dan dosen pakar eksternal, para siswa yang berjumlah 25 siswa saat uji coba juga memberikan penilaian dan memperoleh skor rata-rata 4,5 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Jadi, dengan hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada komponen materi/isi dinyatakan layak untuk digunakan.

5. Komponen Pemrograman

Pada komponen materi/isi, produk media pembelajaran berbasis video *powtoon* memperoleh skor rata-rata dari dua dosen pakar sebesar 4,4 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Selain dosen pakar internal dan dosen pakar eksternal, para siswa yang berjumlah 25 siswa saat uji coba juga memberikan penilaian dan memperoleh skor rata-rata 4,7 masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Jadi, dengan hasil tersebut produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada komponen materi/isi dinyatakan layak untuk digunakan.

Setelah mencermati hasil penelitian yang sudah diuraikan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian dan pengembangan atau Research and Development yang dilakukan oleh peneliti telah menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran untuk materi cerita pendek kelas XI SMA. Tujuan dari peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran ini adalah agar para siswa kelas XI MIPA 2 memiliki media pembelajaran yang *fleksible* dan mudah untuk dipelajari dimanapun dan kapanpun. Tujuan tersebut juga didukung oleh temuan peneliti ketika peneliti menyebarkan angket kuesioner kepada siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur sedayu. Seperti beberapa diantaranya berikut ini, (1) sebesar 94% responden menyatakan sangat setuju bahwa siswa membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari materi cerita pendek dengan lebih mudah dan menarik, (2)

sebesar 89% responden menyatakan sangat setuju bahwa siswa menyukai pembelajaran menggunakan *powtoon*.

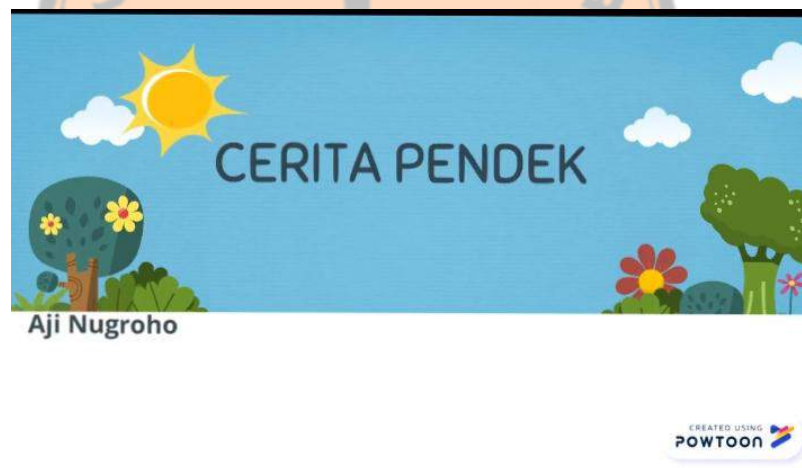
Maka dari itu, pengembangan produk bermedia *powtoon* untuk materi cerita pendek perlu untuk dilakukan. Peneliti menggunakan tujuh langkah untuk mengembangkan produk pembelajaran Bahasa Indonesia. Ketujuh langkah yang digunakan peneliti, yaitu mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, dan pembuatan produk. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti, maka dilakukan validasi oleh dosen pakar internal yaitu Dr. B. Widharyanto. Lalu dosen pakar eksternal yaitu Apri Damai Sagita Krissandi, S.S., M. Pd, dan uji coba produk kepada siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. Validasi yang dilakukan oleh dosen pakar internal, dosen pakar eksternal, dan para siswa meliputi komponen materi/isi, komponen penyajian, komponen kontekstual, komponen tampilan, dan komponen pemrograman.

Berdasarkan hasil akumulasi skor rata-rata dari dosen pakar internal dan dosen pakar eksternal pada semua aspek komponen penilaian dalam produk pembelajaran bermedia *powtoon* untuk materi cerita pendek di peroleh skor sebesar 4,3 dan memiliki tingkat persentase kelayakan sebesar 86%. Kemudian hasil rata-rata validasi siswa terhadap komponen penilaian yang ada di dalam produk pembelajaran bermedia *powtoon* untuk materi cerita pendek diperoleh skor sebesar 4,42 dan memiliki tingkat persentase kelayakan sebesar 88,4%.

Berdasarkan kriteria kelayakan produk yang ada pada bab III yang menyatakan bahwa batas nilai kelayakan adalah kategori Cukup Baik”. Atas dasar pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa skor rata-raya yang diperoleh dari dosen pakar internal dan dosen pakar eksternal sebesar 4,3 dan skor rata-rata dari siswa sebesar 4,42, maka produk pembelajaran bermedia *powtoon* untuk materi cerita pendek sangat baik/sangat layak digunakan untuk siswa kelas XI.

D. Hasil Produk Akhir

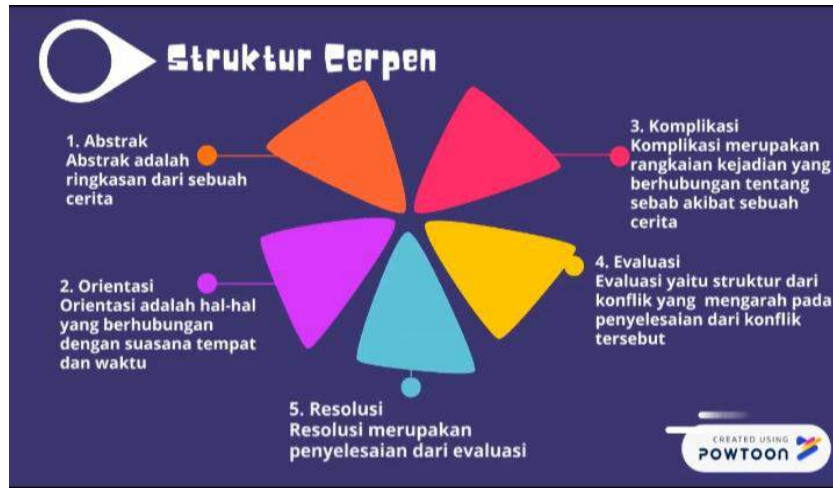
Hasil produk akhir adalah produk yang sudah melalui tahap validasi, uji coba produk dan sudah melewati tahap revisi. Peneliti membuat kesimpulan produk akhir yang dihasilkan menggunakan gambar dan narasi singkat sebagai berikut;



Gambar 4.12 Pembukaan Produk Mengenai Judul Materi

Pada gambar 4.12, pembukaan produk yang didasari oleh judul materi yang akan disampaikan menggunakan animasi dengan tema pagi yang cerah.

Tema ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar tertarik mempelajari materi tersebut.



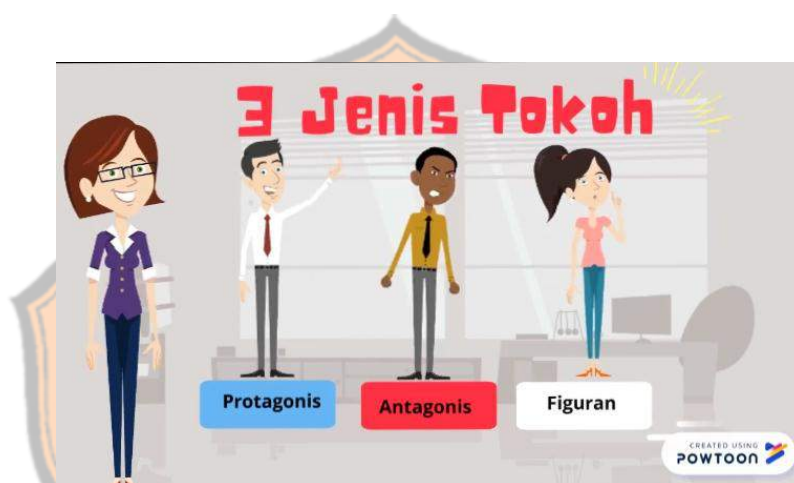
Gambar 4.13 Inti Produk Mengenai Struktur Cerpen

Pada gambar 4.13, inti produk mengenai struktur cerpen menggunakan bagan untuk menyampaikan point mengenai (1) Abstrak, (2) Orientasi, (3) Komplikasi, (4) Evaluasi, dan (5) Resolusi. Kelima point tersebut dijelaskan secara singkat. Selain itu, warna yang berbeda pada masing-masing bagan memberikan penegasan supaya lebih mudah diingat.



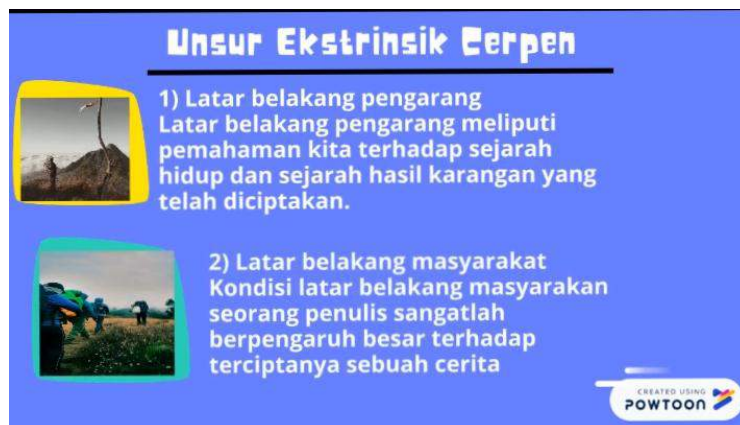
Gambar 4.14 Inti Produk Mengenai Unsur Intrinsik Cerpen

Pada gambar 4.14, inti produk mengenai unsur intrinsik cerpen menggunakan pint nomor yang berisikan (1) Tema, (2) Setting atau Latar, (3) Alur atau Plot, (4) Tokoh, (5) Penokohan, (6) Sudut Pandang, dan (7) Amanat atau Pesan. Ketujuh point tersebut dijelaskan secara singkat. Selain itu, warna yang berbeda pada masing-masing nomor memberikan penegasan supaya lebih mudah diingat.



Gambar 4.15 Inti Produk Mengenai Tiga Jenis Tokoh Cerpen

Pada gambar 4.15 inti produk mengenai tiga jenis tokoh menggunakan karakter animasi yang mewakili tiga jenis tokoh. Tiga jenis tokoh itu antara lain (1) Tokoh protagonis menggunakan animasi dengan karakter yang ramah dan baik hati, (2) Tokoh antagonis menggunakan animasi dengan karakter yang pemarah, (3) Tokoh figuran menggunakan animasi dengan karakter yang netral.



Gambar 4.16 Inti Produk Mengenai Unsur Ekstrensik Cerpen

Pada gambar 4.16 inti produk mengenai unsur ekstrinsik cerpen menggunakan gambar yang menunjukkan latar belakang penulis. Terdapat dua gambar (1) pengalaman pribadi seseorang yang mewakili unsur latar belakang pengarang, (2) pengalaman bersama yang mewakili unsur latar belakang masyarakat.



Gambar 4.17 Penutup

Gambar 4.17 Penutup menggunakan animasi yang didalamnya terdapat lampu, ucapan “Terima kasih” dan peta dunia. Animasi ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar terus belajar hingga mengetahui seluruh isi dunia.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian dan pembahasan pengembangan produk yang menghasilkan produk pembelajaran bermedia powtoon untuk materi cerita pendek, peneliti memperoleh kesimpulan. *Pengembangan produk bermedia powtoon untuk materi cerita pendek* kelas xi Mipa 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu, peneliti menggunakan prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2015: 35-47) yang disederhanakan oleh peneliti menjadi tujuh langkah. Tujuh langkah yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan produk adalah mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, dan pembuatan produk.

Berdasarkan tujuh langkah yang digunakan oleh peneliti diperoleh hasil bahwa para siswa mendukung pengembangan produk bermedia powtoon. Hal itu dapat dibuktikan dengan hasil analisis kuesioner yang rata-ratanya mencapai 88,4% responden setuju dengan pernyataan yang diajukan dalam kuesiner. Dalam proses pengembangan produk bermedia powtoon, peneliti menentukan materi yang akan digunakan yaitu, materi cerita pendek kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu, lalu menentukan tujuan pembelajaran, menyusun sketsa rangka, dan memproduksi produk video dengan media *powtoon*. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan, peneliti memvalidasi media

yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dosen pakar materi dan dosen pakar media. Revisi didasarkan hasil validasi dari dua dosen pakar, yaitu penggunaan pengembangan yang masih lemah dan kegiatan pembelajaran yang terkait PBL harus lebih dalam, selain pada media video masih banyak warna tulisan yang masih kurang harmonis dengan latar belakang. Uji coba produk dilakukan secara terbatas kepada 25 siswa kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. Selain mencoba produk, para siswa juga diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran. Pelaksanaan revisi produk dilakukan berdasarkan hasil revisi dari dosen pakar internal dan dosen pakar eksternal. Produk akhir merupakan produk yang dihasilkan setelah melewati tahap validasi, uji coba, dan revisi.

B. Saran

Hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Powtoon* materi dinamika untuk SMA kelas XI MIPA 2 maka dianjurkan beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bapak/ibu guru diharapkan secara aktif melakukan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran alternatif yang menarik seperti *powtoon*, mengingat mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu pelajaran yang sangat penting di tingkat Sekolah

Menengah Atas. Diharapkan Bapak/Ibu guru terbantu dengan adanya produk yang dikembangkan oleh peneliti.

2. Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas

Para siswa sekolah menengah atas diharapkan sudah semakin termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia. Melalui produk yang dikembangkan oleh peneliti, para siswa diharapkan mempergunakan dan mempelajarinya dengan baik. Sebab ketika para siswa sudah termotivasi untuk belajar Bahasa Indonesia maka materi pembelajaran akan mudah diterima dan dipahami oleh para siswa.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan produk yang dihasilkan masih ada banyak kekurangan. Maka dari itu, para peneliti yang penelitiannya relevan dengan penelitian ini diharapkan mampu melengkapi agar penelitian seperti ini dapat berkembang lebih jauh. Semoga penelitian ini juga dapat memberikan informasi kepada para peneliti yang lain

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bafadal, Ibrahim. 2005. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional Media and Technology for Learning*, 7th Edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Jogiyanto. 2007. *Pembelajaran Metode Kasus*. Yogyakarta: Andi.
- Kosasih, E. 2004. *Ketatabahasaan dan Kesusastraan*. Bandung: Ryama Widya.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Maharani, Debby. 2015. *Pengembangan Strategi Pembelajaran Kemampuan Membaca Pemahaman pada Mahasiswa Semester IV B Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2011. *Penilaian Pembelajaran Bahasa (Berbasis Kompetensi)*. Yogyakarta: BPF.
- Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.

Priyanti, Endah Tri. 2010. *Membaca Sastra dengan Ancangan Literasi Kritis*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Salahudin. 1986. *Pengertian Audio Visual Dalam Pembelajaran*. Jakarta. PT. Raja Grafindo.

Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana dan Ahmad, Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sukardjo. 2008. *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.

Sumardjo. 2017. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Warsita Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Reneka Cipta.

<http://www.powtoon.com>. Diakses 12 Oktober 2019.

BIOGRAFI PENULIS

Paulus Wicaksana Aji Nugroho



Penulis lahir di Yogyakarta, 25 Januari 1997. Ia memulai pendidikan di jenjang kanak-kanak di TK Kanisius Wirobrajan. Kemudian ia melanjutkan di sekolah dasar tahun 2003 di SD Kanisius Wirobrajan, ia lulus SD pada tahun 2009 kemudian melanjutkan di SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Ia lulus SMP pada tahun 2012 ia memulai sekolah di SMA Pangudi Luhur Yogyakarta jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Ia lulus pada tahun 2015 dan melanjutkan pendidikannya di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Ia menempuh jalur skripsi untuk mendapatkan gelar S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Skripsi yang ia tulis berjudul *Pengembangan produk bermedia powtoon untuk materi cerita pendek kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu*.



Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNIVERSITAS SANATA DHARMA YOGYAKARTA

Nomor : 197 /Pnl/Kajur/ JPBS / IX / 2019
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SMA Pangudi Luhur Sedayu
Di Tempat

Dengan hormat,

Dengan ini kami memohonkan ijin bagi mahasiswa kami,

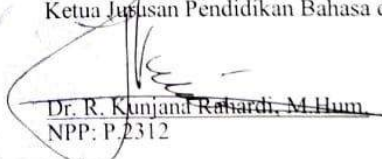
Nama : Paulus Wicaksana Aji Nugroho
No. Mhs : 151224014
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Semester : 9 (Sembilan)

untuk melaksanakan penelitian dalam rangka persiapan penyusunan Skripsi / Makalah, dengan ketentuan sebagai berikut:

Lokasi : Jl. Wates KM 12, Argosari, Sedayu, Argosari, Kec. Sedayu, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55752
Waktu : 2 Bulan (21 September s.d 21 November 2019)
Topik / Judul : Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu

Atas perhatian dan ijin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 12 September 2019
u.b. Dekan,
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni


Dr. R. Kunjanda Rahardi, M.Hum.
NPP: P.2312

Tembusan Yth:

1. _____
2. Dekan FKIP

Lampiran 2: Surat Permohonan Validasi Dosen Ahli

Yogyakarta, 3 September 2019

Hal : Surat Permohonan Validasi Materi Pembelajaran

Yth. Bapak Dr. B. Widharyanto
Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta

Dengan Hormat,

Bersama surat ini, saya :

Nama : Paulus Wicaksana Aji Nugroho
Nim : 151224014
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sedang melakukan penelitian mengenai pengembangan produk pembelajaran Bahasa Indonesia yang berjudul "Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu" dan membutuhkan validator untuk keabsahan produk yang dihasilkan. Berkenaan dengan hal tersebut, saya mohon kesediaan Bapak untuk memvalidasi materi saya berdasarkan aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penilaian kontekstual.

Demikian surat permohonan ini saya buat. Atas perhatian dan kerja sama yang bapak berikan, saya mengucapkan terima kasih.

Hormat saya,
Peneliti



Paulus Wicaksana Aji Nugroho

Mengetahui,

Ketua Program Studi PBSI



Risha Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.

Dosen Pembimbing



Risha Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.

Lampiran 3: Surat Permohonan Validasi Dosen Ahli

Yogyakarta, 23 Oktober 2019

Hal : Surat Permohonan Validasi Kuesioner Penelitian

Yth. Bapak Prof Dr. Pranowo, M.Pd.
Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta

Dengan Hormat,

Bersama surat ini, saya :

Nama : Paulus Wicaksana Aji Nugroho
Nim : 151224014
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Sedang melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang berjudul "Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu" dan memerlukan validator untuk menguji validasi dan keabsahan kuesioner tersebut. Berkenaan dengan hal tersebut, saya mohon kesediaan Bapak untuk memvalidasi kuesioner saya berdasarkan relevansi pada tujuan penelitian.

Demikian surat permohonan ini saya buat. Atas perhatian dan kerjasama yang bapak berikan, saya mengucapkan terimakasih.

Hormat saya,

Peneliti



Paulus Wicaksana Aji Nugroho

Mengetahui,

Ketua Program Studi PBSI



Rishe Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.

Dosen Pembimbing



Rishe Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.

Lampiran 4: Kisi-kisi Lembar Analisis Kebutuhan Siswa

Kriteria	Indikator
D. Aspek Masalah	<ol style="list-style-type: none">1. Kesulitan belajar2. Motivasi belajar3. Ketersediaan waktu
E. Aspek Kebutuhan	<ol style="list-style-type: none">1. Kebutuhan media pembelajaran
F. Aspek Pendukung	<ol style="list-style-type: none">1. Ketersediaan sarana pendukung2. Kemampuan siswa dalam memanfaatkan sarana pendukung3. Minat belajar4. Minat pembelajaran berbasis powtoon



Lampiran 5: Kisi-Kisi Lembar Penilaian Kuesioner Siswa

Aspek yang Dinilai	No Indikator
Komponen Penyajian	2, 3, 6
Komponen Pemrograman	1, 4, 7
Komponen Materi/Isi	9
Komponen Kontekstual	11
Komponen Tampilan	5, 8,10



Lampiran 6: Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi dan Guru

Kriteria	Indikator
IV. Aspek Kelayakan Isi	A. Kesesuaian materi dengan SK dan KD B. Keakuratan materi C. Kemutakhiran materi D. Mendorong keingintahuan
V. Aspek Kelayakan Penyajian	A. Teknik penyajian B. Pendukung penyajian C. Penyajian pembelajaran
VI. Aspek penilaian Kontekstual	A. Hakikat kontekstual B. Komponen kontekstual



Lampiran 7: Kisi-kisi Penilaian Validasi Ahli Media

Kriteria	Indikator
III. Aspek Tampilan	A. Durasi media B. Desain media C. Animasi media
IV. Aspek Pemrograman	A. Lugas B. Komunikatif C. Dialogis dan interaktif D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik E. Kesesuaian dengan kebutuhan materi F. Penggunaan animasi



Lampiran 8: Hasil Absensi Siswa

**DAFTAR HADIR UJI COBA PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON
UNTUK MATERI CERITA PENDEK
SISWA XI MIPA 2 SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU**

Tanggal: 30 Oktober 2019
Waktu: Pukul 07.00 - 08.30 WIB
Tempat: Kelas XI MIPA 2

No	Nama	Tanda Tangan
1	Jeanita Indah Nugroho, Bumi Lestari	
2	Angelina Nauwag Wahyu Wijayanti	
3	Natalia Novianah Uhami	
4	Angela Anggun Nurwanari	
5	Christnutajati Waninghiya	
6	Willy M H PAMARIBUAN	
7	Yacinta Widya Dharma Mulya	
8	Sarcha Olivia N	
9	Albera Hani Prakarya	
10	Antonio Vancati	
11	Yohanes Wahyu Nugroho	
12	Bernadette Redo A.W.	
13	Melania Anggi	
14	Benedictus Anggito Prasetyawan	

15	Tiana Widan Pramesti	
16	Placidia Sigma Oceanova	
17	Petero Novena Limben Restory	
18	Magdalenia Romy Annisa	
19	Dian Maria & Karwa	
20	Pia Robernat	
21	Karelisa Vera Ananda Pamungkas	
22	Cherita Novena Leandro Putra	
23	Arifant 2 L	
24	Jaini Constatia Sitabutar	
25	Bernardino Restio Yudi Bakara	
26	Stanislaus Koeska Daniel Restu Pramaa	
27	FRANSISKUS SILWANINGRA	
28	Ronald Uje Brach	
29	DANIEL EBEN HAEZER B L	
30	DIONISIUS ARYA P	
31	Clarita Dan K	
32	CLAUDIA KRISTINA DWINOVANTI MITANG	
33	Xenia Anam K	
34	Nifah Bernadeth Situmorang	
35	KANASIUS Risky Fajar Akardi	

Lampiran 9: Lembar Hasil Analisis Kebutuhan Siswa**ANALISIS KEBUTUHAN SISWA**

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah Anda mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk membantu anda dalam memahami suatu materi					✓
2.	Apakah Anda mengalami kesulitan mempelajari materi cerpen? (misalnya karena terlalu luas, teknik penjelasan, dan lain-lain)					✓
3.	Apakah waktu yang digunakan guru untuk memaparkan materi cerita pendek tercukupi?					✓
4.	Apakah anda merasa tidak termotivasi untuk belajar materi cerpen?				✓	
5.	Apakah Anda antusias saat mengikuti pembelajaran pada materi cerita pendek?					✓
6.	Apakah Bapak/ Ibu guru Anda menggunakan bahan ajar khusus untuk membelajarkan konsep tersebut (misalnya modul, video, alat peraga dan lain-lain)					✓
7.	Apakah ketersediaan media LCD di kelas digunakan oleh guru untuk membantu anda dalam memahami materi cerita pendek?					✓
8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari materi cerita pendek dengan lebih mudah dan menarik?					✓
9.	Apakah Anda setuju apabila perlu dikembangkan bahan ajar seperti media pembelajaran menggunakan powtoon untuk menunjang kegiatan pembelajaran?					✓
10.	Apakah Anda menyukai pembelajaran dengan powtoon?					✓

ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

No	Pertanyaan	Skala				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah Anda mencari bahan lain selain buku dari sekolah untuk membantu anda dalam memahami suatu materi					✓
2.	Apakah Anda mengalami kesulitan mempelajari materi cerpen? (misalnya karena terlalu luas, teknik penjelasan, dan lain-lain)			✓		
3.	Apakah waktu yang digunakan guru untuk memaparkan materi cerita pendek tercukupi?					✓
4.	Apakah anda merasa tidak termotivasi untuk belajar materi cerpen?				✓	
5.	Apakah Anda antusias saat mengikuti pembelajaran pada materi cerita pendek?					✓
6.	Apakah Bapak/ Ibu guru Anda menggunakan bahan ajar khusus untuk membelajarkan konsep tersebut (misalnya modul, video, alat peraga dan lain-lain)					✓
7.	Apakah ketersediaan media LCD di kelas digunakan oleh guru untuk membantu anda dalam memahami materi cerita pendek?					✓
8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk mempelajari materi cerita pendek dengan lebih mudah dan menarik?					✓
9.	Apakah Anda setuju apabila perlu dikembangkan bahan ajar seperti media pembelajaran menggunakan powtoon untuk menunjang kegiatan pembelajaran?					✓
10.	Apakah Anda menyukai pembelajaran dengan powtoon?					

Lampiran 10: Hasil Validasi Kuesioner

A. Kuesioner Validasi

No	Aspek yang dinilai	Skala					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kelengkapan unsur-unsur kuesioner					✓	
2	Kejelasan perintah pengisian kuesioner					✓	
3	Kesesuaian antara indikator kolaborasi dengan pernyataan				✓		
4	Terdapat pernyataan favorable dan unfavorable				✓		
5	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓	
6	Ketepatan pemilihan kata dalam kuesioner					✓	
7	Pernyataan ditulis secara rinci sesuai dengan aktivitas siswa				✓		
8	Pernyataan tidak bermakna ganda				✓		
9	Pernyataan dapat dipahami oleh siswa				✓	✓	
10	Pernyataan tidak terlalu panjang					✓	

B. Komentar dan Saran:

Prof. Dr. Pranowo, M.Pd.

Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

(Mohon melingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta,

Prof. Dr. Pranowo, M.Pd.

Prof Dr. Pranowo, M.Pd.

Lembar 11. Lembar Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia

LEMBAR PENILAIAN UNTUK GURU

Evaluasi Kualitas Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Sasaran Program : Siswa SMA kelas XI pada Semester Ganjil
 Judul Penelitian : Pengembangan materi cerita pendek bermedia audio visual powtoon untuk kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu
 Peneliti : Paulus Wicaksana Aji Nugroho
 Guru : Dra. Sri Purwaningsih
 Tanggal : 30 Oktober 2019
 Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak/Ibu sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi yang sedang dikembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran pembelajaran dan isi, komentar atau saran umum, dan kesimpulan.
3. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas multimedia tersebut, dengan cara memberi tanda “√” pada kolom di bawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
 Keterangan:
 Angka 1 = Sangat kurang
 Angka 2 = Kurang
 Angka 3 = Cukup
 Angka 4 = Baik
 Angka 5 = Amat baik
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuesioner ini, saya mengucapkan terima kasih

A. Kualitas Desain Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator dalam materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan sasaran pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum				✓		
2	Materi dikemas dalam media sesuai dengan alokasi waktu				✓		
3	Pemilihan materi dalam media menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik					✓	
4	Materi cerita pendek yang dikembangkan mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran				✓		
5	Sumber belajar yang terdapat dalam materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai					✓	
6	Kegiatan belajar yang terdapat dalam materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan sasaran pembelajar					✓	
7	Media pembelajaran yang dikembangkan memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi cerita pendek				✓		
8	Penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				✓		
9	Kesesuaian media dengan materi cerita pendek				✓		
10	Kebenaran isi atau konsep yang disajikan sesuai dengan materi				✓		

B. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....


C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba lapangan

(Mohon melingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Yogyakarta, Rabu, 30 Oktober 2019



Dra. Sri Purwaningsih

Lembar12: Lembar Hasil Validasi Dosen Ahli Materi

A. Kuesioner Validasi

No	Aspek yang dinilai	Skala					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator dalam materi cerita pendek yang dikembangkan sesuai dengan sasaran pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum			✓	✓		indikator Kp.3.1.1 dikembangkan
2	Materi dikemas dalam media sesuai dengan alokasi waktu				✓		
3	Pemilihan materi dalam media menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik				✓		
4	Materi cerita pendek yang dikembangkan mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran				✓		
5	Sumber belajar yang terdapat dalam materi cerita pendek yang dikembangkan sesuai				✓		
6	Kegiatan belajar yang terdapat dalam materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan sasaran pembelajar		✓				kegiatan pembelajaran sasaran PBL
7	Media pembelajaran yang dikembangkan memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi cerita pendek				✓		
8	Penggunaan bahasa mudah dipahami sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				✓		
9	Kesesuaian media dengan materi cerita pendek				✓		
10	Kebenaran isi atau konsep yang disajikan sesuai dengan materi				✓		

B. Komentar dan Saran:

1. Pengembangan indikator dan kegiatan pembelajaran yg masih kurang.
2. Kegiatan pembelajaran terkait dengan PBL

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan uji coba lapangan

(Mohon melingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak)

D. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi dan Guru

Kriteria	Indikator
I. Aspek Kelayakan Isi	A. Kesesuaian materi dengan SK dan KD B. Keakuratan materi C. Kemutakhiran materi D. Mendorong keingintahuan
II. Aspek Kelayakan Penyajian	A. Teknik penyajian B. Pendukung penyajian C. Penyajian pembelajaran
III. Aspek penilaian Kontekstual	A. Hakikat kontekstual B. Komponen kontekstual

Yogyakarta, 21 Oktober 2019



Dr. B. Widharyanto

Lampiran 13: Lembar Hasil Validasi Dosen Ahli Media

A. Kuesioner Validasi

No	Aspek yang dinilai	Skala					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>				✓		
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓		
3.	Ketepatan pemilihan audio					✓	
4.	Ketepatan waktu					✓	
5.	Konsistensi animasi <i>powtoon</i>				✓		
6.	Ketepatan pemilihan animasi <i>powtoon</i>					✓	
7.	Ketepatan pemilihan warna teks <i>powtoon</i>					✓	
8.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran					✓	
9.	Tata letak animasi					✓	
10.	Tampilan produk					✓	
11.	Kemudahan berinteraksi dengan media					✓	
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
13.	Kemudahan penggunaan media <i>powtoon</i>					✓	
14.	Kecepatan animasi					✓	
15.	Ketepatan animasi pendukung					✓	
16.	Kesesuaian animasi dengan materi cerita pendek					✓	
17.	Kelancaran jalannya media					✓	
18.	Tata letak gambar tidak mengganggu teks yang ditampilkan					✓	
19.	Kata-kata atau gambar ringkas					✓	
20.	Penyajian materi cerita pendek dengan media tidak berlebihan					✓	

A. Komentar dan Saran:

.....

B. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan
- (Mohon melingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak)

B. Kisi-kisi Lembar Penilaian Ahli Media

Kriteria	Indikator
I. Aspek Tampilan	A. Durasi media B. Desain media C. Animasi media
II. Aspek Pemrograman	A. Lugas B. Komunikatif C. Dialogis dan interaktif D. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik E. Kesesuaian dengan kebutuhan materi F. Penggunaan animasi

Yogyakarta,



Apri Damai Sagita Krissandi, S.S., M. Pd.

Lampiran14: Perhitungan Hasil Validasi Oleh Dosen Ahli

**REKAP BUTIR PERNYATAAN DOSEN AHLI LEMBAR VALIDASI
MEDIA
PEMBELAJARAN “Video Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek”**

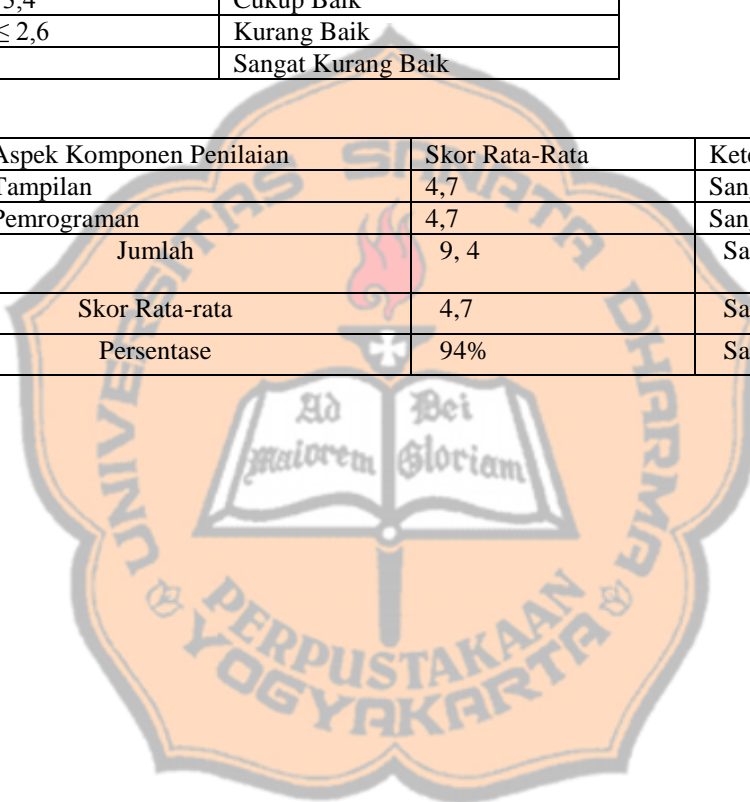
Nomor Butir Pernyataan		Alternatif Jawaban					Skor					Jumlah
		5	4	3	2	1	SB	B	CB	KB	SKB	
		SB	B	C	KB	SKB						
No	No Lembar Kuesioner	ASPEK TAMPILAN										
1	1		1					4				4
2	3	1					5					5
3	4	1					5					5
4	6		1					4				4
5	7	1					5					5
6	8	1					5					5
7	10	1					5					5
8	14	1					5					5
9	15	1					5					5
Total											43	
Rata-Rata											4,7	
Presentase											94%	
Kategori											Sangat Baik	

Nomor Butir Pernyataan		Alternatif Jawaban					Skor					Jumlah
		5	4	3	2	1	SB	B	CB	KB	SKB	
		SB	B	C	KB	SKB						
No	No Lembar Kuesioner	ASPEK PEMROGRAMAN										
1	2		1				5	4				4
2	5	1					5					5
3	9	1					5					5
4	11	1					5	4				4
5	12	1					5					5
6	13		1				5	4				4
7	16	1					5					5
8	17	1					5					5
9	18	1					5					5
10	19	1					5					5
11	20	1					5					5
Total											52	
Rata-Rata											4,7	
Presentase											94%	
Kategori											Sangat Baik	

Kepanjangan	Bobot Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

BUTIR Keterangan	
Rentang Scor	Kategori
$X > 4,21$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,21$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
$1,79 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
$X \leq 1,79$	Sangat Kurang Baik

No	Aspek Komponen Penilaian	Skor Rata-Rata	Keterangan
1	Tampilan	4,7	Sangat Baik
2	Pemrograman	4,7	Sangat Baik
	Jumlah	9,4	Sangat Baik
	Skor Rata-rata	4,7	Sangat Baik
	Persentase	94%	Sangat Baik



**REKAP BUTIR PERNYATAAN DOSEN AHLI LEMBAR VALIDASI
MATERI PEMBELAJARAN “Video Powtoon Untuk Materi Cerita
Pendek”**

Nomor Butir Pernyataan		Alternatif Jawaban					Skor					Jumlah
		5	4	3	2	1	SB	B	CB	KB	SKB	
		SB	B	C	KB	SKB						
No	No Lembar Kuesioner	Aspek Kelayakan Isi										
1	1		1					4				4
2	2		1					4				4
3	3		1					4				4
4	6			1						3		3
5	8		1					4				4
Total											19	
Rata-Rata											3,8	
Presentase											76%	
Kategori											Baik	

Nomor Butir Pernyataan		Alternatif Jawaban					Skor					Jumlah
		5	4	3	2	1	SB	B	CB	KB	SKB	
		SB	B	C	KB	SKB						
No	No Lembar Kuesioner	Aspek Kelayakan Penyajian										
6	4		1				4				4	
7	5		1				4				4	
8	7	1					5				5	
Total											13	
Rata-Rata											4,3	
Presentase											86%	
Kategori											Sangat Baik	
Nomor Butir Pernyataan		Alternatif Jawaban					Skor					Jumlah
		5	4	3	2	1	SB	B	CB	KB	SKB	
		SB	B	C	KB	SKB						
No	No Lembar Kuesioner	Aspek Penilaian Kontekstual										
9	9		1				4				4	
10	10		1				4				4	
Total											8	
Rata-Rata											4	
Presentase											80%	
Kategori											Baik	

Kepanjangan	Bobot Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Keterangan	
Rentang Scor	Kategori
$X > 4,21$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,21$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
$1,79 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
$X \leq 1,79$	Sangat Kurang Baik

No	Aspek Komponen Penilaian	Skor Rata-Rata	Keterangan
1	Kelayakan Isi	3,8	Baik
2	Kelayakan Penyajian	4,3	Sangat Baik
3	Penilaian Kontekstual	4	Baik
	Jumlah	12,1	Sangat Baik
	Skor Rata-rata	4	Sangat Baik
	Persentase	80%	Baik

**REKAP BUTIR PERNYATAAN GURU VALIDASI MATERI
PEMBELAJARAN “Video Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek”**

Nomor Butir Pernyataan		Alternatif Jawaban					Skor					Jumlah
		5	4	3	2	1	SB	B	CB	KB	SKB	
		SB	B	C	KB	SKB						
No	No Lembar Kuesioner	Aspek Kelayakan Isi										
1	1		1					4				4
2	2		1					4				4
3	3	1					5					5
4	10		1					4				4
5	8		1					4				4
Total											21	
Rata-Rata											4,2	
Presentase											84%	
Kategori											Sangat Baik	

Nomor Butir Pernyataan		Alternatif Jawaban					Skor					Jumlah
		5	4	3	2	1	SB	B	CB	KB	SKB	
		SB	B	C	KB	SKB						
No	No Lembar Kuesioner	Aspek Kelayakan Penyajian										
6	4		1					4				4
7	5	1					5					5
8	7		1					4				4
Total											13	
Rata-Rata											4,3	
Presentase											86%	
Kategori											Sangat Baik	

Nomor Butir Pernyataan		Alternatif Jawaban					Skor					Jumlah
		5	4	3	2	1	SB	B	CB	KB	SKB	
		SB	B	C	KB	SKB						
No	No Lembar Kuesioner	Aspek Penilaian Kontekstual										
9	6	1					5					5
10	10		1					4				4
Total											9	
Rata-Rata											4,5	
Presentase											90%	
Kategori											Sangat Baik	

Kepanjangan	Bobot Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

No	Aspek Komponen Penilaian	Skor Rata-Rata	Keterangan
1	Kelayakan Isi	4,2	Baik
2	Kelayakan Penyajian	4,3	Sangat Baik
3	Penilaian Kontekstual	4,5	Baik
Jumlah		12,5	
Skor Rata-rata		4,3	Sangat Baik
Persentase		86%	Baik

Keterangan	
Rentang Scor	Kategori
$X > 4,21$	Sangat Baik
$3,4 < X \leq 4,21$	Baik
$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Baik
$1,79 < X \leq 2,6$	Kurang Baik
$X \leq 1,79$	Sangat Kurang Baik

Lampiran 15: Lembar Hasil Penilaian Siswa

KUESIONER PENELITIAN
PENILAIAN KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS POWTOON UNTUK MATERI CERITA PENDEK OLEH SISWA

Nama : Yuliana Arum K.
No.Abs : 36
Kelas : XI IPA 2

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah penilaian, kritik dan saran berdasarkan pendapat Anda terhadap kualitas media pembelajaran yang telah disusun dan dikembangkan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian dan menuliskan komentar pada kolom komentar yang telah disediakan.

Keterangan :

- 1 = sangat kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang sesuai
- 2 = kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
- 3 = cukup baik/ cukup tepat/cukup sesuai
- 4 = baik/tepat/sesuai
- 5 = sangat baik/sangat tepat/ sangat sesuai

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Anda merasa senang menggunakan media pembelajaran ini			✓		
2	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian				✓	
3	Vidio pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan				✓	
4	Vidio pembelajaran membangkitkan minat belajar			✓		
5	Penggunaan animasi membantu untuk memahami materi cerita pendek					✓
6	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis				✓	
7	Media pembelajaran bersifat interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri			✓		
8	Materi ditampilkan dengan sederhana dan menarik				✓	
9	Pemaparan materi sesuai dan mudah dipahami				✓	
10	Media pembelajaran berbasis powtoon membantu siswa dalam memahami materi cerita pendek secara garis besar				✓	
11	Pemaparan materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami				✓	

**KUESIONER PENELITIAN
PENILAIAN KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS POWTOON UNTUK MATERI CERITA PENDEK OLEH SISWA**

Nama : *Joni Conaldo*
No. Abs : *18*
Kelas : *X/MPM²*

Petunjuk Pengisian :

Berikanlah penilaian, kritik dan saran berdasarkan pendapat Anda terhadap kualitas media pembelajaran yang telah disusun dan dikembangkan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian dan menuliskan komentar pada kolom komentar yang telah disediakan.

Keterangan :

- 1 = sangat kurang baik/sangat kurang tepat/ sangat kurang sesuai
- 2 = kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
- 3 = cukup baik/ cukup tepat/cukup sesuai
- 4 = baik/tepat/sesuai
- 5 = sangat baik/sangat tepat/ sangat sesuai

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Anda merasa senang menggunakan media pembelajaran ini					✓
2	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian					✓
3	Vidio pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan				✓	
4	Vidio pembelajaran membangkitkan minat belajar			✓		
5	Penggunaan animasi membantu untuk memahami materi cerita pendek					✓
6	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis					✓
7	Media pembelajaran bersifat interaktif sehingga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri					✓
8	Materi ditampilkan dengan sederhana dan menarik				✓	
9	Pemaparan materi sesuai dan mudah dipahami				✓	
10	Media pembelajaran berbasis powtoon membantu siswa dalam memahami materi cerita pendek secara garis besar					✓
11	Pemaparan materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami				✓	

Lampiran 16: Perhitungan Hasil Penilaian Media Powtoon Oleh Siswa

REKAP BUTIR PERNYATAAN
LEMBAR PENILAIAN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN “VIDEO
POWTOON UNTUK MATERI CERITA PENDEK”
XI MIPA 2 SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU

No	Nama	Butir Pernyataan										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Antania Varianti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Daniel eben	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5
3	Alyudeva Z.W	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5
4	Alberta Hanni	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
5	Ignatius Rizky	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
6	Chrisnutajati Waninghiyu	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4
7	Angelina Nawang Wahyu	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
8	Sarce Olivia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	Yacinta Widya Dharma Mulya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	Pierina Novena Limban Redong	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4
11	Joanita Indah	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5
12	Bernadette Redo	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
13	Bernadino Realino Yudi Baskara	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	Placidia Sigma Oceanova	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
15	Natalia Noviasih Utami	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4
16	Willy MH Panglibuan	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5
17	F. Silwaluya	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3
18	Dionisiusarya P	5	5	5	5	4	3	3	3	4	5	4
19	Benedictus Anggitop	4	4	4	3	4	3	3	5	4	3	4
20	Claudia Kristiana Dwinovianti	4	3	3	3	4	3	3	5	4	3	4
21	Clarita Dwi Kurniasari	4	5	4	4	5	3	5	5	3	4	4
22	Yustina Arum K	3	4	4	3	5	4	3	4	4	4	4
23	Jallo Conaldo	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	4
24	Dian Maria L Korowa	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	Magdalena Ranny Aprillia	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5
Jumlah		1233										
Rata-Rata		4,48										
Persentase		89,6%										
Kategori		Sangat Baik										

No	Nama	Butir Pernyataan										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	Ronald Vije Brouch	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
2	Angela Anggun N	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4
3	Yohanes Wahyu N	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
Jumlah		146										
Rata-rata		4,42										
Persentase		88,4%										
Kategori		Sangat Baik										

Nomor Butir Pernyataan	Alternatif Jawaban					Jumlah Responden	Skor					Jumlah	Rata-Rata
	5	4	3	2	1		SB	B	CB	KB	SKB		
	SB	B	CB	KB	SKB								
ASPEK MATERI/ISI													
9	13	11	1			25	65	44	3			110	4,4
Total											110	4,4	
Rata-Rata											110	4,4	
Presentase											88%		
Kategori											Sangat Baik		
Nomor Butir Pernyataan	Alternatif Jawaban					Jumlah Responden	Skor					Jumlah	Rata-Rata
	5	4	3	2	1		SB	B	CB	KB	SKB		
	SB	B	CB	KB	SKB								
ASPEK PENYAJIAN													
2	18	6	1			25	90	24	3			117	4,68
3	11	12	2				55	48	6			109	4,3
6	9	12	4				45	48	12			105	4,2
Total											331	13,8	
Rata-Rata											331	4,3	
Presentase											86%		
Kategori											Sangat Baik		

Nomor Butir Pernyataan	Alternatif Jawaban					Jumlah Responden	Skor					Jumlah	Rata-Rata
	5	4	3	2	1		SB	B	CB	KB	SKB		
	SB	B	CB	KB	SKB								

ASPEK KONTEKSTUAL

11	14	10	1			25	70	40	3			113	4,5
Total												113	4,5
Rata-Rata												113	4,5
Presentase												90%	
Kategori												Sangat Baik	

Nomor Butir Pernyataan	Alternatif Jawaban					Jumlah Responden	Skor					Jumlah	Rata-Rata
	5	4	3	2	1		SB	B	CB	KB	SKB		
	SB	B	CB	KB	SKB								

ASPEK TAMPILAN

5	17	7	1			25	85	28	3			115	4,6
8	16	8	1			25	80	32	3			115	4,6
10	16	7	2			25	80	28	6			114	4,5
Total												334	13
Rata-Rata												114	4,5
Presentase												90%	
Kategori												Sangat Baik	

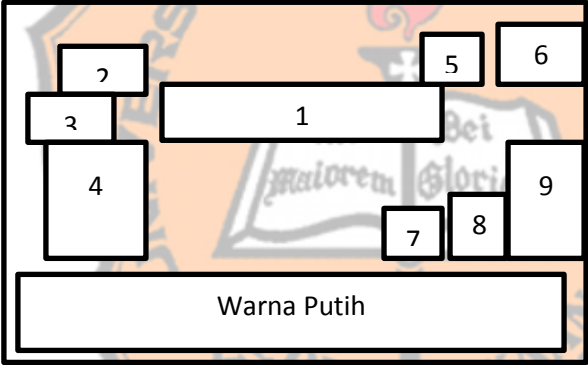
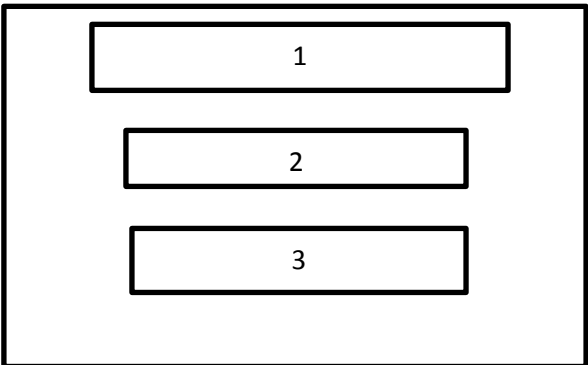
Nomor Butir Pernyataan	Alternatif Jawaban					Jumlah Responden	Skor					Jumlah	Rata-Rata
	5	4	3	2	1		SB	B	CB	KB	SKB		
	SB	B	CB	KB	SKB								
ASPEK PENYAJIAN													
1	14	10	1			25	70	40	3			103	4,5
4	12	8	5				60	32	5			107	4,2
7	12	10	5				60	40	15			115	4,6
Total											319	13	
Rata-Rata											106	4,4	
Presentase											88%		
Kategori											Sangat Baik		

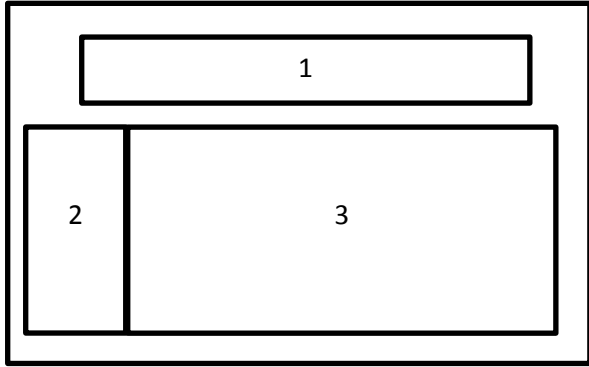


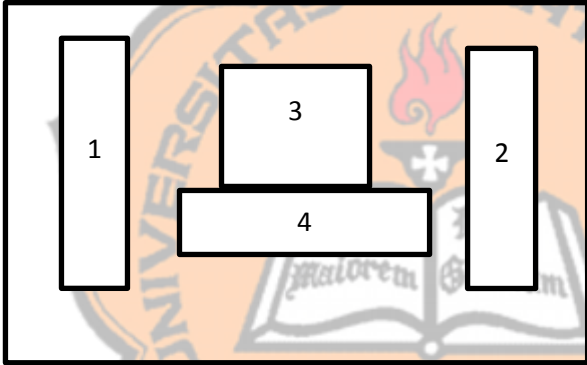
Lampiran 17: Story Board Powtoon

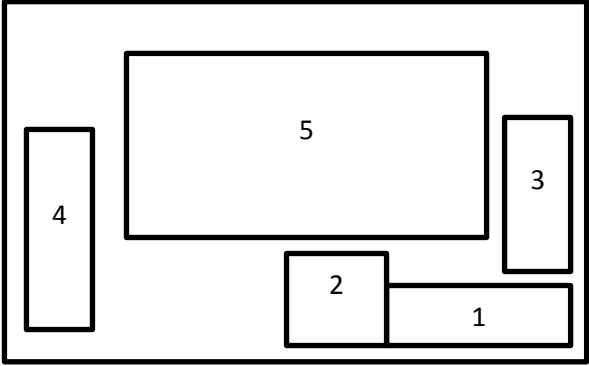
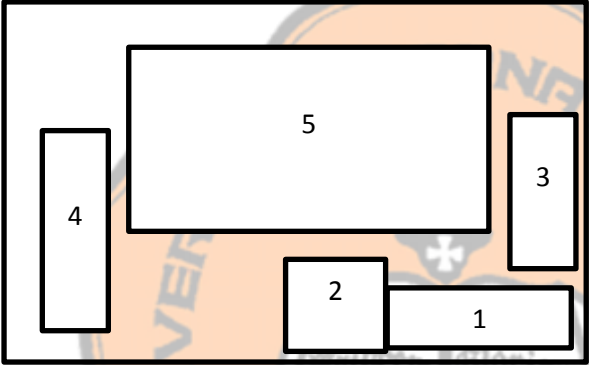
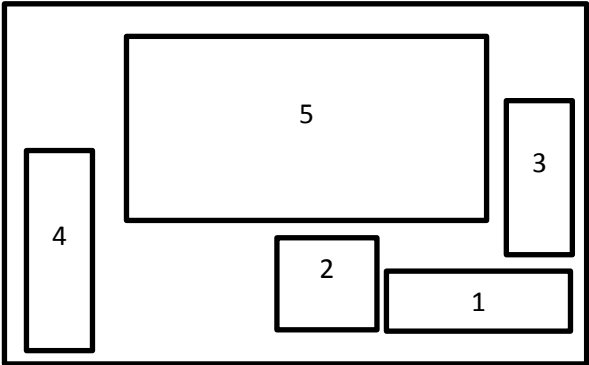
STORY BOARD

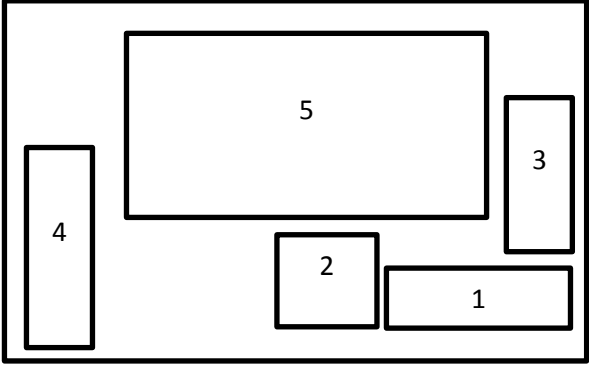
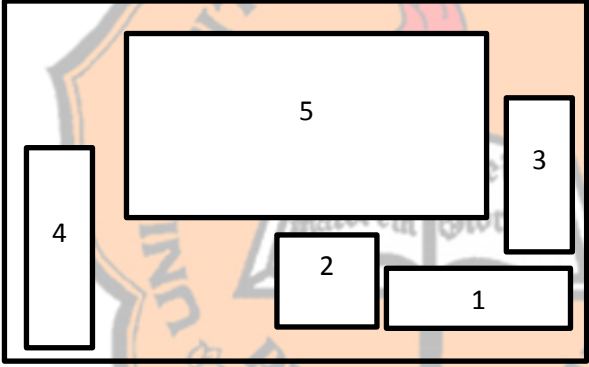
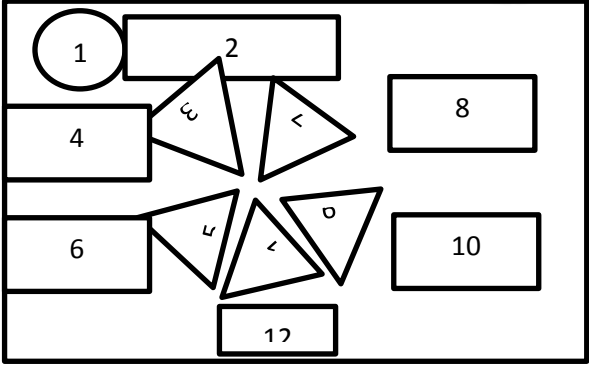
PENGEMBANGAN PRODUK BERMEDIA POWTOON UNTU MATERI
CERITA PENDEK KELAS XI MIPA 2 SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU

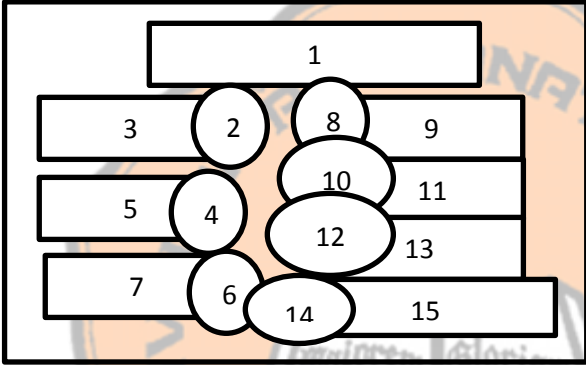
Scene	Visual	Audio dan Keterangan
<p>1 (Intro) Slide 1 Durasi: 8 Detik</p>	 <p>The storyboard for Slide 1 is contained within a large rectangular frame. At the bottom of this frame is a white rectangular box labeled 'Warna Putih'. Above this box are nine smaller rectangular boxes, each containing a number from 1 to 9. Box 1 is a long horizontal bar. Boxes 2, 3, and 4 are arranged vertically on the left side. Boxes 5, 6, 7, 8, and 9 are arranged in a scattered pattern on the right side.</p>	<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul Materi (Efek animasi <i>fade</i>) 2. Matahari (Efek animasi <i>fade</i>) 3. Awan (Efek animasi <i>fade</i>) 4. Pohon (Efek animasi <i>fade</i>) 5. Awan (Efek animasi <i>fade</i>) 6. Awan (Efek animasi <i>fade</i>) 7. Bunga (Efek animasi <i>fade</i>) 8. Pohon (Efek animasi <i>fade</i>) 9. Pohon (Efek animasi <i>fade</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 1 ke 2 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Judul materi yang akan disampaikan mnggunakan tema animasi pagi yang cerah untuk mengawali pembelajaran di pagi hari.</p>
<p>1.1 (Komptensi Dasar) Slide 2 Durasi: 5 Detik</p>	 <p>The storyboard for Slide 2 is contained within a large rectangular frame. It features three horizontal rectangular boxes, each containing a number from 1 to 3, arranged vertically in the center of the frame.</p>	<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan Pembelajaran (Efek animasi <i>fade</i>) 2. Point 1 Tujuan Pembelajaran (Efek animasi <i>fade</i>) 3. Point 2 Tujuan Pembelajaran (Efek animasi <i>fade</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 2 ke 3 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Tujuan Pembelajaran dibuat dengan sederhana agar mudah dibaca dan dipahami oleh siswa</p>

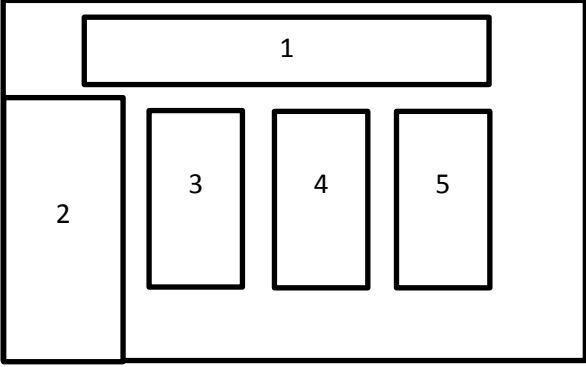
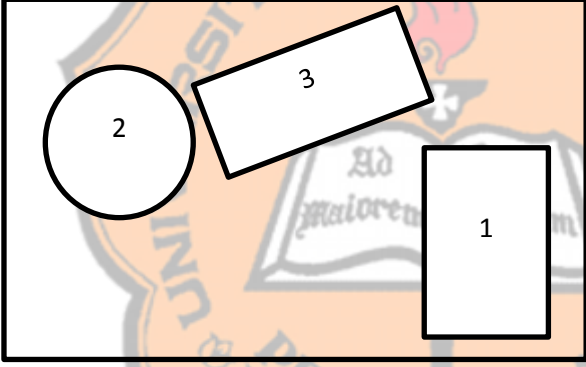
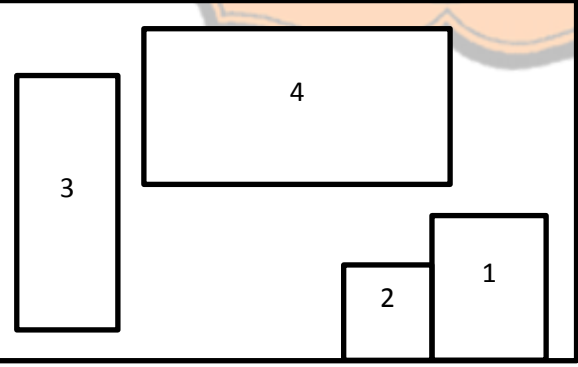
<p>2 Inti (Pengertian Cerita Pendek) Slide 3 Durasi: 12 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sub Judul Materi (Efek animasi <i>fade</i>) 2. Animasi Guru (Efek animasi <i>fade</i>) 3. Definisi Cerita Pendek efek animasi <i>Write</i>). <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 3 ke 4 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Pengertian cerita pendek secara garis besar menggunakan animasi guru yang sedang menerangkan.</p>
---	---	---

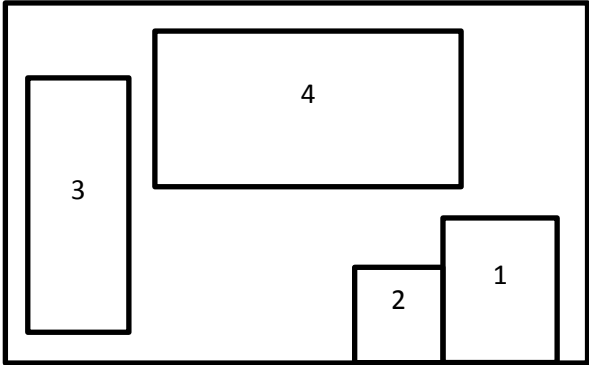
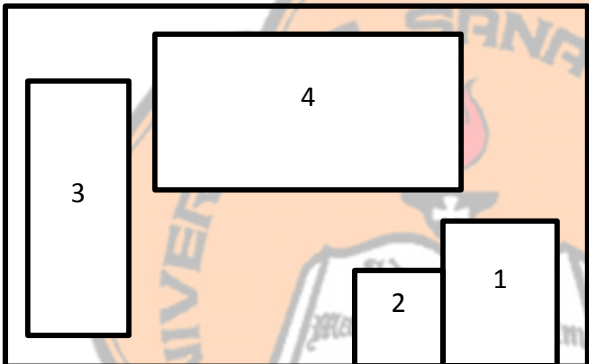
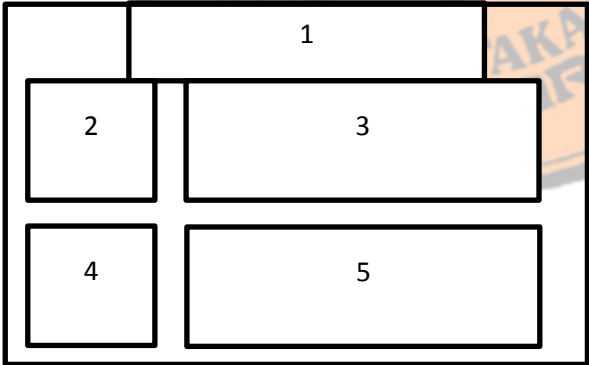
<p>3 Inti (Subjudul Unsur yang Terkandung dalam Cerpen) Slide 4 Durasi: 5 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi Guru Wanita (Efek Animasi <i>Fade</i>) 2. Animasi Guru Pria (Efek Animasi <i>Fade</i>) 3. Globe Dunia (Efek Animasi <i>Fade</i>) 4. Sub Bab Materi (Unsur yang terkandung pada cerpen. (Efek Animasi <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 4 ke 5 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Animasi yang mengajar siswa untuk semangat mempelajari unsur yang terkandung pada cerpen.</p>
---	--	---

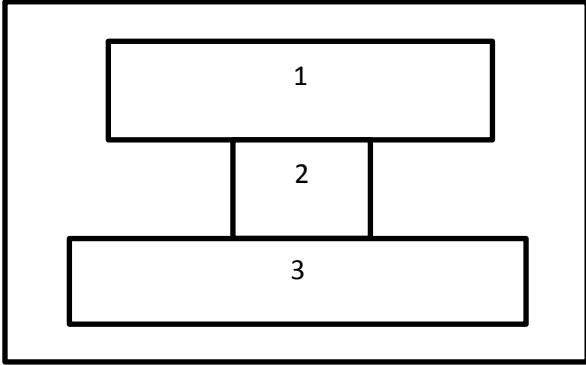
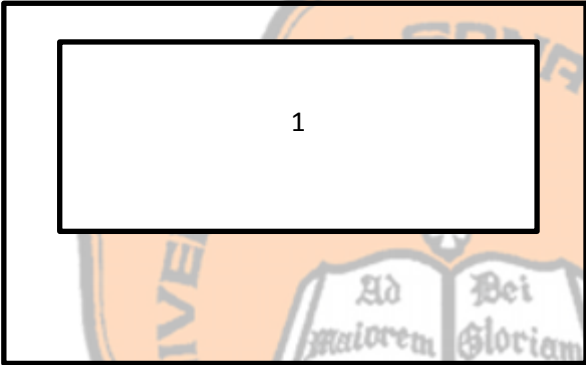
<p>3.1 Inti (Unsur yang Terkandung dalam Cerpen no 1) Slide 5 Durasi: 9 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja Kantor (Efek Animasi <i>Fade</i>) 2. Tumpukan Kertas (Efek Animasi <i>Fade</i>) 3. Orang yang sedang mengetik (Efek Animasi <i>Fade</i>) 4. Animasi Guru yang sedang Menjelaskan (Efek Animasi <i>Fade</i>) 5. Penjelasan Unsur yang Terkandung No 1 Dalam Cerpen (Efek Animasi <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 5 ke 6 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p>
<p>3.2 Inti (Unsur yang Terkandung dalam Cerpen no 2)</p>		<p>Unsur yang terkandung dalam cerpen secara garis besar menggunakan animasi pria yang sedang presentasi.</p> <p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja Kantor (Efek Animasi <i>Fade</i>) 2. Tumpukan Kertas (Efek Animasi <i>Fade</i>) 3. Orang yang sedang mengetik (Efek Animasi <i>Fade</i>) 4. Animasi Guru yang sedang Menjelaskan (Efek Animasi <i>Fade</i>) 5. Penjelasan Unsur yang Terkandung No 1 Dalam Cerpen (Efek Animasi <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 6 ke 7 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Unsur yang terkandung dalam cerpen secara garis besar menggunakan animasi pria yang sedang presentasi.</p>
<p>3.3 (Unsur yang Terkandung dalam Cerpen No 3) Slide 7 Durasi: 10 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja Kantor (Efek Animasi <i>Fade</i>) 2. Tumpukan Kertas (Efek Animasi <i>Fade</i>) 3. Orang yang sedang mengetik (Efek Animasi <i>Fade</i>) 4. Animasi Guru yang sedang Menjelaskan (Efek Animasi <i>Fade</i>) 5. Penjelasan Unsur yang Terkandung No 1 Dalam Cerpen (Efek Animasi <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 7 ke 8 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Unsur yang terkandung dalam cerpen menggunakan animasi pria sedang presentasi.</p>

<p>3.4 Inti (Unsur yang Terkandung dalam Cerpen No 4) Slide 8 Durasi: 10 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja Kantor (Efek Animasi <i>Fade</i>) 2. Tumpukan Kertas (Efek Animasi <i>Fade</i>) 3. Orang yang sedang mengetik (Efek Animasi <i>Fade</i>) 4. Animasi Guru yang sedang Menjelaskan (Efek Animasi <i>Fade</i>) 5. Penjelasan Unsur yang Terkandung No 1 Dalam Cerpen (Efek Animasi <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 8 ke 9 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Unsur yang terkandung dalam cerpen secara garis besar menggunakan animasi pria yang sedang presentasi.</p>
<p>3.5 Inti (Unsur yang Terkandung dalam Cerpen No 5) Slide 9 Durasi: 10 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meja Kantor (Efek Animasi <i>Fade</i>) 2. Tumpukan Kertas (Efek Animasi <i>Fade</i>) 3. Orang yang sedang mengetik (Efek Animasi <i>Fade</i>) 4. Animasi Guru yang sedang Menjelaskan (Efek Animasi <i>Fade</i>) 5. Penjelasan Unsur yang Terkandung No 1 Dalam Cerpen (Efek Animasi <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 9 ke 10 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Unsur yang terkandung dalam cerpen secara garis besar menggunakan animasi pria yang sedang presentasi.</p>
<p>4 Inti (Struktur Cerpen) Slide 10 Durasi: 20 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi Point (Efek Animasi <i>Fade</i>) 2. Sub Judul (Efek Animasi <i>Write</i>) 3. Nomor point 1 (Efek Animasi <i>Fade</i>) 4. Struktur 1 & Penjelasan Efek Animasi <i>Write</i>) 5. Nomor Point 2 (Efek Animasi <i>Fade</i>) 6. Struktur 2 & Penjelasan Efek Animasi <i>Write</i>) 7. Nomor Point 3 (Efek Animasi <i>Fade</i>) 8. Strukut 3 & Penjelasan 9. Nomor Point 4 (Efek Animasi <i>Fade</i>) 10. Struktur 4 & Penjelasan Efek Animasi <i>Write</i>) 11. Nomor Point 5 (Efek Animasi <i>Fade</i>) 12. Struktur 5 dan Penjelasan Efek

		<p>Animasi <i>Write</i>) Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 10 ke 11 tidak menggunakan <i>Transition</i>). Unsur Intrinsik menggunakan simbol point dan penjelasan singkat.</p>
<p>5 Inti (Unsur Intrinsik Cerpen) Slide 11 Durasi: 20 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Subjudul (Animasi Efek <i>Write</i>) 2. Point No 1 (Animasi Efek <i>Fade</i>) 3. Penjelasan Unsur 1 (Animasi Efek <i>Write</i>) 4. Point No 2 (Animasi Efek <i>Fade</i>) 5. Penjelasan Unsur 2 (Animasi Efek <i>Write</i>) 6. Point No 3 (Animasi Efek <i>Fade</i>) 7. Penjelasan Unsur 3 (Animasi Efek <i>Write</i>) 8. Point No 4 (Animasi Efek <i>Fade</i>) 9. Penjelasan Unsur 4 (Animasi Efek <i>Write</i>) 10. Point No 5 (Animasi Efek <i>Fade</i>) 11. Penjelasan Unsur 5 (Animasi Efek <i>Write</i>) 12. Point No 6 (Animasi Efek <i>Fade</i>) 13. Penjelasan Unsur 6 (Animasi Efek <i>Write</i>) 14. Point No 7 (Animasi Efek <i>Fade</i>) 15. Penjelasan Unsur 7 (Animasi Efek <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 11 ke 12 tidak menggunakan <i>Transition</i>). Unsur Intrinsik Cerpen secara garis besar menggunakan point dan penjelasan singkat.</p>

<p>6 Inti (3 Jenis Tokoh) Slide 12 Durasi: 5 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sub Judul (3 Jenis Tokoh) (Efek Animasi <i>Write</i>) 2. Animasi Guru yang sedang menjelaskan (Efek Animasi <i>Fade</i>) 3. Animasi Tokoh Baik Hati (Protagonis) (Efek Animasi <i>Fade</i>) 4. Animasi Tokoh Pemarah (Antagonis) (Efek Animasi <i>Fade</i>) 5. Animasi Tokoh Netral (Figuran) (Efel Animasi <i>Fade</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 12 ke 13 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Tiga jenis tokoh cerpen diwakilkan dengan emosional pada masing-masing karakter animasi.</p>
<p>7 Inti (Subjudul Sudut Pandang) Slide 13 Durasi: 3 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi Karakter Remaja Berpikir (Efek Animasi <i>Fade</i>) 2. Animasi Matahari (Efek Animasi <i>Fade</i>) 3. Sub judul (Efek Animasi <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 13 ke 14 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Sub judul untuk mengawali sudut pandang menggunakan animasi seseorang yang sedang mengajak untuk berfikir</p>
<p>7.1 Inti Sudut Pandang Orang pertama Slide 14 Durasi: 12 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi Meja dan Kursi Kantor (Animasi Efek <i>Fade</i>) 2. Animasi Tumpukan Buku (Animasi Efek <i>Fade</i>) 3. Animasi Karakter Simbol Orang Pertama (Animasi Efek <i>Fade</i>) 4. Penjelasan Sudut Pandang Orang Pertama (Animasi Efek <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 14 ke 15 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Penjelasan sudut pandang orang pertama menggunakan animasi yang seolah menjadi sudut pandang orang pertama</p>

<p>7.2 Inti (Sudut Pandang Orang Kedua) Slide 15 Durasi: 12 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi Meja dan Kursi Kantor (Animasi Efek <i>Fade</i>) 2. Animasi Tumpukan Buku (Animasi Efek <i>Fade</i>) 3. Animasi Karakter Simbol Orang Kedua (Animasi Efek <i>Fade</i>) 4. Penjelasan Sudut Pandang Orang Ketiga (Animasi Efek <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 15 ke 16 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Penjelasan sudut pandang orang Kedua menggunakan animasi yang seolah menjadi sudut pandang orang kedua</p>
<p>7.3 Inti (Sudut Pandang Orang Ketiga) Slide 16 Durasi: 10 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi Meja dan Kursi Kantor (Animasi Efek <i>Fade</i>) 2. Animasi Tumpukan Buku (Animasi Efek <i>Fade</i>) 3. Animasi Karakter Simbol Orang Kedua (Animasi Efek <i>Fade</i>) 4. Penjelasan Sudut Pandang Orang Ketiga (Animasi Efek <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 16 ke 17 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Penjelasan sudut pandang orang Ketiga menggunakan animasi yang seolah menjadi sudut pandang orang ketiga</p>
<p>8 Inti (Unsur Ekstrinsik Cerpen) Slide 17 Durasi: 16 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Subjudul (Animasi Efek <i>Write</i>) 2. Gambar Orang yang Sedang Sendiri (Animasi Efek <i>Fade</i>) 3. Penjelasan Latar Belakang Pengarang (Animasi Efek <i>Write</i>) 4. Gambar Orang yang Sedang Berkelompok (Animasi Efek <i>Fade</i>) 5. Penjelasan Latar Belakang Masyarakat (Animasi Efek <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 17 ke 18 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Unsur Ekstrinsik menggunakan gambaran langsung agar jelas dan mudah dipahami</p>

<p>9 Penutup (Ucapan Terimakasih) Slide 18 Durasi: 3 Detik</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi Peta Dunia (Animasi Efek <i>Fade</i>) 2. Animasi Lampu (Animasi Efek <i>Fade</i>) 3. Teks Ucapan Terimakasih (Animasi <i>Write</i>) <p>Audio : <i>Hold'em High</i> (Slide 19 ke 20 tidak menggunakan <i>Transition</i>).</p> <p>Penutupan menggunakan ucapan “Terima kasih” menggunakan animasi peta dunia dan lampu yang menyimbolkan pemikiran pelajar haruslah seluas dunia.</p>
<p>9.1 Penutup (Ikon Powtoon) Slide 19</p>		<p>Keterangan dan urutan animasi di urutkan dengan nomor seperti dibawah ini</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Simbol Animasi Powtoon (Automatic) <p>Audio : <i>Hold'em High</i></p> <p>Simbol Animasi Powtoon otomatis ditambahkan dari sistem setelah video berakhir.</p>

Lampiran 18 : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah : SMA Pangudi Luhur Sedayu

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : XI/ Genap

Materi Pokok : Cerita Pendek

Alokasi Waktu : 4 x 45 Menit (2x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

K1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
K2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleransi, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
K3	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktuan, konseptual, cerita pendekal, dan metakognitif berdasarkan rasaingin tahungan tetang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniota dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan cerita pendekal pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
K4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah kelimuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KI	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek.	3.9.1 Menentukan unsur intrinsik dan ekstrinsik teks cerita pendek. 3.9.2. Menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah
4	4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.	4.9.1 Menyusun kerangka teks cerpen dalam bentuk kalimat-kalimat. 4.9.2 Menyusun kalimat-kalimat menjadi cerita pendek dengan memerhatikan unsur pembangun teks cerita pendek.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pedagogik genre dan saintifik, diharapkan peserta didik dapat memahami dan menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek, mengkonstruksi cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah, menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek, dan menulis cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun.

D. Materi Pembelajaran**1. Pengetahuan Faktual**

Teks cerita pendek yang berjudul “Terima Kasih” karya Paulus Wicaksana.

2. Pengetahuan Konseptual**Struktur Cerita Pendek**

Abstrak-Orientasi-Komplikasi-Resolusi-Evaluasi-Koda

Unsur-unsur Cerita Pendek

Tema, alur, latar, tokoh, penokohan, sudut pandang, amanat, dan unsur ekstrinsik

3. Pengetahuan Prosedural

Menganalisis cerita pendek & memproduksi cerita pendek

4. Pengetahuan Metakognitif

Menyusun cerita pendek dengan memperhatikan unsur pembangun cerita pendek

E. Pendekatan, Metode, dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Kolaboratif
2. Model Pembelajaran : Pedagogik genre dan saintifik
3. Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan

F. Media/ Alat, dan Bahan Sumber Belajar

1. Media/Alat : Lembar Kerja, Papan Tulis, LCD, Laptop
2. Sumber Belajar :
 - a. Suherli, dkk. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas XI Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
 - b. Suherli, dkk. *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas XI Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2x45menit)

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik merespon salam tanda mensyukuri anugerah Tuhan dan saling mendoakan. 2. Peserta didik merespon pertanyaan dari guru berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya (tanya jawab). 3. Peserta didik menyimak kompetensi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari 4. Peserta didik mendiskusikan informasi dengan <i>proaktif</i> tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 5. Peserta didik menerima informasi tentang hal-hal yang akan dipelajari, metode dan media, langkah pembelajaran dan penilaian pembelajaran 	<p>Religius</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa duduk secara berkelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 4 orang. Setiap kelompok dibagikan cerita pendek berjudul “Terimakasih” 2. Siswa mengamati powerpoint tentang struktur dan unsur-unsur cerpen (materi hanya berupa ulasan). 3. Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi yang telah dibahas. <p>Pramenulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membaca cerita pendek yang berjudul “Terimakasih” 2. Siswa mengidentifikasi struktur dan unsur-unsur yang terkandung dalam cerpen dengan bimbingan guru. 4. Siswa mengomunikasikan hasil identifikasi dengan teman kelompoknya dan saling memberi saran. 5. Siswa bersama kelompoknya menyusun point-point hasil identifikasi <p>Pendrafan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama kelompoknya kembali merinci hasil identifikasi untuk menyamakan persepsi dalam satu kelompok. 2. Siswa mulai menulis identifikasi struktur dan 	<p>Literasi</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Berpikir kritis</p> <p>Kerjasama</p>	70 menit

	unsur-unsur yang terdapat dalam cerita pendek secara individu berdasarkan hasil identifikasi yang telah disusun kelompok.	Kreativitas	
Kegiatan penutup	<p>Kegiatan guru bersama peserta didik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman/ simpulan pelajaran. 2. Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. 3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; dan <p>Kegiatan guru</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan penilaian. 2. Memberikan tugas kepada peserta didik untuk banyak membaca cerita pendek lainnya dan memilih satu cerita pendek untuk diidentifikasi pernyataan umum dan tahapan-tahapannya secara individu 3. Menyampaikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya. 4. Menutup kegiatan belajar mengajar. 	Kreativitas HOTS	10 Menit

Pertemuan 2 (2x45 Menit)

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Waktu
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam kemudian mengucapkan syukur atas anugerah Tuhan yang telah diberikan 2. Guru memberikan pertanyaan terkait pembelajaran sebelumnya 3. Guru menjelaskan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari 4. Guru memberikan informasi tentang hal-hal yang akan dipelajari, metode dan media, langkah pembelajaran 	Religius Rasa ingin tahu	10 Menit
Kegiatan Intri	<p>Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi para siswa menjadi 6 kelompok, kemudian diberikan satu lembar kertas yang berisikan materi cerpen berdasarkan garis besarnya 2. 	Literasi	70 Menit

2. Bentuk Penilaian:

- a. Observasi : Lembar aktivitas pengamatan peserta didik
- b. Tes Tertulis : Lembar kerja peserta didik

3. Remedial

- a. Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KDnya belum tuntas
- b. Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial teaching (klasikal), atau tutor sebaya, atau digantikan dengan tugas.

4. Pengayaan

Bagi Peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut :

- a. Siswa mencapai nilai diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
- b. Siswa mencapai nilai diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

G. LAMPIRAN

MATERI CERITA PENDEK

1. Struktur Cerita Pendek

(Kokasih, 2014: 113), di dalam suatu cerpen terdapat struktur kerangka yang terdiri dari 6 struktur cerpen, yaitu

1) Abstrak

Abstrak adalah ringkasan dari sebuah cerita. Abstrak merupakan inti dari cerita yang akan dikembangkan menjadi beberapa rangkaian kejadian. Abstrak juga bisa disebut sebagai gambaran awal dalam cerita. Abstrak bersifat opsional yang mana dalam sebuah cerpen, kita boleh tidak menggunakan abstrak.

2) Orientasi

Orientasi adalah hal-hal yang berhubungan dengan suasana tempat dan waktu yang ada di dalam cerita tersebut. Biasanya orientasi tidak hanya terpaku pada satu tempat. Suasana dan waktu karena dalam sebuah cerita terdapat banyak kejadian dan tokoh yang berbeda-beda.

3) Komplikasi

Komplikasi merupakan rangkaian kejadian-kejadian yang berhubungan dan risikan tentang sebab akibat kejadian sebuah cerita. Dalam struktur ini kamu bisa menentukan watak atau karakter dari tokoh cerita. Watak atau karakter dari tokoh dapat muncul karena kerumitan permasalahan yang mulai terlihat.

4) Evaluasi

Evaluasi yaitu struktur dari konflik-konflik yang terjadi dalam cerita yang mengarah pada titik klimaks atau puncak permasalahan dan mulai mendapat gambaran penyelesaian dari konflik tersebut. Struktur ini merupakan struktur yang sangat penting. Karena struktur ini sangat menentukan menarik tidaknya suatu cerita.

Dalam struktur ini penulis dapat menyajikan konflik-konflik yang mampu membuat hati pembaca terbawa suasana. Sehingga pembaca lebih menghayati dan menjiwai karakter yang ada dalam cerita ini.

5) Resolusi

Resolusi merupakan penyelesaian dari evaluasi. Biasanya resolusi sangat dinanti-nanti oleh pembaca, karena pada struktur ini pengarang memberikan solusi mengenai permasalahan yang dialami seorang tokoh atau pelaku dalam cerita.

6) Koda

Koda ialah nilai ataupun pelajaran yang dapat diambil dari suatu cerita. Koda merupakan hikmah yang terkandung dalam cerita. Koda biasanya dapat diketahui setelah pembaca semua cerita dalam cerpen yakni dari permulaan hingga akhir dari cerita. Koda dapat berupa nasehat pelajaran dan peringatan bagi pembacanya.

2. Unsur Intrinsik Cerita Pendek

Selain diukur berdasarkan strukturnya, cerpen juga dapat diukur berdasarkan unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik yang terdapat pada suatu teks cerpen. Unsur intrinsik merupakan unsur yang berada langsung di dalam cerpen. Kokasih (2014: 117), unsur intrinsik pada cerpen dibagi menjadi lima, yaitu :

1) Tema

Tema merupakan gagasan pokok atau ide pokok sebuah cerita. Pada umumnya tema dapat dibagi menjadi dua. Yakni tema yang dapat langsung terlihat jelas di dalam cerita tanpa harus menghayati cerita dan tema yang tidak langsung, yakni pembaca harus bisa menyimpulkan sendiri tema yang terkandung dalam cerita tersebut.

2) Alur

Alur atau plot adalah jalan cerita sebuah karya sastra. Dalam membuat alur atau plot penulis harus memperhatikan karakter

tokoh yang akan di ceritakan. Biasanya semakin baik karakter tokoh maka semakin besar konflik yang ada timbul.

3) Setting atau latar

Setting atau latar merupakan hal-hal yang berkaitan dengan tempat, waktu, dan suasana dalam cerita tersebut. Setting atau latar biasanya berhubungan erat dengan tema cerpen misalnya jika cerpen bertemakan pendidikan maka settingnya berada di sekolahan, jika cerpen bertemakan agama maka settingnya berada di tempat ibadah.

4) Tokoh atau Pelaku

Tokoh merupakan pelaku pada sebuah cerita. Setiap tokoh biasanya mempunyai karakter tersendiri mulai dari watak, sikap, sifat dan kondisi fisik. Karakter tokoh dalam sebuah cerpen dapat pula disebut dengan perwatakan. Dalam sebuah cerita kita dapat menggolongkan karakter tokoh dalam 3 jenis, yaitu :

- a. Tokoh protagonis (tokoh utama dalam sebuah cerita atau tokoh yang memerankan peran menjadi orang baik.
- b. Tokoh antagonis (lawan dari tokoh utama atau tokoh yang memerankan peran menjadi orang jahat)
- c. Tokoh figuran (tokoh pendukung untuk cerita atau tokoh yang mendampingi tokoh protagonis.

5) Penokohan

Penokohan adalah pemberian karakter pada setiap tokoh dalam cerita. Karakter yang telah ditentukan akan tercermin pada pikiran, tindakan, ucapan, serta pandangan tokoh terhadap peristiwa yang terjadi.

6) Sudut Pandang(Point of View)

Sudut pandang adalah posisi pengarang dalam memandangi suatu peristiwa di dalam sebuah cerita. Ada beberapa sudut pandang, diantaranya yaitu:

a. Sudut pandang orang pertama

Pengarang memposisikan dirinya sebagai tokoh utama yang berbicara dalam kisah tersebut. Sudut pandang orang pertama juga disebut sebagai kata ganti orang pertama.

b. Sudut pandang orang kedua

Pengarang memposisikan dirinya sebagai tokoh yang diajak bicara. Sudut pandang orang kedua juga disebut sebagai kata ganti orang kedua (orang yang di ajak bicara).

c. Sudut pandang campuran

Pengarang memposisikan dirinya sebagai tokoh yang membicarakan tokoh utama. Sudut pandang campuran juga disebut sebagai kata ganti orang ketiga (orang yang dibicarakan).

7) Amanat atau pesan

Amanat atau pesan merupakan hal yang ingin disampaikan oleh seorang pengarang melalui karya tulisnya kepada pembaca atau pendengar. Pesan bisa berupa harapan, nasehat dan sebagainya.

3. Unsur Ekstrinsik Cerpen

Unsur ekstrinsik cerpen adalah unsur yang terdapat di luar cerpen. Unsur ekstrinsik dari cerpen merupakan unsur yang menjadi faktor pengarang membuat cerpen tersebut. Unsur ekstrinsik cerpen dibagi menjadi 2 yaitu:

1) Latar belakang masyarakat

Kondisi latar belakang masyarakat seorang penulis sangatlah berpengaruh besar terhadap terciptanya sebuah cerita. Kondisi itu bisa berupa pengkajian ideologi negara, kondisi politik negara, kondisi sosial masyarakat, kondisi lingkungan sekitar, sampai dengan kondisi ekonomi masyarakat.

2) Latar belakang pengarang

Latar belakang pengarang meliputi pemahaman kita terhadap sejarah hidup dan sejarah hasil karangan yang telah diciptakan.

NASKAH CERITA PENDEK

Terimakasih

Malam itu suasana di rumah seakan begitu dingin. Semua anggota keluarga tak mengeluarkan satu patah kata pun. Bukan karena marah atau kecewa, namun karena pusing memikirkan bagaimana cara membayar iuran wisata sekolahku.

Awalnya aku hanya ingin mengurangi beban kedua orang tuaku dengan memutuskan untuk tidak ikut study tour. Namun belum selesai ku ucapkan keinginanku, Ayah yang semula terdiam seribu bahasa langsung membantah.

“Tidak, kamu tetap ikut! Sudah tidurlah, besok ayah bayarkan biaya study tourmu”

Ku susuri ruang tengah menuju kamarku. Meski sebenarnya tak bisa tidur, ku coba memejamkan mata dan tak memikirkan apapun. Namun isak tangis ibuku yang terdengar lirih semakin membuatku tak bisa terlelap.

Aku tahu betul mengapa ibuku menangis, namun ayah tetap bersikeras untuk menyuruhku mengikuti kegiatan sekolah tersebut. Dialah sosok pria yang tak pernah membiarkan buah hatinya sedih bahkan malu karena ketidak mampuannya.

Kala itu malam belum terlalu larut, hingga masuk pukul 8.00 malam suara pintu terketuk memecahkan hening di rumahku. Seorang tetangga datang dengan membawa sebuah amplop coklat.

“Malam pak, maaf datang malam-malam”

“Tidak papa pak, silahkan masuk” sambut ayahku.

Setelah keduanya berbincang santai, tetanggaku menyerahkan amplop tersebut pada ayahku. “Ini adalah uang pembayaran tanah yang beberapa bulan lalu digunakan untuk jalan desa.”

Seketika ayahku terkejut. Bagaimana tidak, uang tak pernah ia bayangkan sebelumnya tiba-tiba diantarkan ke rumah. Ya, awalnya tanah

yang seberapa itu direlakan ayah untuk menjadi jalan umum. Namun karena kebijakan desa, tanah tersebut diputuskan untuk dibeli.

Seperginya tetanggaku, ibu langsung masuk ke kamarku sembari memelukku erat. Tanpa berkata panjang ia memberikan sejumlah uang untuk membayar biaya study tourku. Air mata tak bisa tertahankan dari mata kami, dan malam itu rasa syukur memenuhi hatiku. (Nugraha)

INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan Pendidikan : SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU

Tahun Pelajaran : 2018/2019

Kelas/Semester : XI/ 1

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

NO	WAKTU	NAMA	KEJADIAN/ PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					

INSTRUMEN PENUGASAN I

Satuan Pendidikan : SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

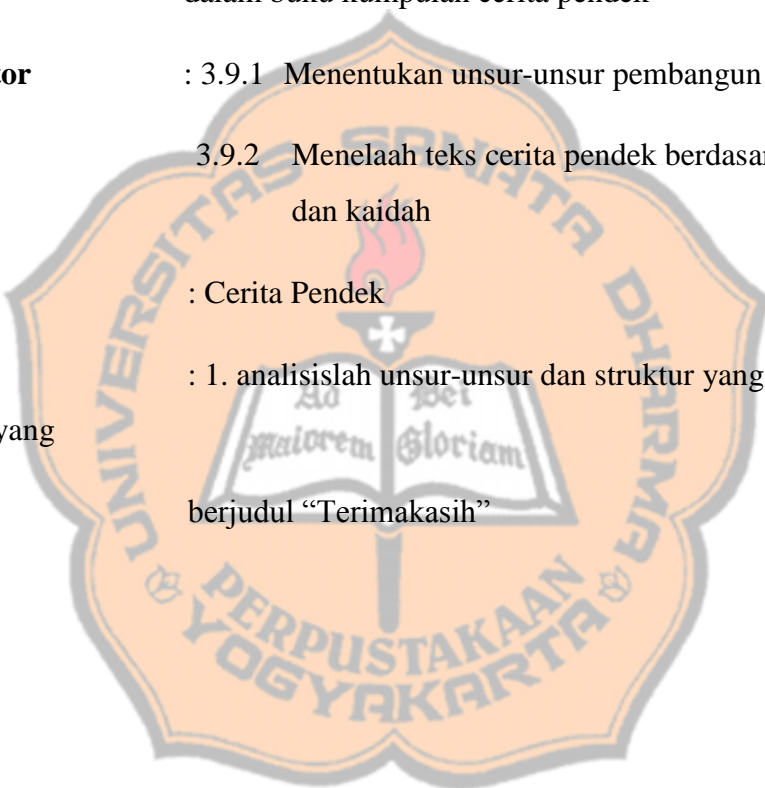
Kelas : XI

Kompetensi dasar : 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek

Indikator : 3.9.1 Menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek
3.9.2 Menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah

Materi : Cerita Pendek

Tugas : 1. analisislah unsur-unsur dan struktur yang terdapat pada cerpen yang berjudul “Terimakasih”



INSTRUMEN PENUGASAN II

Satuan Pendidikan : SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : XI

Kompetensi dasar : 4.9 Mengkontruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur- unsur pembangun cerpen

Indikator : 4.9.1 Menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek

4.9.2 Menulis cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun

Materi : Cerita Pendek

Tugas :

1. Tuliskan rancangan cerita pendek menggunakan tema “Bolos Sekolah” dalam satu kelompok
2. Buatlah sebuah cerita pendek menggunakan tema “Bolos Sekolah” berdasarkan rancangan yang sudah ditulis sebelumnya

RUBRIK PENILAIAN PENUGASAN

Nama Peserta didik/kelompok :

Kelas :

Tanggal Pengumpulan :

No	Katagori	Skor	Alasan
1	Apakah cerita pendek yang ditulis lengkap dengan unsur-unsurnya?		
2	Apakah terdapat uraian tentang memenuhi strukturnya?		
3	Apakah bahasa yang digunakan untuk menginterpretasikan lugas, sederhana, runtut dan sesuai dengan kaidah EYD?		
Jumlah			

Kriteria :

5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, dan 1 = sangat kurang

INSTRUMEN TES TERTULIS

Satuan Pendidikan : SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia – Wajib

Kelas : XI

Kompetensi Ddasar : 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek

Indikator : 3.9.1 Menentukan Unsur-Unsur pembangun cerita pendek

3.9.2 Menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah

Materi : Cerita pendek

Tes Tertulis

Disediakan teks cerita pendek

1. Identifikasilah unsur-unsur dan struktur cerpen yang berjudul “Terimakasih”
2. Kemukakan komentarmu terhadap teks cerita pendek tersebut

RUBRIK PENILAIAN

Soal	Aspek yang Dinilai	Skor
1	1) Peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur dan struktur cerpen dengan sangat tepat	4
	2) Peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur struktur cerpen dengan tepat	3
	3) Peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur dan struktur cerpen dengan kurang tepat	2
	4) Peserta didik mengidentifikasi unsur-unsur struktur cerpen dengan tidak tepat	1
Soal	Aspek yang Dinilai	Skor
2	1) Peserta didik mengemukakan komentar dengan sangat tepat	4
	2) Peserta didik mengemukakan komentar dengan tepat	3
	3) Peserta didik mengemukakan komentar dengan kurang tepat	2
	4) Peserta didik mengemukakan komentar dengan tidak tepat	1

INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN

Satuan Pendidikan : SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : XI

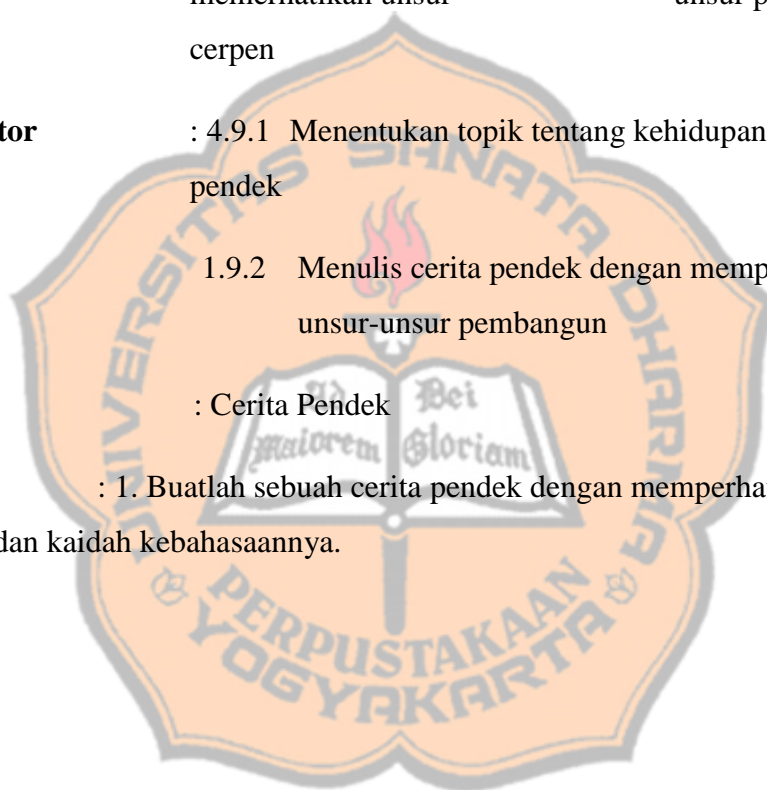
Kompetensi dasar : 4.9 Mengkontruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen

Indikator : 4.9.1 Menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek

1.9.2 Menulis cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun

Materi : Cerita Pendek

Tugas : 1. Buatlah sebuah cerita pendek dengan memerhatikan struktur, unsur, dan kaidah kebahasaannya.



RUBRIK PENILAIAN

Soal	Aspek yang Dinilai	Skor
1	1) Peserta didik membuat cerita pendek dengan memperhatikan struktur, unsur, dan kaidah kebahasaannya dengan sangat baik	4
	2) Peserta didik membuat cerita pendek dengan memperhatikan struktur, unsur dan kaidah kebahasaannya dengan baik	3
	3) Peserta didik membuat cerita pendek dengan memperhatikan struktur, unsur, dan kaidah kebahasaannya dengan kurang baik	2
	4) Peserta didik membuat cerita pendek dengan memperhatikan struktur, unsur, dan kaidah kebahasaannya dengan tidak baik	1

INSTRUMEN PENILAIAN PORTOFOLIO

Satuan Pendidikan	: SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia – Wajib
Kelas	: XI
Materi	: Menganalisis Cerita pendek
Kompetensi dasar	: 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek
	4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.
Indikator	: 3.9.1 Menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek
	3.9.2 Menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah
	4.9.1 Menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek

- 4.9.2 Menulis cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun.

Tugas I

1. Simpan setiap tugas yang diberikan ke dalam map individu peserta didik (warna map sesuai dengan kelas masing-masing/tiap kelas beda warna map)
2. Buat rangkuman dari setiap tugas yang telah diberikan dan rangkuman dibuat pada kertas folio bergaris.
3. Batas waktu pengumpulan tugas adalah di pertemuan terakhir

PEDOMAN PENSKORAN:

KRITERIA YANG DINILAI	SKOR MAKSIMAL
Peserta didik menyimpan semua tugas yang telah dikerjakan dengan lengkap, dan tugas dikerjakan dengan benar, serta dikumpulkan tepat waktu	4
Peserta didik menyimpan tugas-tugas yang telah dikerjakan, dan sebagian besar benar tapi kurang lengkap, serta dikumpulkan tepat waktu	3
Peserta didik menyimpan tugas-tugas yang telah dikerjakan, namun sebagian besar salah, kurang lengkap, dan tidak dikumpulkan tepat waktu	2
Peserta didik menyimpan tugas-tugas yang telah dikerjakan, namun tugas yang dikerjakan salah, dan kurang lengkap, serta tidak dikumpulkan tepat waktu	1
Peserta didik tidak menyimpan satu pun tugas-tugas yang diberikan karena tidak pernah mengumpulkan tugas	0

LEMBAR PENILAIAN PORTOFOLIO

Jenis Tugas :

Kelas : XI

Semester/ Tahun Pelajaran : 1/ 2019 - 2020

No	Nama Peserta didik	Tugas KD	Nilai	Tanda Tangan		Ket. (Tgl Pengumpulan)
				Peserta Didik	Guru	

KISI-KISI SOAL HOTS

Tahun Pelajaran 2012/2017

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas Program : XI MIPA 2

Semester : 1

Kurikulum : 2013

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kelas/ Semester	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek	Menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek	XI/I	Disajikan cerita pendek, peserta didik dapat menentukan unsur-unsur pembangun	C4	Uraian	1

	dalam buku kumpulan cerita pendek			cerita pendek			
		Menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah	XI/I	Disajikan cerita pendek, peserta didik dapat menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah	C5	Uraian	2
2	4.9 Mengkontruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen	Menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek	XI/I	Disajikan cerita pendek peserta didik dapat menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek	C3	Uraian	3
		Menulis cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen	XI/I	Disajikan cerita pendek peserta didik dapat menulis cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun	C6	Uraian	4

KARTU SOAL HOTS

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : XI/ 1 (Satu)

Kurikulum : 2013

Kompetensi Dasar	: 1. Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek 2. Mengkontruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.
Materi	: Cerita pendek
Indikator Soal Nomor 1	: Disajikan cerita pendek peserta didik dapat menentukan unsur-unsur pembangun cerita pendek dengan benar
Indikator Soal Nomor 2	: Disajikan cerita pendek pesera didik dapat menelaah teks cerita pendek berdasarkan struktur dan kaidah dengan benar
Indikator Soal Nomor 3	: Disajikan cerita pendek peserta didik dapat menentukan topik tentang kehidupan dalam cerita pendek dengan baik
Indikator Soal Nomor 4	: Disajikan cerita pendek peserta didik dapat menulis cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun dengan benar

Lampiran 19: Dokumentasi



