

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON*
PADA MATERI TEKS PERSUASI
KELAS VIII SMP YWKA PALEMBENG**

SKRIPSI

**OLEH
HUSNI
NIM 312017032**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
JULI 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON*
PADA MATERI TEKS PERSUASI
KELAS VIII SMP YWKA PALEMBENG**

SKRIPSI

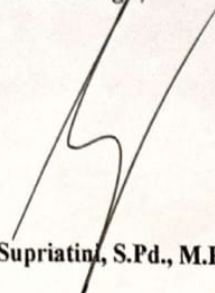
**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk Memenuhi Salah satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Husni
NIM 312017032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
Juli 2021**

Skripsi oleh Husni ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

**Palembang, 15 Juli 2021
Pembimbing I,**



Supriatini, S.Pd., M.Pd.

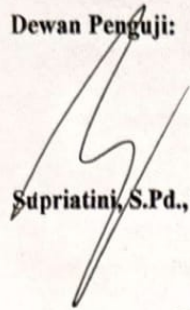
**Palembang, 15 Juli 2021
Pembimbing II,**



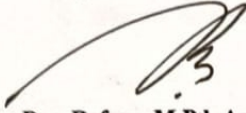
Drs. Refson, M.Pd.

Skripsi oleh Husni ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 26 Juli 2021

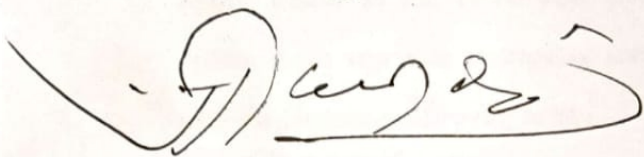
Dewan Penguji:



Supriatini, S.Pd., M.Pd., Ketua

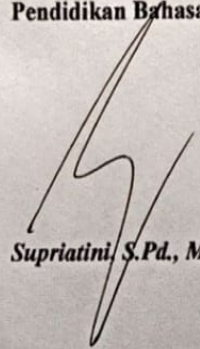


Drs. Refson, M.Pd. Anggota



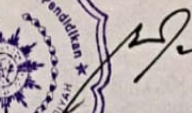
Dr. H. Haryadi, M.Pd. Anggota

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia



Supriatini, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,
Dekan
FKIP UMP,



Dr. H. Rusdy AS., M.Pd.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Husni

NIM : 312017032

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Telp/Hp : 081930940029

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang saya buat adalah benar-benar pekerjaan saya sendiri (bukan barang jiplakan).
2. Apabila dikemudian hari terbukti/dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya akan menanggung jawab risiko sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipertanggungjawabkan.

Palembang, 15 Juli 2021
Yang menyatakan,



Husni
NIM. 312017032

Motto dan Persembahan

Motto:

- ❖ *Ubahlah hidupmu dari hari ini, jangan pernah berteruh pada masa depan, bertindaklah sekarang tanpa menunda-nunda.*
- ❖ *Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahnya.*
- ❖ *Almarhum ayahanda Zulmi dan ibunda Dra. Umi Waryati yang selalu memberi doa disetiap langkahku, terima kasih atas jasa dan dukungan yang selalu mngiringi langkah keberhasilanku.*
- ❖ *Keluarga besar yang sudah mendoakanku.*
- ❖ *Dosen pembimbingku Supriatini, S.Pd., M.Pd. dan Drs. Refson, M.Pd. yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi.*
- ❖ *Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.*
- ❖ *Teman seperjuanganku mahasiswa angkatan 2017 .*
- ❖ *Teman-teman organisasi Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.*
- ❖ *Teman-teman organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa.*
- ❖ *Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.*
- ❖ *Almamaterku Universitas Muhammadiyah Palembang.*

ABSTRAK

Husni, 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Teks Persuasi Kelas VIII SMP YWKA Palembang.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: (I) Supriatini, SPd., M.Pd. dan (II) Drs. H. Refson, M.Pd.

Kata kunci : *Pengembangan, Powtoon, Teks Persuasi.*

Terbatasnya media dan sumber belajar yang interaktif membuat peserta didik menjadi cepat merasa bosan. Untuk mengatasi masalah tersebut, Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* yang dapat mengembangkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran teks persuasi. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran, (2) mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi teks persuasi, (3) mendeskripsikan validasi media pembelajaran hasil pengembangan berbasis *powtoon* pada materi teks persuasi. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*reserch and development*) Allesi dan Trollip. Hasil uji meliputi dua tahap yaitu uji alfa dan uji beta hasil validasi yang diperoleh dari media pembelajara mencapai 84% sedangkan validasi materi pembelajaran mencapai 86%. Hasil uji coba kelompok kecil terhadap 3 peserta didik memperoleh hasil menapai 90,6%. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi teks persuasi di SMP YWKA Palembang dinyatakan valid oleh validator media dan validator materi. Serta dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Indonesia di Kelas VIII. Dengan adanya penelitian ini diharapkan pendidik secara aktif melakukan pengembangan media pembelajara, peserta didik dapat termotivasi dalam pembelajaran Bahasa Indonedia, dan penelitian ini dapat menginspirasi alam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat-Nya dan rida-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang judul, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Teks Persuasi Kelas VIII SMP YWKA Palembang.*”

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. 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 mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. H. Rusdy AS, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah mengesahkan skripsi penulis.
2. Supriatini, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan sebagai Dosen Pembimbing I yang telah sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan solusi, nasihat serta masukan positif kepada penulis.
3. Drs. H. Refson, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II skripsi yang telah sabar mengarahkan, membimbing, dan memberi masukan positif kepada penulis.
4. Novia Sari S.Pd. selaku validator materi pembelajaran dari SMP YWKA Palembang yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian.

5. Kepada kedua orang tua yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu.
6. Sahabat dan seluruh rekan mahasiswa angkatan 2017 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidik atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak dan menjadi satu bahan pemikiran serta langkah untuk penelitian selanjutnya.

Palembang, 06 Juli 2021

Penulis,

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| SURAT PERTANGGUNG JAWABAN SRIPSI | iv |
| MOTTO | v |
| ABSTRAK | vi |
| KATAPENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 6 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 7 |
| E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian..... | 8 |
| F. Definisi Istilah..... | 8 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 9 |
| A. Pengertian Pengembangan..... | 9 |
| B. Pengertian Media Pembelajaran..... | 10 |
| C. Media Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> | 15 |
| D. Teks Persuasi..... | 17 |
| E. Tujuan Teks Persuasi..... | 18 |
| F. Ciri-Ciri Teks Persuasi..... | 18 |
| G. Struktur Teks Persuasi..... | 19 |
| H. Contoh Teks Persuasi..... | 19 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 21 |
| A. Metode Pengembangan..... | 21 |
| B. Prosedur Pengembangan..... | 22 |
| C. Validasi Produk..... | 27 |
| D. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian..... | 27 |

| | |
|---|------------|
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 28 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 30 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN | 33 |
| A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran..... | 33 |
| B. Hasil Uji Coba Produk..... | 48 |
| C. Revisi Produk Akhir..... | 66 |
| BAB V PEMBAHASAN | 67 |
| A. Hasil pengembangan..... | 67 |
| B. Deskripsi Data Hasil Produk..... | 68 |
| BAB VI SIMPULAN DAN SARAN | 71 |
| A. Simpulan..... | 71 |
| B. Saran..... | 72 |
| DAFTAR RUJUKAN..... | 73 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 75 |
| RIWAYAT HIDUP..... | 135 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

| | |
|---|-----|
| 1. Proposal Skripsi..... | 75 |
| 2. Usulan Judul Skripsi..... | 102 |
| 3. Undangan Ujian Seminar Proposal..... | 103 |
| 4. Daftar Hadir Mahasiswa..... | 104 |
| 5. Bukti Perbaikan Proposal..... | 106 |
| 6. Surat Keputusan..... | 107 |
| 7. Renana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 108 |
| 8. Daftar Hadir Peserta Didik | 109 |
| 9. Permohonan Riset..... | 110 |
| 10. Surat Keterangan Penelitian..... | 111 |
| 11. Validasi Media Pembelajaran Tahap 1..... | 112 |
| 12. Validasi Media Pembelajaran Tahap 2..... | 115 |
| 13. Validasi Materi Pembelajaran Tahap 1..... | 121 |
| 14. Validasi Materi Pembelajaran Tahap 2..... | 126 |
| 15. Foto-Foto Kegiatan Penelitian..... | 131 |
| 16. Laporan Kemajuan Bimbingan..... | 132 |
| 17. Undangan Ujian Sripsi | 133 |
| 18. Surat Persetujuan Skripsi | 134 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| 1. Gambar 1. Desain Pengembangan Alessi dan Trollip..... | 22 |
| 2. Gambar 2. Halaman Depan Media Pembelajaran..... | 37 |
| 3. Gambar 3. Halaman Tujuan Pembelajaran..... | 37 |
| 4. Gambar 4. Halaman Interaksi Peserta Didik dan Pendidik..... | 38 |
| 5. Gambar 5. Halaman Materi..... | 38 |
| 6. Gambar 6. Halaman Materi (Syarat-Syarat Teks Persuasi)..... | 39 |
| 7. Gambar 7. Halaman Materi (Ciri-Ciri Teks Persuasi)..... | 39 |
| 8. Gambar 8. Halaman Materi (Struktur Teks Persuasi)..... | 39 |
| 9. Gambar 9. Halaman Materi (Contoh Teks Persuasi dalam Bentuk Brosur).. | 40 |
| 10. Gambar 10. Halaman Kesimpulan Materi | 40 |
| 11. Gambar 11. Halaman Publikasi..... | 41 |
| 12. Gambar 12. Tampilan <i>Assemble The Voice</i> | 42 |
| 13. Gambar 13. Hasil dan Soal Analisis Kebutuhan..... | 43 |
| 14. Gambar 14. Hasil dan Soal Analisis Kebutuhan..... | 44 |
| 15. Gambar 15. Hasil dan Soal Analisis Kebutuhan..... | 44 |
| 16. Gambar 16. Hasil dan Soal Analisis Kebutuhan..... | 45 |
| 17. Gambar 17. Hasil dan Soal Analisis Kebutuhan..... | 46 |
| 18. Gambar 18. Hasil dan Soal Analisis Kebutuhan..... | 46 |
| 19. Gambar 19. Hasil dan Soal Analisis Kebutuhan..... | 47 |
| 20. Gambar 20. Hasil dan Soal Analisis Kebutuhan..... | 53 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| 1. Tabel 1. Langkah-Langkah Penelitian..... | 26 |
| 2. Tabel 2. Kriteria Penilaian Lembar Validasi..... | 29 |
| 3. Tabel 3. Ukuran Penilaian dan Bobot Penilaian..... | 31 |
| 4. Tabel 4. Kriteria Angkat Peserta Didik Media Pembelajaran..... | 31 |
| 5. Tabel 5. <i>Flowcharts</i> | 36 |
| 6. Tabel 6. Hasil Uji Kelayakan Media Tahap I..... | 51 |
| 7. Tabel 7. Hasil Uji Kelayakan Media Tahap II..... | 53 |
| 8. Tabel 8. Masukan dan Kritik dari Ahli Media Pembelajaran..... | 56 |
| 9. Tabel 9. Hasil Validasi Tahap I Ahli Materi..... | 57 |
| 10. Tabel 10. Hasil Validasi Tahap II Ahli Materi..... | 59 |
| 11. Tabel 11. Masukan dan Kritik Terhadap Media Pembelajaran dari Ahli Materi Pembelajaran..... | 62 |
| 12. Tabel 12. Hasil Validasi Peserta Didik..... | 62 |
| 13. Tabel 13. Hasil Validasi Peserta Didik..... | 63 |
| 14. Tabel 14. Hasil Validasi Peserta Didik..... | 64 |
| 15. Tabel 15. Perhitungan Rata-Rata Peserta Didik..... | 65 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan diri sehingga mampu untuk menghadapi segala perubahan serta dapat mengatasi permasalahan hidup. Pendidikan bukan saja sebagai sarana tranformasi ilmu pengetahuan tetapi lewat pendidikan juga di harapkan terbentuknya karakter manusia yang mampu melaksanakan nilai-nilai luhur bangsa dan agama. Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan terlihat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Undang-undang ini menjelaskan tentang jaminan peningkatan mutu pendidikan. Saat ini, salah satu upaya yang sedang dilakukan adalah peningkatan kualitas pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah dipahami sehingga memungkinkan suatu pembelajaran akan berjalan lebih menarik. Pentingnya pendidikan bagi pembangunan suatu negara, memerlukan aturan yang jelas sehingga dapat tercapainya tujuan pendidikan. Selain itu, aturan tentang peningkatan pembelajaran juga tercantum pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1 yang berisi:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1, dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran dilaksanakan dengan harapan agar pendidik dapat menggunakan media/metode yang melibatkan peserta didik secara aktif, serta menciptakan suasana yang menyenangkan, kreatif, dan interaktif sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Pendidikan di era teknologi seperti saat ini, telah menuntut pendidik agar dapat berinovasi dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar. Pemanfaatan teknologi juga diperlukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang mulai dipelajari dari tingkat dasar hingga ke tingkat perguruan tinggi. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi modal dasar untuk proses belajar dan perkembangan anak-anak Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga dapat membina dan mengembangkan kepercayaan diri peserta didik sebagai komunikator, pemikir imajinatif, dan warga negara Indonesia yang literat atau melek informasi (Kemendikbud, 2015:iii).

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membina dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan berkomunikasi peserta didik dalam menempun pendidikan dan dunia kerja. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya manusia Indonesia.

Demi mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia seperti yang telah dirumuskan diatas, pemerintah telah menyusunnya ke dalam bentuk kurikulum

yang di dalamnya terdapat beberapa pengetahuan dan keterampilan lain Kurikulum 2013 memiliki ciri khas dibandingkan dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya. Ciri khas dari kurikulum 2013 adalah berbasis karakter dan kompetensi, pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dan tematik-integratif, serta penilaian pembelajaran yang menggunakan penilaian autentik (Fadlillah, 2014:175). Dalam Kurikulum 2013, terdapat materi teks persuasi. Pembelajaran materi teks persuasi terdapat pada materi kelas VIII SMP/MTs.

Permasalahan yang ada dalam pembelajaran teks persuasi adalah peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran teks persuasi dibandingkan dengan jenis pembelajaran Bahasa Indonesia lainnya sehingga dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat mengembangkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran teks persuasi.

Namun permasalahan yang ditemukan dilapangan adalah umumnya siswa tidak dapat mengembangkan gagasan atau ide dalam karangannya. Hal ini terjadi karena kurangnya informasi yang dimiliki siswa dan menyebabkan siswa kesulitan untuk mengolah ide menjadi sebuah karangan. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil wawancara penulis kepada guru di salah satu SMP di Cirebon (Rosmaya 2020:112).

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti menarik kesimpulan bahwa dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mengembangkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran teks persuasi. Menurut Noemanzah dalam jurnal *Silampari Bisa* (Vol. 3, No. 1, 2020), untuk mengatasi permasalahan yang di hadapi peserta didik dan pendidik dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Agar pembelajaran teks persuasi dapat tercapai, pendidik hendaknya menggunakan bahan yang tepat dalam penyampaian mater teks persuasi termasuk kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia. Kompetensi ini termasuk dalam kurikulum 2013 pada semester genap, yaitu kompetensi dasar (KD) 3.13 dan 4.13 Mengidentifikasi jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca. Standar kompetensi dalam silabus Bahasa Indonesia kelas VIII semester genap peserta didik diharapkan mampu menyimpulkan isi saran, ajakan, arahan, pertimbangan tentang berbagai hal positif permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca.

Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi tanggung jawab bersama tak terkecuali dari pihak pendidik. Pendidik adalah sosok teladan yang menjadi salah satu acuan keberhasilan suatu pendidikan. Pendidik perlu menguasai disiplin ilmu mengenai pengetahuan, keterampilan umum maupun khusus, hingga tahu cara untuk mengimplementasikan pengetahuan yang sudah didapatnya.

Pendidik hendaknya menggunakan media yang tepat dalam penyampaian materi. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, pendidik dapat mulai menggunakan media teknologi dalam proses pembelajaran. Kelebihan menggunakan media teknologi dalam proses pembelajaran adalah penyajian yang menarik dan akan memberikan stimulus yang positif sehingga peserta didik dapat mengungkapkan kembali dengan sistematis sesuai dengan yang didengar, dilihat, dan dirasakan. Minimnya media dan sumber belajar interaktif yang digunakan di dalam proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan, dan

jenuh apabila tidak menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik dan hanya mendengarkan pembelajaran dari pendidik saja.

Terlebih lagi dengan materi teks persuasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang membutuhkan kemampuan untuk memahami materi belajar lebih dan tidak hanya sebatas mendengarkan dari pendidik. Peran pendidik lebih ditekankan bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan peserta didik dalam pelajaran (Fathurrohman 2017:15).

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang sederhana yaitu aplikasi *Powtoon* yang dapat membuat media presentasi *power point* menjadi interaktif, menarik, dan tidak membosankan sehingga peserta didik diharapkan dapat memahami materi teks persuasi dengan penggambaran serta pemahaman yang lebih baik. Menurut Shannon dalam Dewi (2017), "*Powtoon is Web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-created objects, imported images, provided music and user created voiceovers*". Animasi perangkat lunak berbasis *internet* yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunanya.

Penelitian tentang media pembelajaran *powtoon* pernah diteliti oleh Rischa Rewi mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung pada tahun 2020 dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA*".

Simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan Rischa Rewi mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung adalah pembelajaran teks laporan hasil observasi berbasis *powtoon* yang dikembangkan dilakukan dengan melalui 5 langkah penelitian, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi produk. Setelah dilakukannya uji kelayakan produk, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* yang peneliti kembangkan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan memperoleh hasil validator dari ahli materi dengan rata-rata persentase sebesar 82%, sedangkan hasil validator dari ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 81.25%.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan juga reliabel yang dapat menumbuhkan minat peserta didik agar lebih tertarik dengan pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran teks eksposisi yang dipadukan dengan berbagai *software* pendukung seperti pengolah *audio-visual*, pengolah gambar, pengolah animasi dan sebagainya yang diharapkan dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi teks persuasi di SMP YWKA Palembang?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi teks persuasi di SMP YWKA Palembang?

3. Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis *powtoon* yang dikembangkan pada materi teks persuasi di SMP YWKA Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi teks persuasi di SMP YWKA Palembang?
2. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi teks persuasi di SMP YWKA Palembang?
3. Mendeskripsikan validasi media pembelajaran hasil pengembangan berbasis *powtoon* pada materi teks persuasi di SMP YWKA Palembang?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, pendidik Bahasa Indonesia, dan sekolah. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi Peserta Didik dalam berpikir, menumbuhkan semangat, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu Peserta Didik pada teks persuasi.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran teks persuasi, mengembangkan kreativitas Pendidik Bahasa Indonesia dalam memberikan materi pembelajaran, dan mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik khususnya untuk materi teks persuasi.

3. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi lembaga sekolah, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi inspirasi dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

- a. Penelitian dilakukan di SMP YWKA Palembang.
- b. Peserta Didik yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah Peserta Didik kelas VIII SMP YWKA Palembang.

2. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan masalah dalam penelitian ini dilakukan agar hasil penelitian lebih jelas dan tidak menimbulkan banyak penafsiran. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada mata pelajaran teks persuasi di sekolah menengah pertama kelas VIII SMP YWKA Palembang.

F. Definisi Istilah

Menurut Shannon dalam Dewi (2020) *powtoon* merupakan aplikasi yang terhubung ke internet atau *web* aplikasi *online* yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi, tampilan berupa video yang berisi animasi-animas.

DAFTAR RUJUKAN

- Alessi, M. S., & Trollip, S. 2001. *Multimedia For Learning Methods and Development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akmal,A.S. (2017). *Pengembangan bahan ajar berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa*. Skripsi. Tidak Diterbitkan: IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, Rischa. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Teks Laporan Hasil Observasi*. Skripsi. Tidak Diterbitkan: IAIN Rischa Dewi Lampung.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa: Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fadlilah. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, dan SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruuzz Media.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2005. Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti, 2020. *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2 Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute.
- Rahmah, Devi Yulia. 2017. “*Pengembangan Media Interaktif berbasis iSpring untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali*”. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Hlm 51--53.
- Rosmaya, Eliin. 2020. *Deiksis Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. (Vol. 7 No. 1). Universitas Swadaya Gunung Jati (UGJ) Cirebon.
- Oktaviara, Resta Ayu dan Triesninda Pahlevi. 2019. *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Filpbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifiks pada Materi Menerapkan Pengoprasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar*. Jurnal Administrasi Perkantoran, Vol 07 Nomor 03.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugianti dan Rayatno. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Researh institute.