

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DORATOON PADA MATERI SASTRA KREATIF SISWA KELAS X
IPA SMA AISYIYAH 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

**OLEH:
SRI RAHMAWATI
NIM 312018042**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DORATOON PADA MATERI SASTRA KREATIF SISWA KELAS X
IPA SMA AISYIYAH 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

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

**Oleh:
Sri Rahmawati
NIM 312018042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
2022**

Skripsi oleh Sri Rahmawati Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Palembang, 13 Agustus 2022
Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'S' followed by a smaller, more fluid signature.

Dr. Sakdiah Wati, M.Pd.

Palembang, 13 Agustus 2022
pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, featuring a large, cursive 'S' followed by a smaller, more fluid signature.

Surismiati, S.Pd., M.Pd.

**Skripsi oleh Sri Rahmawati ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal
20 Agustus 2022**

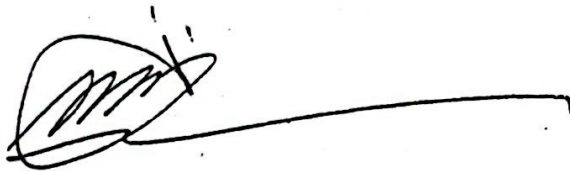
Dewan Penguji:



Dr. Sakdiah Wati, M.Pd. Ketua

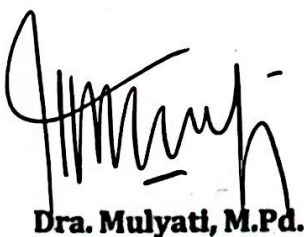


Surismlati, S.Pd., M.Pd. Anggota



Drs. Mustofa, M.Pd. Anggota

**Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia**



Dra. Mulyati, M.Pd.

NIDN. 0228106501

**Mengetahui,
Dekan
FKIP UM Palembang,**



Dr. H. Rusdy AS, M.Pd.

NIDN. 0007095908

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sri Rahmawati
NIM : 312018042
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Telp/Hp : 081271134911

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Doratoon* Pada Materi Sastra Kreatif Siswa Kelas X SMA Aisiyiyah 1 Palembang.

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila dikemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, Agustus
Yang menyatakan,



Sri Rahmawati
NIM. 312018042

Motto dan Persembahan

Motto:

- ❖ Jalani hidup mu sebagaimana kau inginkan, jangan dengarkan orang yang tidak menyukaimu. Tutup telingamu dan teruslah berjuang menuju apa yang kau ingin capai.
- ❖ Hidup tidak selalu sama apa yang kau inginkan dan jangan kau lupakan selalu ikhtiar dan meminta kepada-nya.

Persembahan:

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan berkatnya.
- ❖ Kepada diri saya sendiri, yang selalu berjuang dimanapun, kapanpun, dan bagaimanapun keadaannya.
- ❖ Kedua orang tua tercinta ayahanda M. Yani dan ibunda Saipon
- ❖ Saudara-saudaraku yang kusayangi Ade Sriyanto, Agus Supriyanto, Octa Sundary, serta seluruh keluarga terkasih.
- ❖ Dosen pembimbing Dr.SakdiahWati, M.Pd. dan Surismiati, S.Pd., M.Pd.
- ❖ Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan para staff
- ❖ Sahabat-sahabatku dan teman teman tersayang
- ❖ Almamaterku

ABSTRAK

Rahmawati, Sri. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Pada Materi Sastra Kreatif Siswa Kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: (I) Dr. Sakdiah Wati, M.Pd. dan (II) Surismiati, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *Pengembangan, Doratoon, Sastra Kreatif.*

Media yang sering digunakan pada saat pembelajaran kerap kali membuat peserta didik merasa bosan dalam proses belajar. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis doratoon ini untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran terutama dalam materi sastra kreatif. Metode dalam penelitian ini menggunakan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) Allesi dan Trolip, subjek penelitian ini siswa kelas X IPA SMA Aisyiyah 1 Palembang yang berjumlah 33 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai (1) Analisis kebutuhan dari peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran, (2) mendeskripsikan rancangan pengembangan produk media pembelajaran *doratoon* pada materi sastra kreatif, (3) mendeskripsikan hasil validasi dari media pembelajaran doratoon pada materi sastra kreatif. Hasil uji validitas dari kedua ahli memiliki kategori sangat layak. Validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai 89,3% dan ahli materi 88,3%. Hasil uji coba kelompok kecil kepada 6 peserta didik memperoleh nilai 90,4% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan dari hasil validasi kedua ahli, serta uji coba pada peserta didik, bahwa media pembelajaran berbasis doratoon pada materi sastra kreatif dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti berharap agar media pembelajaran ini dapat menjadi inspirasi bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Pada Materi Sastra Kreatif Siswa Kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Penulis menyadari tanpa adanya bantuan, dukungan, bimbingan, dan Kerjasama dari berbagai pihak maka skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. H. Rusdy AS, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah mengesahkan skripsi penulis.
2. Dra. Mulyati, M.Pd. ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah mengesahkan skripsi penulis.
3. Dr.SakdiahWati, M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan solusi kepada penulis.
4. Surismiati, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan masukan serta solusi kepada penulis.
5. Heru, S.Pd., M.Pd. validator media pembelajaran yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan validasi pada penelitian penulis,
6. Ely Suryani, M.Pd. validator materi pembelajaran dari SMA Aisyiyah 1 Palembang yang telah memberikan izin dan bantuannya untuk melakukan validasi serta penelitian.

7. Kepada kedua orang tua dan keluarga yang telah berdoa, berjuang, membesarkan, mendidik, mendukung, serta memberikan fasilitas dan membiayai penulis dalam mencari ilmu.
8. Kepada sahabat-sahabatku Diza Firdany Mukhlisina, Inayyah Feby Cahyani, Nia Wulandari, Nur Arina, dan “Blabla” yang selalu menemaniku disaat lelah, memberikan semangat, dan mendukung dalam keadaan susah maupun senang.
9. Kepada teman-teman kelas B angkatan 2018 yang telah berjuang dan menjalani perkuliahan bersama-sama dan dalam keadaan apapun. Semoga kita semua dipertemukan lagi dalam versi terbaik masing-masing.

Penulis berharap semoga skripsi dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca, juga bagi peneliti selanjutnya. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, hal ini disebabkan masih terbatas pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan penulis. Akhir kata, semoga Allah SWT sennatiasa membalas kebaikan pada pihak yang telah ikut berpartisipasi dalam proses penulisan skripsi ini.

Palembang, 2022

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERTANGGUNG JAWABAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	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 Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Pengertian Pengembangan	10
B. Media Pembelajaran	11
C. Media Pembelajaran Berbasis <i>Doratoon</i>	17
D. Sastra Kreatif.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Metode Penelitian	26
B. Prosedur Pengembangan.....	27
C. Validasi Produk.....	32

D. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian.....	33
E. Populasi dan Sampel.....	34
F. Teknik Pengumpulan Data	35
G. Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN	40
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	40
B. Hasil Uji Coba Produk.....	53
C. Revisi Produk Akhir	75
BAB V PEMBAHASAN	77
A. Hasil Pengembangan.....	77
B. Deskripsi Data Hasil Penilaian dan Validasi Produk	78
C. Temuan Penelitian	82
D. Keterbatasan Produk.....	84
BAB VI PENUTUP	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR RUKUN.....	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	90
RIWAYAT HIDUP	239

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Proposal Skripsi	91
2. Usulan Judul Skripsi	123
3. Undangan Ujian Seminar Proposal.....	124
4. Daftar Hadir Mahasiswa	125
5. Bukti Perbaikan Proposal	127
6. Surat Keputusan	128
7. Surat Keterangan Penelitian	129
8. Silabus SMA.....	134
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	137
10. Validasi Media Pembelajaran Tahap 1.....	142
11. Validasi Media Pembelajaran Tahap 2	147
12. Validasi Materi Pembelajaran Tahap 1.....	152
13. Validasi Materi Pembelajaran Tahap 2.....	157
14. Kuesioner Uji Coba Produk Tahap 1.....	163
15. Kuesioner Uji Coba Produk Tahap 2.....	199
16. Foto-Foto Kegiatan Penelitian.....	235
17. Laporan Kemajuan Bimbingan	236
18. Surat Persetujuan Ujian Skripsi.....	237
19. Undangan Ujian Skripsi.....	238

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Desain Pengembangan Alessi dan Trollip	28
2. Gambar 2. Halaman Depan Media Pembelajaran.....	44
3. Gambar 3. Halaman Tujuan Pembelajaran	44
4. Gambar 4. Halaman Interaksi dengan Peserta Didik	45
5. Gambar 5. Halaman Materi (Pengertian Sastra Kreatif).....	45
6. Gambar 6. Halaman Materi (Jenis-Jenis Sastra Kreatif)	46
7. Gambar 7. Halaman Materi (Langkah-Langkah Membuat Sastra Kreatif)	46
8. Gambar 8. Halaman Materi (Contoh Karya Sastra Kreatif)	46
9. Gambar 9. Halaman Materi (Sastra Kreatif Puisi).....	47
10. Gambar 10. Halaman Materi (Sastra Kreatif Puisi).....	47
11. Gambar 11. Halaman Materi (Contoh Puisi)	47
12. Gambar 12. Halaman Penutup	48
13. Gambar 13. Halaman publikasi	48
14. Gambar 14. Tampilan Assemble the voice	50

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1. Langkah-Langkah Penelitian	32
2. Tabel 2. Kriteria Penilaian Lembar Validasi	35
3. Tabel 3. Ukuran Penilaian dan Bobot Nilai	37
4. Tabel 4. Kriteria Angket Peserta Didik Media Pembelajaran	38
5. Tabel 5. <i>Flowcharts</i>	43
6. Tabel 6. Hasil Analisis Kebutuhan Pada Peserta Didik.....	51
7. Tabel 7. Hasil Wawancara Kepada Pendidik.....	54
8. Tabel 8. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media Tahap 1	57
9. Tabel 9. Komentar dan Saran Perbaikan dari Validator Ahli Media.....	60
10. Tabel 10. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media Tahap 2	60
11. Tabel 11. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi Tahap 1	63
12. Tabel 12. Komentar dan Saran Perbaikan dari Validator Ahli Materi	65
13. Tabel 13. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi Tahap 2	66
14. Tabel 14. Hasil Validasi Peserta Didik	69
15. Tabel 15. Hasil Validasi Peserta Didik	70
16. Tabel 16. Hasil Validasi Peserta Didik	71
17. Tabel 17. Hasil Validasi Peserta Didik	72
18. Tabel 18. Hasil Validasi Peserta Didik	73
19. Tabel 19. Hasil Validasi Peserta Didik	74
20. Tabel 20. Perhitungan Rata-Rata Peserta Didik	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran merupakan salah satu proses penting dalam pendidikan siswa, sebagaimana Seri (2016:5) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah intervensi guru atau dosen dalam membangun suatu lingkungan belajar yang dapat membuat siswa atau mahasiswa semakin termotivasi untuk melakukan proses belajar mengajar sehingga mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Jamil (2013:75), "Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran."

Pembelajaran menggambarkan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini terlihat dari perubahan kurikulum yang dilakukan secara terus-menerus. Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan terlihat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Undang-undang ini

menjelaskan mengenai jaminan peningkatan mutu pendidikan. Saat ini, salah satu upaya yang sedang dilakukan adalah peningkatan kualitas pembelajaran.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan tantangan tersendiri bagi lulusan Ilmu Pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik. Berkembangnya IPTEK mendorong guru untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komputer. Dengan kemajuan teknologi ini dapat memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Menurut Kustandi dan Danddy (2022:175) “pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran yang menerapkan penggunaan komputer di dalamnya, baik itu digunakan oleh guru ataupun siswa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan pembelajaran berbasis komputer, siswa akan lebih mudah melakukan kontrol belajar, memilih urutan pembelajaran, memudahkan mengerjakan tugas-tugas, dan melakukan evaluasi secara mandiri.”

Pentingnya pendidikan untuk pembangunan suatu negara, memerlukan aturan yang jelas sehingga terciptanya tujuan pendidikan. Sebagaimana pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dijelaskan bahwasanya Pasal 19 Ayat 1 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 proses pembelajaran ini diharapkan agar guru sebagai pendidik di sekolah dapat melibatkan media yang akan membuat peserta didik untuk aktif selama proses belajar mengajar berlangsung, serta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan kreatif. Pada era teknologi seperti saat ini pendidik dituntut agar dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif melalui teknologi

yang ada. Pemanfaatan teknologi ini juga diperlukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah atas (SMA).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi modal dasar untuk pembelajaran dan perkembangan anak-anak. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat membangun kepercayaan diri pada peserta didik sebagai pemikir imajinatif, komunikator, dan warga negara yang literat dan melek informasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan bisa membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, mengemukakan pendapat dan perasaannya, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, serta mampu menyalurkan kemampuan imajinatif dan analisis yang ada di dalam dirinya (Soelistyaningroem, 2019).

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk membina dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan berkomunikasi peserta didik dalam menempuh pendidikan dan dunia kerja. Sebagaimana Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permediknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standari isi, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, yang mana baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya manusia Indonesia.

Dalam kurikulum 2013, terdapat materi puisi yang termasuk dalam sastra kreatif. Pembelajaran materi sastra kreatif ini terdapat pada materi pembelajaran kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang. Permasalahan yang ada dalam pembelajaran sastra kreatif adalah peserta didik kesulitan dan malas untuk fokus dalam memahami pembelajaran karena selama proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan sesekali menggunakan *powerpoint* yang biasa. Pemanfaatan media berbentuk *powerpoint* penjelasannya dominan materi yang padat dengan teks tanpa dilengkapi dengan gambar, video animasi, dan suara.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti simpulkan bahwa dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran sastra kreatif. Pada umumnya, jenis media pembelajaran bervariasi, diantaranya seperti media berprogram manusia, visual, cetakan, visual, dan komputer. Salah satunya media yang akan dikembangkan adalah media *doratoon* berbasis audio visual. *Doratoon* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat persentasi pembelajaran dengan vidio animasi.

Media pembelajaran merupakan perangkat fisik yang dipersiapkan secara khusus guna membentuk interaksi dan memberikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Adapun perangkat fisik ini meliputi bahan cetak, benda asli, visual, audiovisual, audio, web, dan multimedia (Yaumi, 2018:7). Sebagaimana media pembelajaran ini yang hanya berbentuk fisik, tetapi media pembelajaran ini mampu menciptakan proses belajar mengajar yang menarik, menyenangkan, efektif, serta mampu menghasilkan suasana yang nyaman. Sehingga peserta didik lebih gampang menyerap pembelajaran atau matri yang telah diberikan.

Sebagai bahan pertimbangan peneliti dalam memilih media pembelajaran *Doratoon*, peneliti sudah mempersiapkan beberapa kajian terdahulu untuk menguatkan sumber penelitian, sehingga hasil penelitian ini masih relevan antara teori dengan kajian di lapangan.

Adapun kajian terdahulu penelitian yang menggunakan media pembelajaran web ini pernah diteliti oleh Yeni Andrianti mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya pada tahun 2016 dengan judul "*Pengembangan Media Powtoon Berbasis AudioVisual Pada Pembelajaran Sejarah*", dengan hasil penelitian menyatakan bahwa hasil evaluasi ahli untuk aspek materi didapatkan nilai 4,32 (dengan kategori sangat valid) untuk aspek desain pembelajaran didapatkan nilai 4,00 (dengan kategori valid).

Penelitian selanjutnya oleh Husni mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang pada tahun 2021 dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Teks Persuasi Kelas VIII SMP YWKA Palembang"*. Adapun yang menjadi perbedaan dengan peneliti ini yaitu tema media yang akan dihasilkan, sebagaimana penelitian yang terdahulu menggunakan teks persuasi, sedangkan penelitian yang akan dihasilkan menggunakan sastra kreatif. Serta pada medianya penelitian terdahulu menggunakan web yang bernama Powtoon, sedangkan yang akan dihasilkan menggunakan *Doratoon*. Persamaanya sama-sama mengembangkan produk yang menghasilkan video pembelajaran.

Selanjutnya dari jurnal yang ditulis oleh Clara Alverina pada tahun 2019 yang berasal dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dengan judul *"Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Materi Pelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri Bhayangkari Kota Serang"*. Berdasarkan kesimpulan yang ada dari jurnal tersebut, produk yang dikembangkan pada penelitian ini layak digunakan di Sekolah Dasar yang menerapkan kurikulum 2013 karena memenuhi indikator keberhasilan produk. Serta mendapatkan rata-rata skor persentase sebesar 88,5% dengan kriteria "sangat baik" dari respon siswa.

Sedangkan berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Winda Dwi Hudhana & Agus Sulaeman pada tahun 2019 yang berasal dari FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang dengan judul *"Pengembangan Media Video Scribe Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMA"*. Berdasarkan kesimpulan yang ada dari jurnal tersebut produk media pembelajaran video scribe dan materi cerpen berbasis pendidikan telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Setelah dilakukan validasi produk, dilakukan uji coba produk pada 20 siswa SMAN 1 Kabupaten Tangerang dengan rata-rata perolehan pretest 64 dan posttest 73. Para siswa juga diberikan angket mengenai media video scribe, diperoleh rata-rata 81,3% sehingga dinyatakan layak. Media video scribe efektif dalam

pembelajaran karena dapat menarik minat, antusias, keaktifan siswa, meningkatkan imajinasi, dan meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran cerita pendek berbasis pendidikan karakter.

Adapun perbedaan dari beberapa penelitian tersebut adalah media yang digunakan dari aplikasi atau web yang digunakan berbeda dan materi yang digunakan juga berbeda. Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang menghasilkan slide persentasi yang menghasilkan video pembelajaran animasi.

Keempat penelitian tersebut memberikan pengetahuan kita tentang pengaruh peningkatan prestasi siswa dalam memecahkan masalah. Meningkatkan prestasi siswa karena dalam proses pembelajaran disertai rasa senang dan motivasi peserta didik yang baik. Penelitian ini menggambarkan keberhasilan pembelajaran adalah tertariknya siswa pada media pembelajaran. Dari penelitian ini peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif yang dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk semangat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Yaitu "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Pada Materi Sastra Kreatif Siswa Kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang*".

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *doratoon* pada materi sastra kreatif di SMA Aisyiyah 1 Palembang?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *doratoon* pada materi sastra kreatif di SMA Aisyiyah 1 Palembang?
3. Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis *doratoon* yang dikembangkan pada materi sastra kreatif di SMA Aisyiyah 1 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 *doratoon* pada materi sastra kreatif di SMA Aisyiyah 1 Palembang?
2. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *doratoon* pada materi sastra kreatif di SMA Aisyiyah 1 Palembang?
3. Mendeskripsikan validasi media pembelajaran hasil pengembangan berbasis *doratoon* pada materi sastra kreatif di SMA Aisyiyah 1 Palembang?

D. Manfaat

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

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat diharapkan untuk menjadi rujukan atau motivasi untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran khususnya *doratoon*.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan menjadikan alternatif dalam menentukan media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya sastra kreatif, mengembangkan kreatifitas pendidik Bahasa Indonesia dalam memberikan materi pembelajaran, dan dapat mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik terkhusus pada materi sastra kreatif.

b. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam berpikir, menumbuhkan semangat, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi pada sastra kreatif.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi lembaga sekolah, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi inspirasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

- a. Penelitian dilakukan di SMA Aisyiyah 1 Palembang.
- b. Peserta didik yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Aisyiyah 1 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 *doratoon* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi sastra kreatif di sekolah menengah atas kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang.

F. Definisi Operasional

Hikmawati (2019:16), mengungkapkan bahwasannya definisi operasional mampu memeberikan arti atau batasan dari variabel melalui perincian yang akan dilakukan peneliti untuk mengukur variabel. Berikut merupakan definis operasionalnya:

1. Pengembangan adalah proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran. Pengembangan mencakup fungsi-fungsi desain, produksi, dan penyampaian, maka suatu bahan dapat didesain dengan menggunakan jenis teknologi (Seels dalam Sugianti, 2020:21).

2. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (*KBBI*), media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya).
3. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik dalam Herman, 2016:6).
4. Berbasis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia(*KBBI*), memiliki arti kelas verba atau kata kerja sehingga berbasis dapat menyatakan suatu tindakan, keberadaan, pengalaman, atau pengertian dinamis lainnya.
5. *Doratoon* merupakan aplikasi web online pada perangkat lunak (software) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat persentasi atau vidio animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik.
6. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia(*KBBI*), materi adalah sesuatu yang menjadi bahan (untuk diujikan, dipikirkan, dibicarakan. Dikarangkan, dan sebagainya).
7. Sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran kongkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa (Wicaksono, 2014:10).
8. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia(*KBBI*) kreatif memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan, bersifat (mengandung) daya cipta.

DAFTAR RUJUKAN

- Adkhar, Bastiar Ismail. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD LabSchool UNNES*. Skripsi. Diterbitkan: UNNES Bastiar Ismail Adkhar Semarang.
- Alessi, M. S., & Trollip, S. 2001. *Multimedia For Learning Methods and Development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Alverina, Clara dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Materi Pelajaran IPS*. School Education Jurnal. (Vol. 9 No. 3). Univeristas Tirtayasa Banten.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hari, Cecep Syamsul. 2021. *Sastra Digital Jurnal Majalah Online Edisi Reborn*. Bandung: Penerbit Buku Sastra Digital.
- Hudhana, Winda Dwi. & Sulaeman, A. 2019. *Pengembangan Media Video Scribe Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra. (Vol. 9 No. 1). Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Husni. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Teks Peruasi Kelas VIII SMP YWKA Palembang*. Skripsi. Tidak Diterbitkan: Univesitas Muhammadiyah Husni Palembang.
- Kustandi, Cecep, & Darmawan, Daddy. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. (Vol. 7 No. 2). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurhayati, Endang. 2019. *Cipta Kreatif Karya Sastra*. Bandung: Yrama Media
- Pemerintah Republik Indonesia. 2005. *Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta.
- Sugianti, dkk. 2022. *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Seri, Herman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Palembang: Unit Kerja FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surismiati. 2018. *Sejarah dan Teori Sastra*. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang Press.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inofatif dan Pengembangannya*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, & Edi. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. (Vol. 2 No. 2). STT KADESI Yogyakarta.
- Wicaksono, Andri. 2014. *Menulis Kreatif Sastra*. Yogyakarta: Garudhawaca.