

PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON
DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA
PENDEK SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1
ALASA TALUMUZOI

By Fajar Fitri Zalukhu

64 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON*
DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS
CERITA PENDEK SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1
ALASA TALUMUZOI

SKRIPSI



Oleh

FAJAR FITRI ZALUKHU
NM 202124022

7
UNIVERSITAS NIAS

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
84
JULI 2024

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

8 Memasuki era yang sangat maju ini kadangkala membuat masyarakat menanggalkan satu persatu kebiasaan, budaya, bahkan bahasanya sendiri yang sudah dianggap usang dan tergolong tidak mampu menaikkan nama dan popularitasnya di kalangan masyarakat modern. Terlepas dari hal tersebut, dalam dunia pendidikan, meskipun pembelajaran bahasa Indonesia sudah dipandang sebelah mata namun, mata pelajaran tersebut masih memiliki kedudukan yang penting pada ujian nasional dan ujian-ujian formal lainnya. Hal ini terbukti dari tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa, serta tingkat pengalaman siswa di sekolah (Akhadiyah dkk, 1991:1). 32 Keterampilan berbahasa seseorang harus melewati beberapa aspek keterampilan yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut memiliki kaitan satu sama lain dan manfaat yang sangat penting. 38 Dari keempat keterampilan tersebut menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. 5 Pasa prinsipnya fungsi utama dari tulisan adalah sebagai alat komunitas yang tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir secara kritis, memperdalam daya tanggap atau persepsi kita, memecahkan masalah-masalah yang kita hadapi, menyusun urutan bagi pengalaman dan tulisan dapat membantu kita menjelaskan pikiran-pikiran kita.

78 Menulis adalah suatu bentuk berpikir, salah satu tugas penting sebagai penulis 24 adalah menguasai prinsip-prinsip menulis dan berpikir, yang akan dapat menolongnya mencapai maksud dan tujuan penulis. Secara singkat belajar menulis adalah belajar berpikir dalam/dengan cara tertentu. 8 Menulis memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat, bukan sekadar

pendongkrak popularitas, namun menulis merupakan sarana bagi masyarakat untuk saling mengingatkan satu sama lain. Sebab, dalam tulisan penulis menyisipkan sejumlah pesan moral, maupun pengetahuan untuk dibagi kepada para pembaca. Salah satu aspek menulis yang harus dimiliki siswa adalah siswa harus mampu mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain dalam cerita pendek. Pesatnya perkembangan dunia teknologi saat ini telah menghasilkan beragam aplikasi terhubung internet. Kemajuan teknologi tersebut patutlah diberdayakan guru untuk membantu mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar dalam dunia pendidikan. Jika pada masa kini disebut sebagai era digital yang terkoneksi dengan kemajuan teknologi, ditandai dengan semakin bergantungnya dunia pendidikan kepada teknologi dalam memperlancar pembelajaran, maka guru perlu untuk mengintegrasikan keterampilannya dalam mengelola pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut untuk dijadikan alat atau media dalam pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2006:3). Sedangkan menurut Sutirman (2013:15) media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Pendapat lain dikemukakan oleh Sanaky (2013:4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Dari berbagai hasil kemajuan teknologi, aplikasi video animasi merupakan satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah penyampaian materi sehingga siswa didik menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran. Video animasi dapat membantu guru untuk memvisualisasikan materi atau konsep pelajaran yang abstrak. Sudrajat (2010)

juga memaparkan bahwa media video animasi merupakan penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, *image*, grafik, dan suara sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang mungkin memiliki tipe visual, auditori, maupun kinestetik. Sukiayasa & Sukoco (2013) menjelaskan materi pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi juga lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa didik. Sedangkan Lee & Owens (2004) berpendapat bahwa penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran dari awal hingga akhir proses pembelajaran.

Video animasi jika digunakan sebagai media pembelajaran akan menghindarkan peserta didik dari rasa bosan dan kelelahan disebabkan karena penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. salah satu aplikasi video animasi yang telah dikenal dalam dunia pendidikan dan mulai sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Powtoon*. Aplikasi *Powtoon* merupakan aplikasi terhubung internet atau *web apps online* yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Dalam aplikasi *powtoon* terdapat animasi-animasi yang dapat dikreasikan menjadi sebuah produk yang menarik. *Powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi pra dibuat gambar, barang import, menyediakan music dan pengguna menggunakan suara overs (Astutik,2019). Desain sistem pembelajaran instruksional dan dalam hal ini perlu diketahui tentang model generik dari suatu sistem desain pembelajaran. Model generik tersebut biasa dikenal dengan istilah ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*). Di dalamnya terdapat lima unsur model yang menjadi tahapan-tahapan penting untuk dilaksanakan. Filosofi pendidikan dalam penerapan ADDIE ini menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, inovatif, autentik dan menginspirasi bagi siswa. ADDIE merupakan akronim untuk *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu,

memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya (Junaedi, 2019).

³⁵ Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, maka salah satu hambatan yang terjadi pada keterampilan menulis siswa ²⁹ disebabkan oleh pertama, faktor sikap tidak kreatif yang ditandai dengan sikap plagiat jika diberi tugas, tidak suka membaca, dan kurangnya perbendaharaan kata bahasa Indonesia karena jarang menggunakan bahasa Indonesia. Kedua, ⁶ selama ini proses pembelajaran hanya menekankan pada pemahaman konsep (kognitif) dan kurangnya ²⁹ penerapan penggunaan media pembelajaran melalui materi yang di ajarkan. ⁴⁴ Kondisi tersebut mendorong peneliti untuk mencari solusi dalam memecahkan masalah yang ada. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk memahami dan mendalami materi secara mendalam. ⁸⁵ Dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yang akan dikaji ⁶⁵ dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran melalui video berbasis Powtoo pada materi menulis teks cerita pendek? ⁵
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran melalui video berbasis Powtoo pada materi menulis teks cerita pendek? ⁴²
3. Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran melalui video berbasis Powtoo pada materi menulis teks cerita pendek? ⁴²
4. Bagaimana keefektivan media video pembelajaran melalui video berbasis Powtoo pada materi menulis teks cerita pendek?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses pengembangan media video pembelajaran melalui video berbasis Powtoo pada materi menulis teks cerita pendek?
2. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran melalui video berbasis Powtoo pada materi menulis teks cerita pendek?
3. Mengetahui kepraktisan media video pembelajaran melalui video berbasis Powtoo pada materi menulis teks cerita pendek?
4. Mengetahui keefektifan media video pembelajaran melalui video berbasis Powtoo pada materi menulis teks cerita pendek?

1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu media video pembelajaran berbasis powtoon dengan penyajiannya mudah untuk dipahami, memiliki informasi-informasi penting didalamnya, memiliki fitur- fitur menarik perhatian siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Menurut Adam dan Syastra (Tafonao 2018:105) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Arsyad (2007:3) mengemukakan kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Gerlach dan Ely (Arsyad 2007:3) mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2006:3). Sedangkan menurut Sutirman (2013:15) media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru mempermudah penyampaian materi pelajaran kepada siswa dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

2. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Suwardi (2007:76) dalam bukunya manajemen pembelajaran diantaranya

a. Media sebagai sumber belajar

Media sebagai sumber belajar dimaksudnya media yang digunakan oleh tenaga pendidik dapat berfungsi sebagai tempat dimana bahan pembelajaran itu berada. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, benda, peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh bahan pembelajaran.

b. Media sebagai alat bantu

Media sebagai alat bantu yaitu membantu tenaga pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, tenaga pendidik dapat menyampaikan materi lebih menarik. Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didikan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

c. Manfaat media pembelajaran

Arsyad (2002:26) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kemasn pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan

mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan tenaga pendidik, masyarakat, dan lingkungan.

Menurut Levie & Lentz (harefa dan bio 2021:9), ⁴ fungsi media pembelajaran adalah:

- a. Fungsi atensi, dengan media visual pada intinya, menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada isi pelajaran dalam kaitannya dengan makna visual dari teks pelajaran yang ditampilkan atau yang menyertainya. Seringkali Siswa tidak tertarik mata pelajaran, ³⁹ sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar yang diproyeksikan melalui LCD dapat menenangkan mereka dan mengarahkan perhatian mereka pada pelajaran yang akan mereka ambil. Akibatnya, kemungkinan memperoleh dan mengingat pelajaran ²⁰ meningkat.
- b. Fungsi emosional, media visual dapat dilihat dari kesenangan siswa belajar atau membaca gambar dan teks, gambar atau simbol dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa, seperti informasi tentang masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi kognitif, media visual dapat dilihat dari temuan penelitian yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual berkontribusi pada tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensasi media pembelajaran dapat dilihat dari temuan bahwa media visual menyediakan konteks untuk memahami teks, membantu siswa dengan keterampilan membaca yang lebih lemah mengatur dan mengingat informasi dalam teks. Dengan kata lain, peran media pembelajaran adalah untuk melayani siswa yang lemah dan lamban untuk menerima dan memahami isi pelajaran tertulis atau lisan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka di simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Membantu guru dalam bidang tugasnya.

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga bisa mengatasi kelemahan dan kekurangan guru.

b. Membantu para pembelajar.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang dipilih dengan tepat, maka dapat membantu siswa dalam meningkatkan daya cerna dan daya pemahaman terhadap materi, membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor siswa terhadap pesan pembelajaran.

c. Memperbaiki proses belajar mengajar

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna, maka dapat membantu guru jika hasil tidak sesuai dengan standar minimal, media pembelajaran bisa membantu untuk mengulangi pembelajaran tersebut.

3. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2006:79-101) adalah sebagai berikut:

a. Media berbasis manusia, merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi.

b. Media berbasis cetakan adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

c. Media berbasis visual, dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat peserat didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d. Media berbasis audiovisual adalah penulisan naskah yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

- 25
- e. Media multimedia. Media ini menyajikan unsur media secara lengkap, seperti animasi. Media ini identik dengan computer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer.

15

Jenis-jenis media menurut Bretz (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010:17-18) mengklasifikasikan media kedalam tujuh kelompok yaitu

- a. Media audio seperti siaran berita bahasa jawa dalam radio, sandiwara bahasa awa dalam radio, *tape recorder* beserta pita audio berbahasa jawa.
- b. Media cetak seperti buku, modul, bahan ajar mandiri
- c. Media visual diam seperti foto, slide, dan gambar.
- d. Media visual gerak seperti film bisu, movie maker tanpa suara, video tanpa suara.
- e. Media audio semi gerak seperti tulisan jauh bersuara.
- f. Media audio visual diam seperti film rangkaian suara, slide rangkaian suara.
- g. Media audio visual gerak seperti film documenter tentang kesenian jawa atau seni pertunjukan, video kethoprak, video wayang, dan video campursasi.

4. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Sanaky (Purwanti 2015:44) menuliskan bahwa kelebihan dan kekurangan media video yaitu : menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistic, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar, portabel dan mudah

didistribusikan, sedangkan kelemahan Media Video yaitu: pengadaanya memerlukan biaya mahal, tergantung pada energy listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat, sifat komunikasinya searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik, mudah tergoda untuk menayangkan kaset VCD yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.

Adapun kelebihan dan kekurangan video menurut Munir (Apriansyah,dkk 2020:11) ialah :

- a. Kelebihan video (Menjelaskan suatu keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian; sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks gambar; cocok untuk mengerjakan materi dalam rana perilaku atau psikomotorik; kombinasi audio video lebih efektif dan cepat dalam menyampaikan pesan dibanding media teks; menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural);
- b. Kekurangan video (Video tidak detail dalam penjelasan materi dikarenakan peserta didik harus mampu mengingat dari setiap scane ke scane; belajar dengan video dianggap lebih mudah dibandingkan dengan teks sehingga peserta didik kurang untuk lebih aktif dakan berinteraksi dengan materi).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka di simpulkan bahwa kelebihan video pembelajaran adalah memberi pembelajaran yang menyenangkan, dapat di manfaatkan oleh masyarakat luas, dan mudah diakses. Sedangkan yang menjadi kekurangannya ialah peserta didik harus mampu mengingat setiap point dalam video, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan video, dan tidak dapat terjadi umpan balik secara langsung

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

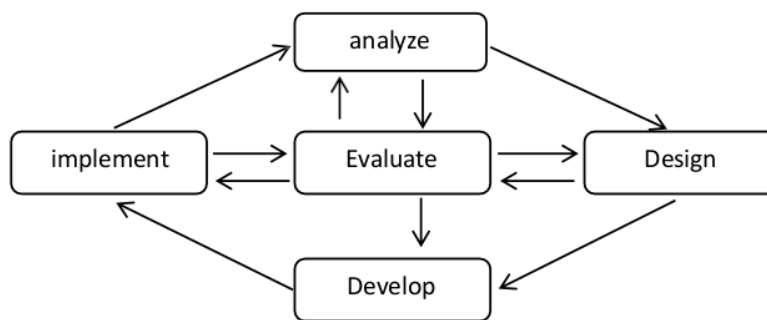
Peneliti ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011:407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dilanjutkan oleh Borg & Gall (Hamzah 2019:1), mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan serta memvalidasi produk-produk yang sudah ada, penelitian ini bisa digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi. Penelitian pengembangan dilakukan untuk membuat sebuah produk lebih efektif dan efisien berdasarkan tingkat kegunaannya atau manfaat produk tersebut (Hamzah 2019:1). Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baru dan dapat diuji kelayakan produk tersebut dengan menggunakan kriteria yang ditentukan.

Dalam pengembangan video pembelajaran bahasa Indonesia ini, model yang digunakan adalah model ADDIE, yaitu model pengembangan yang berorientasi kelas dengan menggunakan lima tahap, yakni *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan media pembelajaran.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tegeh, dkk (2014:42) menyatakan "Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima langkah utama yaitu: Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

Bagan 3.1 Tahapan Model ADDIE



3.2.1 Tahap *analyze* (analisis)

Tegeh, dkk (2014:42) menguraikan Tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut:

1. Melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik.
2. Melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait;
3. Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

3.2.2 Tahap *design* (perancangan)

Tegeh, dkk (2014:43) mengemukakan “Bahwa ketika merancang pembelajaran, orang fokus pada tiga kegiatan. pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan persyaratan kompetensi, strategi pembelajaran yang digunakan, dan bentuk serta metode penilaian dan evaluasi yang digunakan.” Hamzah (2019:40) menyatakan “Langkah-langkah berikut dilakukan selama fase desain: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang *specific, measurable, applicable, dan realistic*. Selanjutnya menyusun tes, didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.” Kemudian menentukan media dan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Beberapa pendapat di atas menyarankan sebaiknya peneliti merancang pada tahap desain dengan menetapkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peneliti, menyiapkan materi pembelajaran yang sesuai, dan menyusun materi pembelajaran, tugas, langkah kegiatan, dan penilaian.

3.2.3 Tahap *development* (pengembangan)

Tegeh, dkk (2014:43) menjelaskan “Kegiatan pengembangan berlangsung pada tahap ini, yang pada dasarnya merupakan kegiatan yang mengubah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, dan kegiatan tersebut menghasilkan produk pengembangan. Segala sesuatu yang dilakukan pada tahap desain, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dalam persyaratan kompetensi, strategi pembelajaran yang digunakan dan format yang digunakan, serta penilaian dan evaluasi diwujudkan dalam bentuk produk.”

3.2.4 Tahap *implement* (implementasi)

Hamzah (2019:40) menyatakan “Implementasi merupakan langkah nyata untuk mengimplementasikan sistem pembelajaran yang telah dibuat. Dengan kata lain, pada fase ini segala sesuatu yang dikembangkan dipasang sesuai dengan peran atau fungsinya atau diletakkan pada tempatnya untuk diimplementasikan.” Tahap implementasi adalah tahap untuk melakukan uji coba produk. Menurut Tegeh dkk (Helaluddin et al., 2020:44) menyatakan bahwa implementasi adalah tahap untuk mendapatkan gambaran tentang efektivitas, ketertarikan, dan efisiensi produk yang telah dikembangkan.

3.2.5 Tahap *evaluate* (evaluasi)

Tegeh, dkk (2014:43) menunjukkan bahwa “Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Penilaian formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap yang digunakan untuk penyempurnaan, dan penilaian sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui dampaknya terhadap hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara umum”. Sedangkan menurut Helaluddin et al., (2020:44) tahap evaluasi yaitu melakukan kegiatan pengumpulan data evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan perbaikan-perbaikan dan penyempurnaan video pembelajaran yang masih memiliki kekurangan serta memberikan nilai terhadap pengembangan video pembelajaran dalam proses pembelajaran.

3.3 Uji Coba Produk

Tegeh, dkk (2014:79) mengemukakan bahwa uji coba dalam pengembangan model ADDIE terdiri dari:

3.3.1 Desain Uji Coba

Produk diuji melalui dua tahapan yaitu:

1. Uji kelompok kecil terdiri dari 5 orang siswa kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi.
2. Uji kelompok besar yang terdiri dari 20 orang siswa kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi.

3.3.2 Subjek Uji Coba

1. Ahli materi

Ahli materi atau isi adalah orang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam hal ini ahli yang akan melakukan validasi materi pada pengembangan media video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* yang akan dibuat oleh peneliti yaitu Ibu Deni Erniyanti Zebua, S.Pd sebagai guru Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia.

2. Ahli bahasa

Validasi bahasa pada penelitian ini sangat berguna supaya bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan, maka dari itu ahli yang melakukan validasi yaitu ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd., M.Pd sebagai dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

3. Ahli media/desain

Ahli desain atau media adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam media atau desain yang akan memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Ahli desain ini, peneliti mempercayai seorang guru yaitu bapak Mesra Iman Kasih Laoli, S.Pd.

4. Peserta didik

Peserta didik adalah subjek yang menjadi sasaran peneliti untuk melakukan uji coba produk valid atau tidak. Subjek yang telah ditentukan yaitu siswa kelas XI SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi sekaligus subjek uji coba pemakaian produk yang dikembangkan.

3.3.3 Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif adalah data yang dihasilkan dalam bentuk verbal (lisan/kata) sehingga untuk mendapatkan data tersebut peneliti melakukan tes wawancara dengan peserta didik. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dapat dihitung langsung melalui angket dan tes yang diberikan oleh peneliti kepada peserta didik.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yaitu alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang valid agar penelitian ini sesuai dengan sistematis dan dipermudah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah suatu sarana untuk angket validasi yang akan digunakan untuk memvalidasi materi terhadap validator. Lembar validasi dapat menunjukkan kelayakan sebuah media video pembelajaran berbasis *powtoon* dari segi materi, bahasa dan desain.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Indikator penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
59 a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1. Kejelasan isi materi					
	2. Keluasan materi					
	3. Kedalaman materi					
b. Kesesuaian konsep materi dengan kegiatan pembelajaran dan dapat membantu siswa	4. Konsep yang disajikan dalam video sesuai dengan kompetensi yang dipelajari					
57 c. Keakuratan materi	5. keakuratan konsep dan definisi					
	6. Keakuratan data dan fakta					
	7. Materi yang diberikan merupakan materi terbaru					

d. Kesesuaian contoh dengan uraian	8. Contoh soal relevan dengan materi dalam video pembelajaran						
	9. Contoh soal dan penyelesaiannya di uraikan dengan jelas						
	10. Contoh soal memantapkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran						
e. Keruntutan penyajian materi	11. Penyajian materi dalam video pembelajaran dilakukan secara runtut/sistematis						
f. Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran	12. Tujuan pembelajaran mampu dipahami oleh peserta didik						
	13. Materi yang ada dalam video pembelajaran mendukung tercapainya tujuan pembelajaran						
g. Penyajian materi memotivasi peserta didik	14. Penyajian materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari materi.						
	15. Peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dengan menggunakan video pembelajaran ini						
	16. Menciptakan kemampuan bertanya bagi peserta didik						
Total Skor							
Rata-rata Skor							
Kriteria							

Dimodifikasi dari Agustini (2020:69) dan Akbar (2013:39)

26

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	1. Ketepatan tata bahasa					
	2. Ketepatan ejaan					
	3. Kejelasan bahasa yang digunakan					
2. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4. Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan					

	49	5. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah					
3. Ketepatan teks dengan materi		6. Penulisan teks telah sesuai dengan materi					
7. 22 kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik		7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					
		8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta didik					
Total Skor							
Rata-rata Skor							
Kriteria							

Dimodifikasi dari harahap (2019:60) dan Akbar (2013:39)

26

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
19 a. Kemenarikan tampilan awal video Pembelajaran	1. Desain video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik					
	b. Keteraturan desain media	2. Video pembelajaran di desain dengan teratur dan konsisten				
31 c. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran Huruf	3. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan video pembelajaran lebih menarik					
	d. Kesesuaian video dengan materi	4. Ketepatan video yang digunakan mendukung materi				
12 e. mudahakan untuk membaca teks/tulisan	5. Teks/tulisan dalam video mudah dibaca					
	f. Pemilihan warna	6. Kesesuaian warna tulisan				
7. Kesesuaian warna latar		31 akang				
g. Kesesuaian dan Kejelasan gambar dengan materi dan suara	8. Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi					

dalam pembelajaran video	9. Gambar video jelas dan akurat dalam menyajikan materi					
	10. Suara video dapat terdengar dengan jelas dan nyaman	32				
h. Kesesuaian durasi video pembelajaran	11. Durasi video sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga tidak menjenuhkan dan mudah dimengerti					
i. Kemudahan penggunaan video pembelajaran.	12. Video mudah digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas	31				
j. Dukungan video pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik	13. Video pembelajaran mendukung peserta didik untuk belajar pelajaran bahasa indonesia terkhusus materi bermain drama secara mandiri					
k. Kemampuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi	14. Video pembelajaran menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Bahasa Indonesia	19				
l. Kemampuan video pembelajaran untuk menambah pengetahuan	15. Video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik	17				
m. Kemampuan video pembelajaran dalam memperluas	16. Video pembelajaran mampu memperluas wawasan dalam matematika dan kehidupan sehari-hari	56				
Total Skor						
Rata-rata Skor						
Kriteria						

Dimodifikasi dari Akbar (2013:121) dan Agustini (2020:70)

2. Angket Kepraktisan Video Pembelajaran

24
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Video Pembelajaran

No	Pertanyaan	66 Skor				
		1	2	3	4	5
51	Materi yang disajikan dapat dipahami					
2	Isi/ materi video pembelajaran dapat menambah pengetahuan peserta didik					
3	22 51 Video pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> bermanfaat dalam membantu belajar selain buku paket dan LKS					
4	Materi yang disajikan dengan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami.					
5	Gambar dan tulisan yang disajikan dalam video pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> menarik dan sesuai dengan materi yang akan dipelajari.					
6	Desain sampul, gambar dan tulisan menarik					
7	Tampilan tiap halaman menarik perhatian untuk pembelajaran materi teks cerita pendek 22					
8	Video pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> sangat simple untuk dibawa dan dipelajari					
9	Keseimbangan gambar dan teks menarik dan tidak membosankan untuk dibaca.					
10	Tampilan 30 keseluruhan video pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> menarik dan dapat menambah minat baca					

Dimodifikasi dari melati, 2020:157

3. Efektifitas Video Pembelajaran

19
Efektivitas sebuah produk pengembangan video pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini dapat dilihat dengan memberikan tes kepada siswa setelah menggunakan video pembelajaran berbasis *powtoon* terkait materi menulis teks cerita pendek.

16
3.3.5 Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Angket Validitas

Video pembelajaran yang dikembangkan diuji validitasnya terlebih dahulu oleh keempat ahli. Angket validasi pada penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan skala Likert. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah

menjadi kuantitatif. Analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan dihasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

18
Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Menggunakan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
16 Kurang (K)	2
Sangat kurang (SK)	1

(Dimodifikasi dari Usfiyana, 2019:65)

Untuk melihat validasi media (video pembelajaran) yang dikembangkan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pertama-tama menentukan rata-rata skor yang diperoleh dari pendapat masing-masing validator dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

n = Jumlah skor perolehan

N = Jumlah skor maksimal

- 17
b. Rata-rata skor yang diperoleh dari masing-masing validator dijumlahkan, kemudian dirata-ratakan kembali sampai diperolehnya rata-rata skor total.
- c. Validitas media ditentukan dengan mengkonversi rata-rata skor total menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan rumus dan kriteria berikut:

$$Sr = \frac{\text{Jumlah skor dari semua item}}{\text{Banyak item}} \times 100$$

Keterangan:

Sr = Rata-rata skor berdasarkan hasil validasi

11
Berdasarkan hasil analisis data akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan produk menggunakan skala likert dengan kriteria sebagai berikut:

41

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Kurang Layak
00%-20%	Tidak Layak

Riduwan (dalam Ayu 2013)

21
2. Analisis Data Angket Kepraktisan

Video pembelajaran yang dikembangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon siswa dan guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan perubahan nilai mengikuti tabel berikut.

17
Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Respon Siswa

Penilaian	Skor	Keterangan
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
C	Cukup	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

(Dimodifikasi dari Usfiyana, 2019:65)

Data uji praktikalitas dianalisis digunakan rumus persentase berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

19
Keterangan:

P = Persentase respon siswa dalam (%)

$\sum x$ = Total skor dari responden

$\sum xi$ = Total skor ideal

Setelah persentase diperoleh, maka disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kategori Praktikalitas Video Pembelajaran

% Respon	Kriteria
$90\% \leq P \leq 100\%$	Sangat praktis
$75\% \leq P < 90\%$	Praktis
$65\% \leq P < 75\%$	Cukup praktis
$55\% \leq P < 65\%$	Tidak Praktis
$0\% \leq P < 55\%$	Sangat Tidak Praktis

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:114)

3. Analisis Data Efektivitas (Hasil Belajar Peserta Didik)

Untuk mengukur keefektifan produk pengembangan digunakan teknik analisis data berupa ketentuan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dikatakan jika skor yang didapatkan minimal KKM 70. Penilaian hasil belajar peserta didik dihitung berdasarkan rumus. Teknik analisis data berupa ketuntasan hasil belajar peserta didik digunakan untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan.

Table 3.9 Rubrik skor penilaian menulis cerpen

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian Judul Dengan Isi				
2	Tema				
3	Alur				
4	Latar				
5	Tokoh dan Penokohan				
6	Sudut Pandang				
7	Gaya Bahasa				

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

Skor maksimal = 28

Persentase ketuntasan kalsikal dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{T}{n} \times 100$$

21

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

T = Banyak peserta didik yang tuntas

n = Banyak peserta didik keseluruhan

1

Tabel 3.10 Kriteria Skor Penentuan Tes Hasil Belajar

No	%Ketuntasan	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Efektif
2	51%-75%	Efektif
3	21%-50%	Kurang Efektif
4	0%-20%	Tidak Efektif

(Dimodifikasi dari Arikunto dalam Rizky, dkk (2019:460))

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

34 4.1 Penyajian Hasil Pengembangan Video Pembelajaran

Hasil dari penelitian ini merupakan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada materi menulis teks cerita pendek siswa kelas XI SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi. 71
1
Prosedur pengembangan video pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap, antara lain *analysis*, *design*, *development*, *implement*, *evaluate*. Berikut deskripsi dari tiap tahapan yang dilakukan.

72 4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan dalam mengembangkan video pembelajaran. 34
Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, karakter peserta didik, dan materi yang diajarkan.

1 1. Analisis Kompetensi

Pada tahap ini peneliti menentukan kebutuhan yang akan dipersiapkan. Peneliti menentukan materi pembelajaran, kompetensi ini, serta kompetensi dasar berdasarkan silabus kurikulum 2013 serta mengembangkan indikator yang sesuai. Peneliti menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi yaitu kurikulum 2013. Materi yang terpilih dalam pengembangan video pembelajaran sesuai dengan silabus di SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi adalah materi menulis teks cerita pendek. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran ini, 13
peserta didik lebih tertarik dan terbantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan di SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi sebagai panduan dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah maupun diluar sekolah. 5

2. Melakukan Analisis Karakteristik

Untuk membuat video pendidikan yang sesuai dengan kemampuan akademik dan motivasi belajar siswa, maka perlu dilakukan analisis terhadap karakteristik siswa tersebut. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akademik, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik yang menggunakan video pembelajaran.

Analisis ini dilakukan di kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi. Pengetahuan, minat, bakat dan gaya belajar mereka dalam menulis cerita pendek masih kurang. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menciptakan suasana belajar yang baru dengan mengembangkan produk video pembelajaran dan menggunakan produk tersebut dalam proses pembelajaran Kelas XI.

3. Analisis Materi

Materi pembelajaran yang dipilih sesuai dengan silabus kelas XI pada KD 4.8 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun cerpen, khususnya pada indikator 4.8.2 Menulis cerpen berdasarkan unsur-unsur pembangun cerpen. Materi pokok pada materi video pembelajaran ini terdiri dari pengertian cerpen, unsur-unsur pembangun cerpen, dan langkah-langkah menulis cerpen.

4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan membuat, menyusun, dan mendesain dalam bentuk video pembelajaran berdasarkan teori-teori yang ada. Pada tahap ini peneliti mengembangkan video pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan materi pilihan yaitu menulis teks cerita pendek. Siswa diharapkan mampu menulis teks cerita pendek.

Setelah itu peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran bahasa Indonesia yang dikembangkan. Adapun bentuk evaluasi yang dilakukan yaitu tes tertulis.

¹ 4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi dalam membuat dan mengembangkan video pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran. Tahap awal yang dilakukan dengan mengumpulkan bahan yang diperlukan misalnya: animasi gambar, animasi tulisan, audio yang berkaitan dengan materi. Berikut hasil pengembangan video pembelajaran.

⁴ 1. Tampilan awal video pembelajaran

Pada tampilan awal video pembelajaran berisikan sala terlebih dahulu. Tampilan awal dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.1 Tampilan awal video pembelajaran

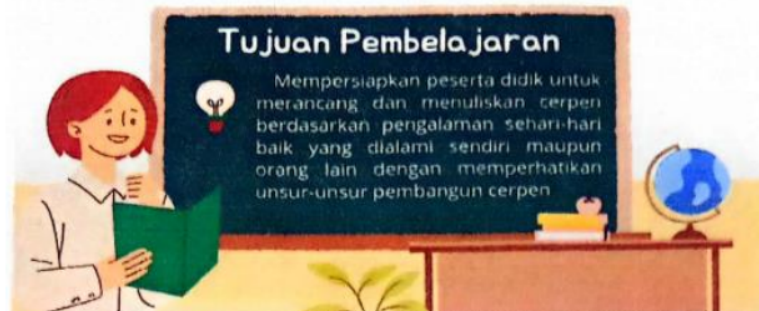
2. Tampilan judul video pembelajaran

Pada tampilan judul video pembelajaran ditampilkan kompetensi dasar sekaligus judul materi yang akan dibahas dalam video pembelajaran. Berikut gambar tampilan video pembelajaran.



Gambar 4.2 Tampilan judul video pembelajaran

3. **Tampilan tujuan pembelajaran**



Gambar 4.3 Tampilan tujuan pembelajaran

4. **Tampilan isi materi**

Pada *slide* ini akan ditampilkan materi tentang cerpen yang meliputi pengertian, unsur-unsur, dan langkah-langkah cerpen.



Gambar 4.4 Tampilan isi materi



Gambar 4.5 Tampilan contoh cerpen

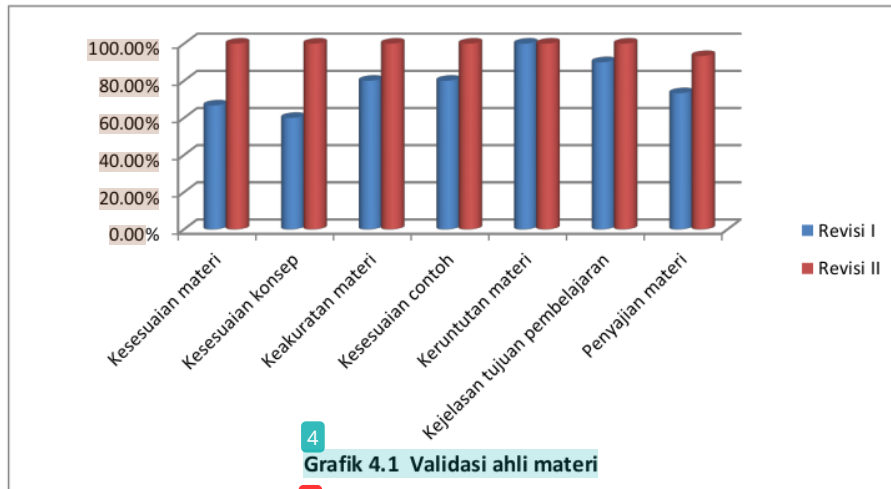
18 Pada tahap ini peneliti mendapatkan kritik, saran, dan masukan untuk merevisi video pembelajaran yang telah dibuat yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk dengan melakukan revisi/validasi. 1 Tahap ini dilakukan oleh pakar atau ahli dibidangnya. 5 Penilaian ini dilakukan oleh ahli materi, bahasa, dan ahli desain. 22 Hasil validasi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Validasi ahli materi

47 Validasi materi dilakukan oleh satu orang validator, 1 validasi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari 7 indikator. 1 Validator materi melakukan revisi produk sebanyak dua kali.

Hasil dari validasi pada kesesuaian materi dengan kompetensi dasar: Revisi I 66,66% dan Revisi II 100%. Kesesuaian konsep materi dengan kegiatan pembelajaran: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Keakuratan materi: Revisi I 80% dan Revisi II 100%. Kesesuaian contoh dengan uraian: Revisi I 80% dan Revisi II 100%. Keruntutan penyajian materi: Revisi I 100% dan Revisi II 100%. Kejelasan tujuan pembelajaran: Revisi I 90% dan Revisi II 100%. Penyajian materi memotivasi peserta didik: Revisi I 73,3% dan Revisi II 93,33%.

Hasil validasi ahli materi pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 77,5% dengan kriteria layak dan revisi II dengan pencapaian 98,5% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian media video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *nowtoon* dari segi materi “sangat layak” digunakan. Hasil validasi setiap aspek dapat dilihat pada grafik berikut:

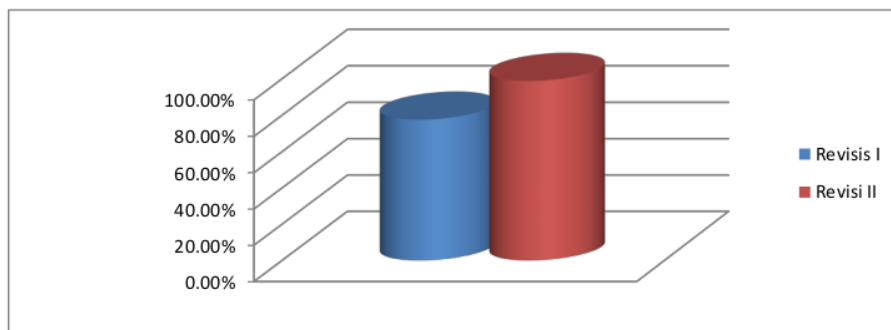


Hasil keseluruhan validasi ahli materi pada produk video pembelajaran pada revisi I dengan pencapaian 77,5% dan revisi II mencapai 98,75% dengan kriteria sangat layak. Dapat dilihat pada table berikut:

Table 4.1 Persentase hasil revisi I dan II pada validator ahli materi

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	76,25%	Sangat Layak	97,5%	Sangat Layak

Grafik 4.2 Persentase hasil revisi I dan II pada validator ahli materi



a. Revisi pertama

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validasi ahli materi, peneliti melakukan revisi I memperoleh 77,5% dengan kategori layak. Revisi I diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan maupun tulisan dari ahli materi yaitu menambahkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mencari contoh lain tentang cerpen. Adapun tampilan video pembelajaran sebelum revisi dapat disajikan pada gambar berikut:



Gambar 4.6 Revisi I ahli materi

b. Revisi kedua

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validasi ahlimateri pada revisi I. Kemudian Peneliti melakukan perbaikan berdasarkan kritikan dan masukan pada revisi I oleh validator ahli materi. Adapun tampilan video pembelajaran sesudah revisi dapat disajikan pada gambar berikut:



Gambar 4.7 Revisi II ahli materi

2. Validasi Bahasa

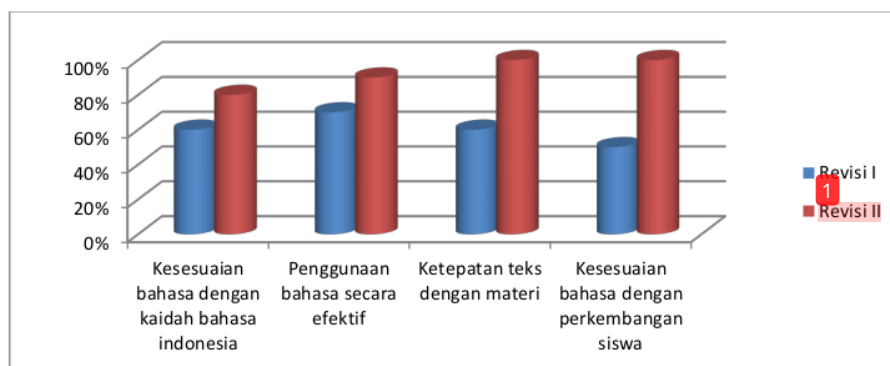
Penilaian ahli bahasa diperoleh dari hasil angket validasi bahasa serta saran dan komentar dari validator berdasarkan penggunaan bahasa dalam video pembelajaran yang telah dibuat. Video pembelajaran direvisi oleh ahli bahasa sebanyak dua kali.

Hasil validasi pada kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia: Revisi I 60% dan Revisi II 80%. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien: Revisi I 70% dan Revisi II 90%. Ketepatan teks dengan materi: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik: Revisi I 50% dan Revisi II 100%.

Peneliti melanjutkan revisi II dengan melakukan perbaikan saran dan kritik dari dosen yaitu penggunaan kata “nah” yang berlebihan saat menjelaskan materi pada video pembelajaran. Saran dan kritik lain dari validator adalah melengkapi identitas peneliti pada awal video pembelajaran. Revisi II merupakan revisi terakhir dengan hasil angket yang memuaskan pada lembar angket.

Dari hasil revisi validator di atas menunjukkan peningkatan skor dari setiap aspek penilaian. Berdasarkan tingkat pencapaian revisi akhir dari validator bahasa, yaitu 90% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi setiap aspek oleh validasi bahasa pada revisi I dan II dalam bentuk grafik berikut:

Grafik 4.3 Validasi ahli bahasa

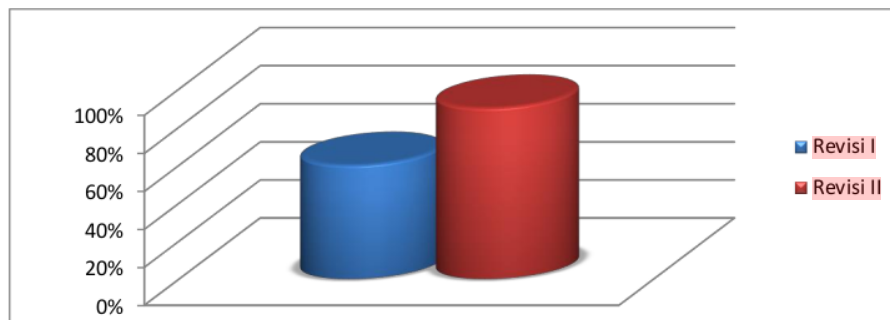


Hasil keseluruhan validasi ahli bahasa pada produk video pembelajaran pada revisi I dengan pencapaian 60% dan revisi II mencapai 90% dengan kriteria sangat layak. Dapat dilihat pada table berikut:

Table 4.2 ¹ **Persentase hasil revisi I dan II pada validator ahli bahasa**

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	60%	Cukup	90%	Sangat Layak

Grafik 4.4
Persentase hasil revisi I dan II pada validator ahli bahasa



a. Revisi pertama

Hasil revisi pertama memperoleh 60% dengan kriteria cukup. Revisi I ⁶ diuraikan sesuai dengan saran perbaikan secara lisan dari ahli bahasa yaitu menggunakan kata “nah” yang berlebihan ketika menjelaskan materi dan melengkapi identitas peneliti pada video pembelajaran. Adapun tampilan video pembelajaran sebelum direvisi ⁴ dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.8 Revisi I ahli bahasa

b. **Revisi** kedua

Berdasarkan hasil angket dari validator ahli bahasa maka peneliti melanjutkan revisi II dengan melakukan perbaikan yang menghasilkan tingkat pencapaian 90% dengan kriteria sangat layak. Berikut tampilan video pembelajaran sesudah revisi.



Gamabr 4.9 Revisi II ahli bahasa

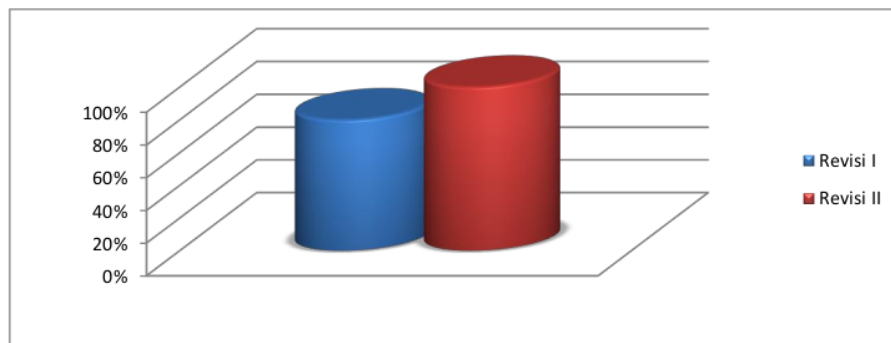
3. **Validasi Ahli Desain**

Penilaian ahli media diperoleh dari hasil angket validasi media serta saran dan komentar dari validator terkait tentang media dalam video pembelajaran yang telah dibuat. Produk video pembelajaran direvisi oleh ahli media sebanyak dua kali. Hasil validasi pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 80% dan revisi II memperoleh tingkat pencapaian 100%. Dapat dilihat pada table dan grafik berikut.

Table 4.3 Persentase hasil revisi I dan II pada validator ahli desain

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	80%	Layak	100%	Sangat Layak

Grafik 4.5 Persentase hasil revisi I dan II pada validator ahli desain



a. Revisi pertama

6

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validasi desain, maka peneliti melakukan revisi. Hasil revisi I memperoleh tingkat pencapaian kualifikasi layak. Saran perbaikan yang disampaikan secara lisan maupun tulisan yaitu mennganti beberapa *background* pada video pembelajaran, seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 4.10 Revisi ahli desain

b. Revisi kedua

4

Berdasarkan saran dan kritik dari validator desain maka peneliti melakukan perbaikan pada video pembelajaran. Berikut gambar pada revisi kedua:



1

Gambar 4.11 Revisi II ahli desain

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implement*)

Pada tahap implementasi peneliti menguji validasi dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

1. Uji coba kelompok kecil, terdiri dari 5 orang peserta didik yang diambil dari kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi. Pencapaian uji coba kelompok kecil 97,6% dengan kriteria sangat praktis.
2. Uji coba kelompok besar, terdiri dari 20 orang peserta didik yang diambil dari kelas XI OTKP SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi. Pencapaian uji coba kelompok besar 95% dengan kriteria sangat praktis.

Dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, hasil pengamatan pemahaman konsep pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik menunjukkan hasil yang baik sehingga tidak perlu ada review akhir.

4.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi efektif terhadap video pembelajaran yang telah digunakan dengan mengisi angket respon peserta didik serta hasil belajar peserta didik.

4.2 Hasil Uji Coba Produk

Tujuan umum dari penelitian dan pengembangan ini adalah mengetahui kelayakan, kepraktisan dan efektivitas video pembelajaran pada peserta didik di SMK kelas XI, pencapaian tujuan dari penelitian dan pengembangan tersebut dilakukan sebagai berikut:

4.3.1 Desain Uji Coba

1. Uji coba kelompok kecil

Respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil yang dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi kelas XI OTKP dengan jumlah siswa sebanyak 5 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup pada indikator visualisasi, penyajian materi, teks, gambar, motivasi, dan evaluasi. Dengan hasil dari respon peserta didik menunjukkan bahwa video pembelajaran sudah praktis dan bisa digunakan

dalam pembelajaran. Rata-rata nilai skor yang diperoleh sebesar 97,6% dengan kriteria sangat praktis. Kepraktisan video pembelajaran dapat dilihat dari angket respon siswa. Data respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabeli berikut:

Table 4.4 Respond peserta didik uji coba kelompok kecil

No	Responden	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1	Dewi sartika zebua	49	98%	Sangat Praktis
2	Ningsih purwita sari zebua	49	98%	Sangat Praktis
3	Nobel Kristina hulu	47	94%	Sangat Praktis
4	Sokhi wamoni zalukhu	50	100%	Sangat Praktis
5	Raind hengki zebua	49	98%	Sangat Praktis
Rata-Rata				97,6%
Kriteria Kepraktisan				Sangat Praktis

2. Uji coba kelompok besar

Respon peserta didik pada uji coba kelompok besar yang dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi kelas XI OTKP dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang peserta didik. Respon peserta didik mencakup pada indikator visualisasi, penyajian materi, teks, gambar, motivasi, dan evaluasi. Dengan hasil dari respon peserta didik menunjukkan bahwa video pembelajaran sudah praktis dan bisa digunakan dalam pembelajaran. Rata-rata nilai skor yang diperoleh sebesar 95% dengan kriteria sangat praktis. Kepraktisan video pembelajaran dapat dilihat dari angket respon siswa. Data respon peserta didik pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabeli berikut:

Table 4.5
Respond peserta didik uji coba kelompok besar

No	Responden	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1	Murni Lestari Zebua	47	94%	Sangat Praktis
2	Indah O. M Zalukhu	47	94%	Sangat Praktis
3	Romi A. Zebua	46	92%	Sangat Praktis
4	Bezanolo Zebua	50	100%	Sangat Praktis
5	Agusman J. Zebua	47	94%	Sangat Praktis
6	Jernita Hikmat Ndraha	49	98%	Sangat Praktis
7	Asnidar Zebua	48	96%	Sangat Praktis
8	Junita P. S Zalukhu	49	98%	Sangat Praktis
9	Asrida Zebua	49	98%	Sangat Praktis
10	Muni Ati Hulu	49	98%	Sangat Praktis
11	Yahel Fania Zebua	46	92%	Sangat Praktis
12	Ical D. Zebua	47	94%	Sangat Praktis
13	Niat P. C Zalukhu	45	90%	Sangat Praktis
14	Nency C. Zebua	46	92%	Sangat Praktis
15	Putri Dayanti Zega	50	100%	Sangat Praktis
16	Fitri Handayani Zebua	44	88%	Praktis
17	Feriani Zebua	47	94%	Sangat Praktis

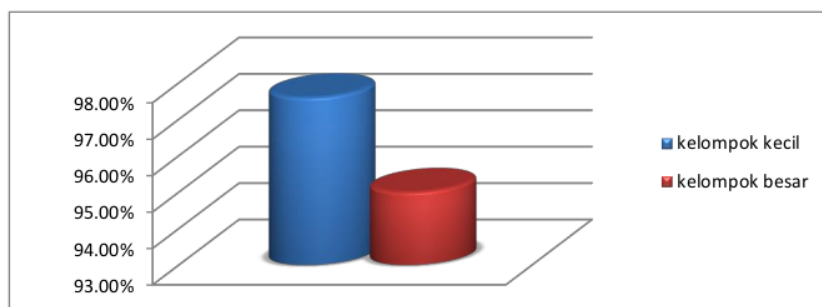
18	Riska Dewi Zebua	49	98%	Sangat Praktis
19	Tuti Marlina Zebua	46	92%	Sangat Praktis
20	Heppy Sarlan Zebua	49	98%	Sangat Praktis
Rata-Rata				95%
Kriteria Kepraktisan				Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, maka diperoleh hasil penilaian angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Berikut table angket respon peserta didik.

Table 4.6
Persentase kepraktisan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar

No	Uji coba kelompok kecil		Uji coba kelompok besar	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	97,6%	Sangat Praktis	95%	Sangat Praktis

Grafik 4.6
Persentase kepraktisan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar



4.2.2 Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis Powtoon

Uji keefektifitas dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa tes tertulis yang dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar menggunakan video pembelajaran berbasis powtoon. Uji keefektifitas dilakukan untuk mengetahui keefektifitas video pembelajaran melalui hasil belajar siswa. Perbedaan antara uji

kepraktisan dan efektivitas adalah keotaktisan merupakan uji coba seberapa tingkat kemudahan bagi pengguna khususnya siswa dalam penggunaan video sedangkan uji efektivitas merupakan uji coba seberapa tingkat kecocokan video pembelajaran tersebut untuk siswa.

1. Uji coba kelompok kecil

Table 4.7

Hasil belajar peserta didik uji coba kelompok kecil

No	Responden	KKM	Nilai	Keterangan
1	Dewi sartika zebua	70	80	Tuntas
2	Ningsih purwita sari zebua	70	100	Tuntas
3	Nobel Kristina hulu	70	100	Tuntas
4	Sokhi wamoni zalukhu	70	80	Tuntas
5	Raind hengki zebua	70	80	Tuntas

2. Uji coba kelompok besar

Table 4.8

Respon hasil belajar peserta didik uji coba kelompok besar

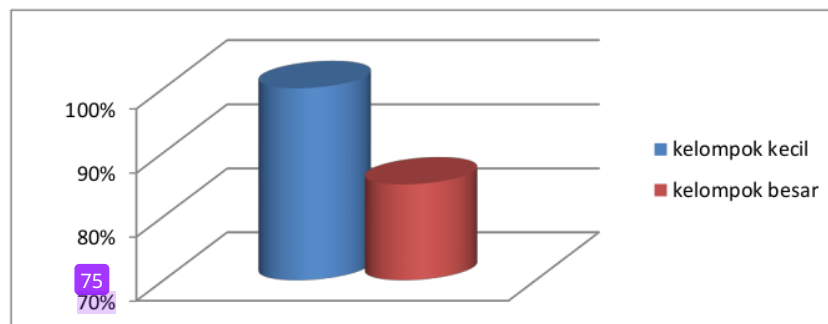
No	Responden	KKM	Nilai	Keterangan
1	Murni Lestari Zebua	70	100	Tuntas
2	Indah O. M Zalukhu	70	80	Tuntas
3	Romi A. Zebua	70	80	Tuntas
4	Bezanolo Zebua	70	60	Tidak Tuntas
5	Agusman J. Zebua	70	60	Tidak Tuntas
6	Jernita Hikmat Ndraha	70	100	Tuntas
7	Asnidar Zebua	70	100	Tuntas
8	Junita P. S Zalukhu	70	100	Tuntas
9	Asrida Zebua	70	100	Tuntas

10	Muni Ati Hulu	70	100	Tuntas
11	Yahel Fania Zebua	70	60	Tidak Tuntas
12	Ical D. Zebua	70	80	Tuntas
13	Niat P. C Zalukhu	70	100	Tuntas
14	Nency C. Zebua	60 70	80	Tuntas
15	Putri Dayanti Zega	70	80	Tuntas
16	Fitri Handayani Zebua	70	100	Tuntas
17	Feriani Zebua	70	100	Tuntas
18	Riska Dewi Zebua	52 70	80	Tuntas
19	Tuti Marlina Zebua	70	80	Tuntas
20	Heppy Sarlan Zebua	70	80	Tuntas

24 **Table 4.9**
Persentase ketuntasan belajar peserta didik pada uji coba kelompok besar

1 No	Uji coba kelompok kecil		Uji coba kelompok besar	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	100%	Sangat efektif	85%	Sangat efektif

Grafik 4.7
Persentase keefektivan kelompok kecil dan kelompok besar



4.3 Teknik Analisis Data

4.3.1 Kelayak Video Pembelajaran

7 Hasil dari pengembangan produk awal yang kemudian akan divalidasi dinyatakan praktis jika secara teoritis dari para ahli menyatakan bahwa produk dalam kategori “sangat layak” sesuai dengan karakteristik penelitian masing-masing. Validasi dilakukan oleh beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai video pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti dan saran-saran yang diberikan dan digunakan untuk memperbaiki video pembelajaran pada materi menulis cerita pendek.

4.3.2 Kepraktisan Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon*

12 Kepraktisan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* diukur menggunakan angket respon peserta didik yang dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil diikuti oleh 5 orang peserta didik, hasil dari angket tersebut memperoleh skor perolehan 244, skor maksimal 250 dengan tingkat pencapaian 97,6%. Setelah itu peneliti melanjutkan pada uji coba kelompok besar di SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi kelas XI OTKP yang diikuti oleh 20 orang peserta didik, hasil dari angket tersebut memperoleh skor 950, skor maksimal 1000 dengan tingkat pencapaian 95% dengan kriteria sangat praktis.

4.3.3 Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon*

9 Keefektivan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* dilakukan dengan menunjukkan tes hasil belajar siswa berupa pilihan ganda dan *essay* tes berjumlah 5 butir soal. Uji efektivitas dilakukan setelah implementasi video pembelajaran bahasa Indonesia pada satu kelas. Tes belajar siswa dikatakan tuntas apabila lembar kerja peserta didik ≥ 70 yaitu tuntas KKM, dari lembar kerja peserta didik diperoleh 17 peserta didik tuntas KKM dari 20 peserta didik. 12 Video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal memenuhi ketuntasan klasikal yaitu minimal 75%. Berdasarkan perhitungan ketuntasan klasikal pada table 3.9, memperoleh nilai 85% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa video pembelajaran efektif untuk digunakan.

Dari hasil penelitian diatas, peneliti ahli materi mencapai 98,75%, ahli bahasa mencapai 90%, ahli desain mencapai 97,5%. Hasil penelitian pada angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil memperoleh skor 97,6% sedangkan pada uji coba kelompok besar mencapai 95%. Penilaian tes hasil belajar peserta didik memperoleh persentase ketuntasan klasikal pada uji coba kelompok kecil 100% dan uji kelompok besar 85%. Video pembelajaran dikatakan valid jika target pencapaian mencapai nilai valid $\geq 3,5-50$ (putrid an suryanti, 2009:113).

Video pembelajaran bahasa Indonesia dinyatakan praktis apabila tingkat pencapaian 75-90% kategori baik (Usfiyana, 2019:65). Sedangkan video pembelajaran dinyatakan efektif apabila memenuhi ketuntasan klasikal (KK), yaitu minimal 75% (Arikunto dalam Rizky, dkk 2019:460). Berdasarkan pendapat ahli dan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada materi menulis teks cerita pendek dinyatakan valid (layak), praktis, dan efektif untuk digunakan.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi”, maka peneliti menyimpulkan.

1. Pengembangan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada materi menulis teks cerita pendek kelas XI dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap yaitu analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implement*), dan evaluasi (*Evaluation*) yang telah teruji sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif serta layak digunakan.
2. Video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada materi menulis teks cerita pendek kelas XI SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi telah teruji sangat valid dan layak digunakan dengan rata-rata skor validasi materi sebesar 98,75%, validasi bahasa sebesar 90%, dan validasi media (desain) sebesar 97,5%.
3. Video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada materi menulis teks cerita pendek kelas XI SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi mendapat kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa pada uji kelompok kecil mencapai 97,6% dan uji coba kelompok besar mencapai 95%.
4. Video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *powtoon* pada materi menulis teks cerita pendek kelas XI SMK Negeri 1 Alasa Talumuzoi mendapatkan kelayakan dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 85% dengan kategori sangat efektif.

B. Saran

Berdasarkan temuan, pembahasan, dan kesimpulan penelitian ini, berikut beberapa saran dari peneliti:

1. Seorang guru jangan hanya berpedoman pada media buku saja, melainkan harus menciptakan suatu media yang menarik salah satu dengan membuat video pembelajaran.

2. Peserta didik harus lebih aktif dan memiliki banyak pedoman dalam belajar agar tujuan pembelajaran yang ditentukan dapat tercapai.
3. Mendorong peneliti lain untuk membuat video pembelajaran bahasa Indonesia berupa video interaktif dengan aplikasi pembuatan video yang lebih baik.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA PENDEK SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 ALASA TALUMUZOI

ORIGINALITY REPORT

65%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.dharmawangsa.ac.id Internet	927 words — 11%
2	eprints.unm.ac.id Internet	300 words — 4%
3	eprints.unpam.ac.id Internet	285 words — 3%
4	repository.radenintan.ac.id Internet	235 words — 3%
5	eprints.uny.ac.id Internet	211 words — 3%
6	jonedu.org Internet	183 words — 2%
7	journal.formosapublisher.org Internet	178 words — 2%
8	files.osf.io Internet	169 words — 2%

9	journal.ikipgunungsitoli.ac.id Internet	156 words — 2%
10	ejournal.indo-intellectual.id Internet	139 words — 2%
11	ejournal.unesa.ac.id Internet	139 words — 2%
12	repository.usd.ac.id Internet	132 words — 2%
13	docplayer.info Internet	119 words — 1%
14	123dok.com Internet	108 words — 1%
15	es.scribd.com Internet	106 words — 1%
16	repository.uhn.ac.id Internet	102 words — 1%
17	e-journal.my.id Internet	100 words — 1%
18	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet	100 words — 1%
19	media.neliti.com Internet	90 words — 1%
20	repository.ummat.ac.id Internet	90 words — 1%

21	Internet	83 words — 1%
22	digilib.uinkhas.ac.id Internet	82 words — 1%
23	repository.ung.ac.id Internet	79 words — 1%
24	digilib.unila.ac.id Internet	59 words — 1%
25	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	56 words — 1%
26	eprints.walisongo.ac.id Internet	52 words — 1%
27	fitritp14.blogspot.com Internet	43 words — 1%
28	jurnal.ugj.ac.id Internet	43 words — 1%
29	unikastpaulus.ac.id Internet	41 words — < 1%
30	repository.uinjambi.ac.id Internet	36 words — < 1%
31	anyflip.com Internet	35 words — < 1%
32	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet	35 words — < 1%
33	lib.unnes.ac.id	

Internet

34 words — < 1%

34 repository.unja.ac.id

Internet

34 words — < 1%

35 repository.umsu.ac.id

Internet

33 words — < 1%

36 jurnal.stkipggritulungagung.ac.id

Internet

30 words — < 1%

37 digilib.iain-palangkaraya.ac.id

Internet

27 words — < 1%

38 digilib.unimed.ac.id

Internet

27 words — < 1%

39 digilib.ikipgriptk.ac.id

Internet

25 words — < 1%

40 eprints.umm.ac.id

Internet

25 words — < 1%

41 Kartika Dwi Ningrum, Erry Utomo, Arita Marini, Bramianto Setiawan. "Media Komik Elektronik Terintegrasi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Crossref

24 words — < 1%

42 ojs.unimal.ac.id

Internet

24 words — < 1%

43 repository.unpkediri.ac.id

Internet

24 words — < 1%

44	repository.unsri.ac.id Internet	23 words — < 1%
45	jurnal.unikal.ac.id Internet	22 words — < 1%
46	ejournal.undiksha.ac.id Internet	21 words — < 1%
47	ummaspul.e-journal.id Internet	21 words — < 1%
48	ejournal.iain-tulungagung.ac.id Internet	20 words — < 1%
49	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	20 words — < 1%
50	docobook.com Internet	19 words — < 1%
51	ejournal.unib.ac.id Internet	19 words — < 1%
52	Irmawati Aprilia, Yulina Fadilah. "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa melalui Media Papan Mata Uang pada Materi Nilai dan Kesetaraan Mata Uang di Kelas 2 MI Miftahul Ulum", AS-SABIQUN, 2023 Crossref	18 words — < 1%
53	Ningsih Ningsih, Yulina Fadilah. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Pecahan di Kelas 3 MI Nurul Huda", AS-SABIQUN, 2023 Crossref	18 words — < 1%

54 Ramona Dea Novera, Sukasno Sukasno, Andriana Sofiarini. "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022
Crossref 18 words — < 1%

55 ejournal.radenintan.ac.id
Internet 17 words — < 1%

56 etheses.uin-malang.ac.id
Internet 17 words — < 1%

57 repository.upi.edu
Internet 17 words — < 1%

58 bahasaindonesiaindra.blogspot.com
Internet 16 words — < 1%

59 repository.unhas.ac.id
Internet 16 words — < 1%

60 jurnal.ar-raniry.ac.id
Internet 14 words — < 1%

61 repository.unisma.ac.id
Internet 13 words — < 1%

62 Amar Jatnika, Irwanto Irwanto, Bagus Dwi Cahyono. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Borland Delphi 7 untuk Menghitung Jumlah Bahan dan Biaya pada Instalasi Penerangan 1 Fasa", Journal on Education, 2023
Crossref 12 words — < 1%

63 fip.um.ac.id
Internet 12 words — < 1%

64	lib-fkip.unpak.ac.id Internet	12 words — < 1%
65	repository.ar-raniry.ac.id Internet	12 words — < 1%
66	repository.unj.ac.id Internet	12 words — < 1%
67	www.scilit.net Internet	12 words — < 1%
68	ejournal.iainbengkulu.ac.id Internet	11 words — < 1%
69	repo.stkip-pgri-sumbar.ac.id Internet	11 words — < 1%
70	Dian Lufia Rahmawati. "Penerapan Metode Karyawisata dalam Pembelajaran Menulis Karya Sastra (Cerpen)", Anterior Jurnal, 2013 Crossref	10 words — < 1%
71	journal.unm.ac.id Internet	10 words — < 1%
72	repository.iainpalopo.ac.id Internet	10 words — < 1%
73	digilib.uin-suka.ac.id Internet	9 words — < 1%
74	ejournal.unima.ac.id Internet	9 words — < 1%
75	id.123dok.com Internet	9 words — < 1%

76	jurnal.biounwir.ac.id Internet	9 words — < 1%
77	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet	9 words — < 1%
78	ropi-komala.blogspot.com Internet	9 words — < 1%
79	Siti Lina Muslimah, Elya Rosalina, Riduan Febriandi. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Tematik Berbasis Outdoor Learning pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Crossref	8 words — < 1%
80	adoc.pub Internet	8 words — < 1%
81	adoc.tips Internet	8 words — < 1%
82	documents.mx Internet	8 words — < 1%
83	forstat.org Internet	8 words — < 1%
84	pdfcoffee.com Internet	8 words — < 1%
85	repository.uncp.ac.id Internet	8 words — < 1%
86	www.scribd.com Internet	8 words — < 1%

87 Febriyanti Utami, Mahyumi Rantina, Rodi Edi. "Pengembangan Lembar Kerja Anak Menggunakan QR Code Pada Materi Sains Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 6 words — < 1%
Crossref

88 Lola Dwi Rapinka, Sholehuddin Sholehuddin, Sriyanti Rahmatunnisa. "PENGEMBANGAN LKPD TEMPE KEMUL (KETERAMPILAN MEMBACA, MENULIS, DAN BERHITUNG PERMULAAN) UNTUK PESERTA DIDIK KELAS I", Jurnal Muara Pendidikan, 2022 6 words — < 1%
Crossref

89 Tiyas Utami Verdianingsih, Sri Irawati, Dewi Jumiarni. "PENGUNAAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS VIIIJ SMPN 5 KOTA BENGKULU", Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi, 2021 6 words — < 1%
Crossref

90 journal.uinsgd.ac.id 6 words — < 1%
Internet

91 repository.ub.ac.id 6 words — < 1%
Internet

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF