

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
*POWTOON* PADA MATERI TEKS BERITA SISWA KELAS VII  
SMP PUSPANEGARA KABUPATEN BOGOR**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**SEPTIA DWI PRATIWI**

**032120036**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PAKUAN**

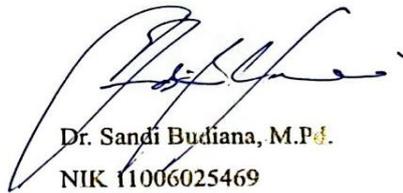
**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* pada Materi Teks Berita Kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor  
Peneliti : Septia Dwi Pratiwi  
NPM : 032120036

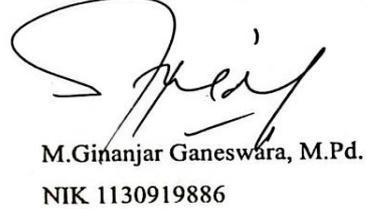
Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing Utama,



Dr. Sandi Budiana, M.Pd.  
NIK 11006025469

Dosen Pembimbing Pendamping,



M. Giñanjar Ganeswara, M.Pd.  
NIK 1130919886

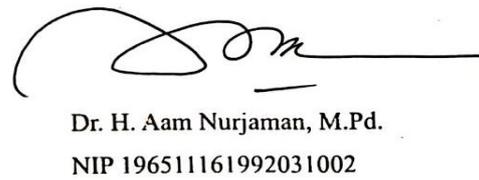
Diketahui oleh:

Dekan FKIP  
Universitas Pakuan,



Dr. Eka Suhardi, M.Si.  
NIK 10694021205

Ketua Program Studi Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.  
NIP 196511161992031002



## HALAMAN PERSEMBAHAN

“Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan”.

Bismillahirrahmanirrahim, alhamdulillahirobbil’alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai tanda bukti kepada diri sendiri, orang tua tercinta, dan sahabat yang selalu memberikan support untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Teristimewa, kedua orang tua tercinta penulis yang menjadi alasan utama penulis untuk dapat bertahan dalam setiap proses yang penulis jalani selama perkuliahan. Untuk Bapak Suparjan dan Ibu Riana, sebagai wujud jawaban dan tanggung jawab atau kepercayaan yang telah diberikan kepada penulis serta atas cinta dan kasih sayang, kesabaran yang tulus membesarkan, merawat dan memberikan dukungan moral dan material serta selalu mendoakan penulis selama menempuh pendidikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di Universitas Pakuan Bogor. Kebahagiaan dan rasa bangga kalian menjadi tujuan utama hidup penulis. Semoga Allah senantiasa memuliakan kalian baik di dunia maupun di akhirat, Aamiin.
2. Kakak-kakak penulis, terima kasih selalu memberikan doa, dukungan serta mengajarkan untuk terus berusaha tiada henti.
3. Sahabat seperjuangan (Yuyun, Atih, Neng, Nanda dan Nuning). Terima kasih sudah menemani penulis selama masa perkuliahan, 2020-2024. Terima kasih sudah menjadi teman, sahabat, dan saudara yang saling menguatkan. Mengambil banyak peran penting dibalik layar, membersamai dalam perjuangan, dan tidak pernah mengeluh ketika direpotkan. Semoga pertemanan kita tetap berjalan.
4. Teman-teman PBSI angkatan 2020 yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran di bangku perkuliahan, *see u on top guys*.
5. Teruntuk Alaska Yakuza. Terima kasih selalu mendoakan dan terima kasih sudah menjadi pendengar dalam setiap proses penulis.

6. *Last but not least*, untuk diri saya sendiri. Terima kasih sudah bertahan dan berjuang sampai saat ini atas banyaknya harapan dan Impian yang harus diwujudkan serta tidak menyerah saat melewati banyaknya rintangan. Terima kasih untuk selalu percaya bahwa segala niat baik dan harapan akan selalu diberikan kemudahan. Selamat bergelar S.Pd.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang terlibat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bogor, 22 Agustus 2024

Penulis

### PERNYATAAN ORISINILITAS

Penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* pada Materi Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor” adalah hasil karya penulis dengan arahan dari dosen pembimbing. Karya ilmiah ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Sumber informasi yang dikutip dalam karya ilmiah ini, baik dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah memenuhi etika penulisan karya ilmiah dengan disebutkan dalam teks dan tercantum dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari skripsi ini melanggar undang-undang hak cipta maka peneliti siap bertanggung jawab secara hukum dan menerima konsekuensinya.

Bogor, 22 Agustus 2024



Septia Dwi Pratiwi

032120036

### PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggung jawab Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon pada Materi Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor”, yaitu:

1. Septia Dwi Pratiwi, Nomor Pokok Mahasiswa (032120036), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Sandi Budiana, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing utama skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd., Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku pembimbing pendamping skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditanda tangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 22 Agustus 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Septia Dwi Pratiwi



2. Dr. Sandi Budiana, M.Pd



3. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.



## ABSTRAK

**Septia Dwi Pratiwi. 032120036. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* pada Materi Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Skripsi. Universitas Pakuan. Bogor. Di bawah bimbingan Dr. Sandi Budiana, M.Pd. dan M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.**

Media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa digunakan untuk proses belajar mengajar di dalam kelas guna meningkatkan perhatian minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor beberapa masih menggunakan media *Powerpoint* saja, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks berita kelas VII di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Instrumen yang digunakan yaitu angket validasi bahasa, validasi materi, validasi media, respons pendidik, dan respons peserta didik. Kelayakan produk dapat dilihat dari hasil validasi oleh validator media mendapatkan persentase 89% validator bahasa mendapatkan persentase 95%, dan validator materi mendapatkan persentase 88,3%, dalam kriteria sangat layak. Hasil uji coba pada produk dapat dilihat berdasarkan respons pendidik yang mendapatkan persentase 95% dan respons peserta didik mendapatkan persentase 95%, dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks berita kelas VII layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci : media pembelajaran, *Powtoon*, teks berita.**

## ABSTRACT

**Septia Dwi Pratiwi. 032120036. Development of Learning Media Using Powtoon on News Text Material for Grade VII Students of Puspanegara Junior High School, Bogor Regency. Thesis. Pakuan University. Bogor. Under the guidance of Dr. Sandi Budiana, M.Pd. and M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.**

Learning media is something that can be used for the teaching and learning process in the classroom to increase students' attention and interest in learning. The learning media needed today is digital-based learning media that is innovative and efficient. Some of the learning media used at Puspanegara Junior High School in Bogor Regency still use Powerpoint media only, so they need innovative and effective learning media. Researchers aim to develop learning media using Powtoon in Indonesian language subjects of class VII news text material at Puspanegara Junior High School, Bogor Regency. The method used in this study, namely the research and development method (research and development) using the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used are language validation questionnaires, material validation, media validation, educator responses, and student responses. The feasibility of the product can be seen from the results of validation by media validators getting a percentage of 89%, language validators getting a percentage of 95%, and material validators getting a percentage of 88.3%, in very feasible criteria. The results of the trial on the product can be seen based on the response of educators who get a percentage of 95% and the response of students getting a percentage of 95%, with very feasible criteria. Based on the results of the study, it can be concluded that learning media using Powtoon in Indonesian language subjects of grade VII news text material is feasible to use as learning media.

**Keywords: learning media, news text, Powtoon.**

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* pada Materi Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penulisan skripsi ini berkat anugrah dan karunia Allah SWT. Penulis juga menyadari proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, motivasi, bimbingan dan juga nasehat. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
2. Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
3. Dr. Sandi Budiana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan ilmunya sehingga penulis mendapatkan pengetahuan serta wawasan baru hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan saran, dan masukan yang dapat membantu penulis dalam menyempurnakan skripsi.
5. Mukodas, M.Pd. selaku Wali Dosen yang telah membantu penulis dalam mengikuti dan menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
6. Validator Media, Bahasa, dan Materi yang telah memberikan masukan dan saran, sehingga penulis dapat menyelesaikan produk media pembelajaran *Powtoon* dengan baik.
7. Nurul Fatimah, S.Pd. dan Reni Mei Leni, S.Pd. selaku Pendidik Bahasa Indonesia SMP Puspanegara Kabupaten Bogor beserta seluruh pihak yang telah menerima dan mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu, pengalaman dan keterampilan mengajar kepada penulis selama perkuliahan.
9. Orang tua tercinta Bapak Suparjan dan Ibu Riana, terima kasih yang sebesar-besarnya atas limpahan doa, dukungan, kasih sayang, serta semangat tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat selama perkuliahan, Yuyun Yuniyarti, Atih, Neng Saadah, Nanda Karunia Putri, dan Nuning Wahyuni yang telah memberikan dukungan, semangat, ilmu serta bantuan ketika mengalami kesulitan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Terima kasih sudah kuat berjuang sampai akhir, semoga kita sukses bersama.

Semoga arahan dan bimbingan yang Bapak, Ibu dan pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, mendapatkan amal baik serta keberkahan dari Allah SWT. *Aamiin ya rabbal 'aalamiin.*

Bogor, 22 Agustus 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS.....	iii
HALAMAN PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL KEPADA UNIVERSITAS .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACK .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR GRAFIK .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Perumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
A. Kajian Teoretis.....	6
1. Media Pembelajaran.....	6
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	6
b. Jenis Media Pembelajaran.....	7
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	9
d. Peranan Media Pembelajaran .....	10
2. Media Video Pembelajaran .....	11
a. Pengertian Media Video Pembelajaran .....	11
b. Tujuan dan Manfaat Video Pembelajaran .....	12

c. Pengertian <i>Powtoon</i> .....	13
d. Kelebihan <i>Powtoon</i> .....	13
3. Teks Berita .....	15
a. Pengertian Teks Berita .....	15
b. Unsur Teks Berita .....	15
c. Struktur Teks Berita .....	16
d. Kebahasaan Teks Berita.....	18
B. Teori tentang Pengembangan Model .....	19
C. Hasil Penelitian yang Releven .....	20
D. Kerangka Berpikir .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	24
B. Metode Penelitian .....	24
C. Sasaran Klien.....	25
D. Langkah-langkah Riset Pengembangan.....	25
E. Perencanaan dan Penyusunan Model .....	29
F. Instrumen Penelitian .....	30
G. Teknik Analisis Data.....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Pengembangan Model .....	44
B. <i>Field Testing</i> (Uji Coba) dengan Revisi Model .....	67
C. Pengujian Keefektifan Model pada Target .....	70
D. Pembahasan .....	72
E. Keterbatasan Penelitian .....	75
<b>BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>76</b>
A. Simpulan.....	76
B. Saran .....	77
C. Rekomendasi .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	24
Tabel 3.2 Perancangan Media Pembelajaran Inovatif <i>Powtoon</i> .....	28
Tabel 3.3 Perencanaan dan Penyusunan Model .....	29
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	31
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa .....	32
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	33
Tabel 3.7 Format Respons Pendidik.....	34
Tabel 3.8 Format Respons Peserta Didik .....	35
Tabel 3.9 Interpretasi Skor Angket Validasi Ahli.....	38
Tabel 3.10 Interpretasi Skor Angket Guru dan Peserta Didik .....	39
Tabel 4.1 Lembar Wawancara Analisis Kurikulum.....	41
Tabel 4.2 Rancangan Desain <i>Powtoon</i> .....	44
Tabel 4.3 Langkah-langkah Pengembangan Desain <i>Powtoon</i> .....	47
Tabel 4.4 Instrumen Hasil Validasi Media .....	53
Tabel 4.5 Hasil Validasi Oleh Media Terhadap Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	55
Tabel 4.6 Instrumen Hasil Validasi Bahasa.....	56
Tabel 4.7 Hasil Validasi Oleh Bahasa Terhadap Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> ...	57
Tabel 4.8 Instrumen Hasil Validasi Materi.....	59
Tabel 4.9 Hasil Validasi Oleh Materi Terhadap Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> ....	61
Tabel 4.10 Komentar dan Perbaikan Para Ahli .....	64
Tabel 4.11 Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .66	
Tabel 4.12 Hasil Respon Pendidik Terhadap Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	23
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	26
Gambar 3.3 Flowchart Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> .....	30

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Persentase Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....	55
Grafik 4. 2 Persentase Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa.....	57
Grafik 4. 3 Persentase Hasil Validasi Oleh Ahli Materi.....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Produk Media Pembelajaran Menggunakan <i>Powtoon</i> .....	77
Lampiran 2. Surat Izin Prapenelitian .....	87
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian .....	89
Lampiran 5. SK Bimbingan .....	90
Lampiran 6. Surat Keterangan Validator.....	91
Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media.....	94
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	97
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi .....	100
Lampiran 10. Hasil Angket Respons Pendidik .....	103
Lampiran 11. Hasil Angket Respons Peserta Didik .....	105
Lampiran 12. Modul Ajar.....	107
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	115

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi atau materi yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan peserta didik dengan hubungan timbal balik antara keduanya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik bisa memperoleh informasi pengetahuan melalui berbagai cara, mulai dari pengalaman langsung hingga interaksi dengan guru, teman sebaya, dan sumber belajar lainnya. Sangat penting untuk memperhatikan segala sesuatu yang berkontribusi terhadap keberhasilan proses pembelajaran jika tujuan pembelajaran ingin tercapai. Pencapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor dalam proses pembelajaran, seperti guru, siswa, strategi pembelajaran, dan sumber belajar.

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran. Secara sederhana media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Namun tidak semua media cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran harus dilakukan dengan cermat sehingga dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran seperti video pembelajaran, presentasi digital, dan aplikasi interaktif dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan relevan bagi siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih efisien dan efektif.

Pemilihan media harus selaras dengan perkembangan zaman serta teknologi saat ini. Dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0, keterampilan menyeleksi dan memanfaatkan teknologi menjadi kebutuhan dasar pendidik maupun peserta didik. Oleh karena itu, melalui integrasi media pembelajaran berbasis teknologi digital ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar secara optimal. Peningkatan pemahaman materi teks berita pada peserta didik dapat dilakukan

melalui penerapan media pembelajaran yang dinilai lebih menyenangkan dan akan mudah diterima yaitu media digital berbasis situs *website*, hal ini selaras dengan kemampuan peserta didik saat ini yang sudah akrab dengan penggunaan gadget dan mengakses internet sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi sekaligus wawancara pada tanggal 22 November 2023 permasalahan yang muncul di lapangan saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang tertarik dengan media yang digunakan pada materi teks berita yang hanya dilakukan dengan *Powerpoint* saja. Peserta didik merasa bosan dan terkadang mengantuk saat mendengarkan penjelasan materi. Kendala lainnya yaitu belum adanya pemanfaatan media interaktif dan inovatif pada pembuatan media pembelajaran. Hal ini jelas tidak dapat dibiarkan berlanjut karena dapat mempengaruhi pembelajaran yang kurang aktif dan menyenangkan. Selain itu, belajar tidak didukung dengan media pembelajaran membuat peserta didik merasa tidak ada interaksi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, adanya suatu media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat memberikan pendidikan berwawasan luas adalah media inovatif berbasis *Powtoon*

*Powtoon* adalah sebuah *platform* yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dan presentasi dengan cara yang interaktif dan menarik. Sebagai media pembelajaran, *Powtoon* dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dengan cara visual yang lebih menarik daripada metode konvensional. Ini dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, fitur yang tersedia di *Website Powtoon* juga dapat diunduh dan dimainkan secara *offline* secara kooperatif. Dengan begitu banyak fitur yang dapat dipilih, terdapat beberapa fitur yang dapat dikategori berbeda yaitu : *Library media, Timeline Editor, Text Editor, Voice Ove, Costume Characters, Transisi* dan Efek. Pemilihan metode dan gaya mengajar yang beragam, siswa tidak pernah bosan saat belajar. Seperti yang sudah disebutkan, salah satu cara membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan *Powtoon* sebagai media inovatif.

Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran ini akan difokuskan pada media pembelajaran menggunakan *Website Powtoon*. Pembelajaran teks berita dapat dimodifikasi dengan media pembelajaran berbasis *Website Powtoon* untuk memotivasi belajar peserta didik dan lebih mudah memahami materi. Dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan *website* ini dapat menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut maka disusunlah sebuah konsep penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon pada Materi Teks Berita Kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor*”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif.
2. Media pembelajaran *Powerpoint* yang menunjang pembelajaran masih belum dikembangkan.
3. Peserta didik kurang memahami materi teks berita dengan baik.
4. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis teks berita.

## **C. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah ditunjukkan agar penelitian ini lebih terarah pada permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SMP kelas VII-4 Puspanegara Kabupaten Bogor.
2. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan *Powtoon*.
3. Teks berita yang akan dipaparkan hanya berupa unsur-unsur dan struktur teks berita.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* dalam pembelajaran materi teks berita peserta didik kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* dalam pembelajaran materi teks berita peserta didik kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi teks berita siswa kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan penelitian dari ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* dalam pembelajaran materi teks berita peserta didik kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran menggunakan *Powtoon* dalam pembelajaran materi teks berita peserta didik kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran *Powtoon* pada materi teks berita kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dengan menciptakan materi pembelajaran menggunakan *Powtoon* yang baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, temuan penelitian ini bertujuan untuk memajukan kemajuan ilmu pengetahuan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian lain di masa yang akan datang.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat bagi Guru

Guru dapat memahami keefektifan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran teks berita pada peserta didik kelas VII SMP Puspanegara.

### b. Manfaat bagi Peserta Didik

Menambah pengalaman dan pengetahuan sehingga peserta didik memahami unsur-unsur teks berita dengan mudah dengan media pembelajaran yang inovatif.

### c. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti khususnya untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai pengembangan dalam pembelajaran menggunakan *Website Powtoon* sebagai sarana belajar dan latihan dalam upaya memberikan kontribusi khususnya dalam bidang pendidikan.

### d. Manfaat bagi Sekolah

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan harapan agar memberikan metode pembelajaran melalui implementasi media *Powtoon* yang dikembangkan dalam penelitian ini.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Kajian Teoretis**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Supriyono (2018: 45) media pembelajaran adalah alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses dan ekonomis. Guru perlu mengetahui sumber belajar mana yang tepat untuk digunakan sebagai alat bantu dalam mengajarkan konten agar dapat memilih media yang efektif untuk proses pembelajaran.

Pendapat ini didukung oleh Septy dkk (2021: 30-31) yang menyatakan bahwa salah satu alat yang berguna untuk mempermudah pembelajaran adalah media pembelajaran. Peserta didik juga lebih aktif dan tidak hanya peserta didik, guru yang aktif dan kreatif saat mengajar karena media pembelajaran yang efektif mudah dimengerti dalam membuat media pembelajaran. Kemajuan teknologi sangat erat kaitannya dengan penciptaan materi pendidikan yang beragam. Kecepatan perkembangan teknologi saat ini telah sangat dipercepat. Teknologi yang dipelajari bertahun-tahun yang lalu semakin banyak digantikan oleh teknologi baru, termasuk berbagai sistem pembelajaran konvensional.

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam desain pembelajaran. Menurut Muhaimin et al., (2023: 39) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari satu pengirim ke pengirim lainnya guna merangsang pikiran, emosi, perhatian, minat dan membentuk kemauan peserta didik. Melalui media pembelajaran Suatu proses pembelajaran terjadi dan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif.

Menurut Wulandari (2020: 44) secara umum, media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar. Media pendidikan dapat menggunakan apa saja yang dapat membangkitkan keingintahuan, perasaan, perhatian, atau keterampilan dan kemampuan pelajar untuk membantu proses pembelajaran. Batasan ini cukup luas dan mencakup

pemahaman yang menyeluruh mengenai sumber daya, pengaturan, individu, dan teknik yang digunakan dalam instruksi atau pelatihan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa digunakan untuk pembelajaran lebih mudah disampaikan guna meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **b. Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Faujiah et al., (2022: 83) meskipun tidak dapat disangkal bahwa ada keragaman yang besar dalam jenis media yang ada, banyak ahli yang menjelaskan bahwa karakteristik inti dari semua departemen media adalah sama. Secara garis besar, mereka dapat dibagi menjadi:

- a. Media audio adalah segala jenis media yang hanya dapat didengar, yang hanya mencakup komponen suara, dan lain lain. Contoh media jenis ini adalah radio atau rekaman suara.
- b. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan komponen audio dan visual, atau dapat juga dilihat sebagai tontonan yang disertai gambar, foto, dan media lainnya. Pengguna dapat melihat gambar konkret atau tidak berbentuk dalam media visual sebagai sesuatu yang nyata secara instan, dengan menggunakan seluruh panca indera untuk mendeteksinya.
- c. Media audiovisual, yang dapat berupa film video atau bentuk media lain yang menggabungkan visual dengan aspek suara, merupakan media yang melibatkan unsur suara.

Menurut Hamzah (2022: 25-26) membagi media pembelajaran ke dalam beberapa kategori, antara lain:

- a. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat, seperti foto dan peta.
- b. Media cetak meliputi buku, majalah, gambar, peta, dan sejenisnya.
- c. Media audio adalah media yang hanya menggunakan indera pendengaran, seperti radio dan tape *recorder*.

- d. Tujuan kompensasi perseptual, tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu siswa melihat materi dari sudut pandang yang sama dengan menyamakan persepsi mereka.
- e. Tujuan keunikan, setiap orang harus dipenuhi kebutuhannya ketika menggunakan media pembelajaran, karena mereka semua memiliki minat dan preferensi belajar yang unik.

Sumber belajar tersedia dalam berbagai bentuk, seperti materi audio, visual, dan audio visual. Di sisi lain, Tafonao (2018: 5) membuat perbedaan antara delapan kategori media pendidikan, yang meliputi media cetak, audio, media bergerak, diam, dan semi-bergerak, serta media visual bergerak dan diam, serta media visual bergerak.

Berdasarkan beberapa pendapat yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat variasi dalam pengelompokan jenis media, namun terdapat kesamaan dalam inti pembagiannya. Secara umum, media dapat dibagi menjadi media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio hanya bergantung pada pendengaran, seperti radio atau rekaman suara. Media visual hanya bergantung pada penglihatan, seperti gambar atau foto. Sementara itu media audiovisual merupakan gabungan dari unsur bunyi dan gambar, seperti video atau film.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran menurut Daud (2023: 21) terdapat beberapa jenis yaitu:

- a. Fungsi komunikasi, media pembelajaran digunakan untuk membantu pengirim dan penerima pesan berkomunikasi.
- b. Harapan dari media pembelajaran yang digunakan adalah agar dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Ini adalah fungsi memotivasi. Selain memasukkan komponen-komponen kreatif, pembuatan media pembelajaran memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga meningkatkan gairah belajar.
- c. Kebermaknaan berfungsi untuk meningkatkan pembelajaran siswa dengan memasukkan fakta dan data untuk mendukung pengembangan aspek

kognitif tingkat rendah, serta dengan menumbuhkan kemampuan mereka untuk menganalisis dan berkreasi untuk mendukung pengembangan aspek kognitif tingkat tinggi.

- d. Fungsi kompensasi perseptual. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah menyamakan persepsi peserta didik sehingga mereka masing-masing melihat informasi dari sudut pandang yang sama.
- e. Penggunaan media pembelajaran, atau fungsi individualitas, harus memenuhi tuntutan setiap orang dengan minat dan preferensi belajarnya masing-masing.

Pakar lainnya Nurrita (2018: 176) berpendapat media pembelajaran memiliki fungsi tambahan, seperti:

- a. Menangkap objek atau peristiwa tertentu, media pembelajaran memungkinkan guru untuk merekam objek atau peristiwa tertentu dengan menggunakan foto, film, atau rekaman audio atau video. Ini memungkinkan guru untuk menyajikan konten yang konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- b. Memodifikasi keadaan atau barang tertentu: Guru dapat menyampaikan konsep abstrak dengan cara yang masuk akal bagi siswa dengan menggunakan materi pendidikan.
- c. Meningkatkan gairah dan motivasi belajar peserta didik, media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan gairah dan motivasi belajar peserta didik. Contohnya, penggunaan permainan edukatif atau simulasi yang menarik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Menurut Hamalik (dalam Indriyani, 2019: 19) tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut;

- 1) Menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dengan menyajikan informasi secara visual, audio, atau interaktif.

- 2) Merupakan komponen penting dari sistem pembelajaran, guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pengajaran mereka dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat.
- 3) Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang relevan dan bervariasi dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik memahami materi di kelas.
- 5) Media pembelajaran meningkatkan kualitas pendidikan, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

#### **d. Peranan Media Pembelajaran**

Menurut Muthhoroh & Zulkifli (2023: 2) peran media yaitu dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, membuat materi pelajaran lebih jelas sehingga lebih mudah dan lebih efektif untuk dipelajari, meningkatkan aktifitas belajar, dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Ini juga mencakup mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indra, dan membantu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan untuk meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran menggunakan teknologi saat ini diperlukan saat ini seperti yang dikemukakan oleh Wiharto (dalam Ganeswara et al, 2022: 177) bahwa pembelajaran yang terbuka, pembelajaran mandiri, pembelajaran yang komprehensif, penggunaan teknologi informasi, dan penggunaan alat bantu pendidikan lainnya adalah fitur-fitur pembelajaran online.

Berdasarkan kajian teoretis di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menghubungkan pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran dan berfungsi sebagai perantara untuk membantu guru mengatasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran, dengan menggunakan teknologi interaktif peserta didik bisa mendapatkan suasana yang baru sehingga tidak merasakan bosan saat pembelajaran berlangsung.

## **2. Media Video Pembelajaran**

### **a. Pengertian Video Pembelajaran**

Menurut Nurwahidah, dkk. (2021: 119) video adalah media elektronik yang menghasilkan presentasi yang dinamis dan menawan dengan memadukan elemen visual dan audio. Menurut Syaparudin & Elihami (2020) media video merupakan sarana atau alat yang mempersembahkan gabungan audio dan visual yang berisi informasi pembelajaran, termasuk konsep, prinsip, prosedur, teori, dan penerapan pengetahuan untuk memfasilitasi pemahaman dalam suatu materi. Sementara itu menurut Fuziyah (2019: 18) menyatakan video pembelajaran merupakan bentuk media audio-visual yang berfokus pada penyampaian pesan pembelajaran untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Melalui video pembelajaran, peserta didik dapat menggabungkan berbagai indera manusia, tidak hanya memperhatikan dengan seksama, tetapi juga mengamati penjelasan guru yang diberikan. Video pembelajaran merangsang penglihatan dan pendengaran peserta didik untuk memfasilitasi pemahaman mereka.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran merupakan media yang menggabungkan elemen audio visual untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Dengan memanfaatkan video pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik tetapi juga melihat tayangan yang diberikan dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

### **b. Tujuan dan Manfaat Video Pembelajaran**

Tujuan penggunaan media video di kelas adalah untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa dan membantu mereka lebih fokus. Dengan menggunakan media video, guru dapat mengkomunikasikan konsep dengan lebih cepat dan efektif, sehingga siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran (Andari, 2019: 267). Menurut

Kaidun (2023) video pembelajaran pendidikan tinggi melihat adanya peningkatan dalam penggunaan film pembelajaran, yang merupakan pendekatan inovatif terhadap pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan tujuan pembelajaran siswa. Berikut beberapa manfaat video pembelajaran:

1. Visualisasi yang lebih baik

Video pembelajaran memungkinkan materi yang diajarkan dapat divisualisasikan dengan lebih baik. Hal ini membantu peserta didik untuk lebih mudah mengingat informasi yang telah dipelajari.

2. Meningkatkan keterlibatan peserta didik

Dengan tampilan visual yang menarik dan audio yang jelas, peserta didik akan lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan.

3. Fleksibilitas

Video pembelajaran dapat disaksikan kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini dapat membantu peserta didik yang memiliki kesulitan dalam mengikuti pelajaran di kelas atau yang ingin memperdalam pemahaman mereka di luar jam pelajaran.

4. Pengulangan

Dalam video pembelajaran, materi dapat diulang sebanyak yang diperlukan tanpa khawatir mengganggu kegiatan kelas.

5. Pembelajaran mandiri

Video pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan mereka. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan cara yang efektif bagi mereka.

6. Mempermudah penyampaian informasi

Video pembelajaran memungkinkan materi yang kompleks untuk disajikan dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini dapat membantu mengurangi kecemasan peserta didik dalam memahami konsep yang sulit.

### c. Pengertian *Powtoon*

Menurut Widyawati (2021: 47) media *Powtoon* adalah cara yang inovatif dan unik untuk mengajar yang hadir dalam bentuk film instruksional, materi presentasi, dan sumber daya pengajaran lainnya. Media *Powtoon* mencakup fitur yang bervariasi yaitu presentasi, animasi atau video, musik latar, dan alat peraga yang mampu memberikan media pembelajaran interaktif bagi siswa. Tampilan *Powtoon* mirip dengan *Powerpoint*, dan layar pengembangan yang familiar bagi pengguna.

Menurut Tekkay, dkk (2022: 149) media *Powtoon* merupakan *software* animasi berbasis layanan online yang memudahkan pengguna dalam membuat animasi presentasi, menyisipkan gambar, menyisipkan musik, menyisipkan objek, dll dengan cepat dan mudah. Sedangkan menurut Murtiyastuti (2022) media *Powtoon* adalah layanan berbasis *website* online dengan sejumlah besar kemampuan animasi yang menarik, termasuk kapasitas untuk menyisipkan video animasi dan berbagai jenis gambar. Fungsi lainnya termasuk kemampuan untuk memanipulasi objek, menambahkan gambar, menambahkan teks dan suara, dan menyediakan musik.

Dengan demikian media *Powtoon* adalah platform pembelajaran kreatif berbasis online yang menggabungkan fitur presentasi, animasi, dan video. Dengan tampilan yang mirip dengan *Powerpoint*, *Powtoon* menawarkan kemudahan dalam menyisipkan gambar, musik, objek, serta teks atau audio ke dalam animasi presentasi. Berbagai pilihan gambar dan kemampuan untuk memasukkan video animasi menjadikan *Powtoon* sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah digunakan bagi siswa.

### d. Kelebihan *Powtoon*

Menurut Tekkay et al. (2022: 149) kelebihan media *Powtoon* mudah digunakan, memberikan variasi yang lebih banyak, penuh dengan fitur animasi, dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, *Powtoon* mudah digunakan karena produk akhirnya berupa video dan guru hanya perlu

memilih di antara banyak kemungkinan animasi yang tersedia di aplikasi *Powtoon* tidak perlu memuat animasi secara manual.

Azhar (2022: 32) juga mengungkapkan bahwa website *Powtoon* memiliki beberapa keunggulan diantaranya:

1. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.

Media pembelajaran seperti video memungkinkan pembelajaran berlangsung tanpa terkendala jarak karena materi dapat diakses dimana saja.

2. Kemampuan untuk menggambarkan peristiwa sejarah secara cepat dan akurat.

Dengan menggunakan media pembelajaran video guru dapat menggambarkan peristiwa masa lalu secara jelas dan memudahkan memahami materi.

3. Video dapat membawa anak dari suatu negara ke negara lain.

Dalam media pembelajaran video hal ini memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman beragam dan mendalam.

4. Dapat diulangi bila perlu untuk menambahkan kejelasan.

Peserta didik dapat memutar kembali materi untuk memperjelas pemahaman mereka.

5. Dengan media pembelajaran video peserta didik dapat menemukan pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.

Media pembelajaran video dapat mengembangkan imajinasi siswa dengan lebih jelas

6. Melalui video pembelajaran peserta didik dapat memperjelas hal-hal abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis.

Video memiliki kekuatan untuk mempengaruhi emosi seseorang dengan cara yang sangat kuat dengan visual dan audio.

7. Sangat baik untuk menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan.

Semua siswa dapat belajar dari video yang telah diberikan untuk media pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan kelebihan *Powtoon* ini dapat digunakan untuk membantu memotivasi siswa, lebih bervariasi, dalam penggunaan medianya juga praktis, Tergantung pada apa yang ingin diajarkan, media ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan aktif di dalam kelas. Selanjutnya, media dari situs website lain, termasuk *YouTube*, *Spotify*, dan lainnya, juga dapat dimasukkan ke dalam media ini. Anda hanya perlu menggunakan tautan untuk mengakses *Powtoon* karena hanya tersedia secara *online*, dan dapat mengunduh data presentasi secara manual untuk membuat video.

### **3. Teks Berita**

#### **a. Pengertian Teks Berita**

Menurut Rakhma, dkk (2021: 102) teks berita merupakan informasi atau kabar tentang sesuatu peristiwa yang disiarkan secara langsung oleh seseorang atau melalui media lain disebut "berita". Informasi ini dapat disampaikan secara lisan atau melalui media lain tertulis, yang berarti bahwa berita dapat dikirim dalam berbagai bentuk, seperti cetak atau elektronik. berita adalah laporan pertama dari kejadian yang penting dan dapat menarik perhatian umum, Menurut Ratnasari (2023: 78) teks berita yaitu suatu laporan kejadian yang ditimbulkan sebagai bahan yang menarik perhatian publik media massa dan mengandung informasi terkini mengenai fakta suatu peristiwa yang sedang terjadi. Penyusunan teks berita menggunakan bahasa resmi atau formal karena berisi informasi yang akan disebarluaskan kepada masyarakat, baik di tingkat lokal maupun global.

#### **b. Unsur Teks Berita**

Menurut Harahap, (2021) unsur-unsur berita terdiri dari 5W+ 1H, yang pertama adalah "*what*", yang membahas apa yang terjadi, "*who*", yang membahas siapa yang terlibat dalam peristiwa itu, "*where*", yang membahas dimana peristiwa itu terjadi, "*when*", yang membahas kapan peristiwa itu terjadi, dan "*how*", yang membahas bagaimana peristiwa Itu terjadi (Delisa, 2022).

Rakhma dkk. (2021) mengemukakan berita cetak, digital, dan audiovisual sama-sama memiliki unsur sebagai berikut.

1. Judul Berita

Judul menarik pembaca dan merangkum poin-poin penting berita. Editor berita harus memiliki keterampilan mengemas judul yang luar biasa.

2. Teras Berita

Peristiwa utama yang akan diliput dinyatakan dalam judul. Biasanya, bagian ini (sering disingkat ADIKSIMBA) menjelaskan apa, di mana, kapan, siapa, dan bagaimana peristiwa itu terjadi. Karena ini mencakup substansi utama laporan, maka bagian ini merupakan bagian yang paling penting.

3. Isi Berita

Pesan laporan tentang kejadian tersebut merupakan isi pesan. Penulis menjelaskan peristiwa yang dilaporkannya di bagian ini.

**c. Struktur Teks Berita**

Struktur teks pesan dirancang dalam kerangka kerja yang disediakan oleh struktur. Selain itu, seperti yang telah dikatakan sebelumnya, struktur teks pesan sangat penting karena dapat menyatukan bagian-bagian pesan yang berbeda menjadi satu kesatuan yang kohesif memiliki fungsi sebagai kerangka untuk membentuk teks berita. Menurut Gilang (2021) terdapat 3 bagian struktur teks berita, yaitu sebagai berikut:

1. Orientasi berita

Orientasi berita bagian dari badan pesan yang mencakup pengenalan topik atau peristiwa yang sedang dibahas dalam pesan dikenal sebagai orientasi berita. Orientasi berita berfungsi untuk memberi tahu pembaca tentang detail atau peristiwa yang akan dibahas dalam bagian teks berikutnya.

## 2. Peristiwa

Penulis dapat menceritakan kisah atau kejadian kepada pembaca di bagian ini. Narasi dan penjelasan dapat diberikan secara kronologis atau non-kronologis, dengan perhatian yang cermat terhadap detail.

## 3. Sumber berita

Sumber berita biasanya berasal dari hasil wawancara dan pelaporan reporter atau penulis berita. Bagian sumber berita dapat diposisikan di awal atau akhir pesan oleh reporter.

Menurut Kosasih (2018:71) struktur teks berita dibagi menjadi empat bagian yaitu sebagai berikut:

### 1. Kepala berita

Judul berita singkat yang menarik, jujur, dan tidak memihak, namun tetap mengemas banyak informasi ke dalam jumlah kata yang sedikit.

### 2. Teras berita

Teras adalah terjemahan dari kata *lead* (Inggris) yaitu bagian penting dari berita, yakni bagian dari pembuka yang berfungsi sebagai pokok berita atau bagian inti berita.

### 3. Tubuh berita

Tubuh berita yaitu bagian dari teras atau keterangan berlanjut dari teras. Tubuh berita berfungsi untuk menjelaskan tema atau pokok dari berita tersebut.

### 4. Kaki berita

Akhir dari berita yang disampaikan dalam berita, biasanya kurang penting.

Menurut Rakhma dkk (2021: 117) struktur teks berita terdiri atas tiga bagian, yaitu:

1. Kepala berita

Bagian awal pemberitaan yang memuat keenam unsur berita. Kepala berita berisikan informasi penting yang susunan unsurnya dapat bervariasi. Dapat dimulai dengan kata “apa” atau dengan kata “kapan”.

2. Tubuh berita

Penjelasan atau informasi lebih lanjut mengenai 5W+1H. Badan pesan berfungsi sebagai tempat penyimpanan pusat untuk semua informasi yang disampaikan. Rincian lebih lanjut tentang peristiwa yang dibahas dalam pesan dijelaskan di bagian ini.

3. Ekor berita

Struktur yang memuat informasi tidak penting yang tidak memiliki kaitan langsung dengan judul beritanya.

#### 4. Kebahasaan Teks Berita

Pentingnya kebahasaan dalam teks berita yaitu untuk menjadi acuan penggunaan bahasa yang digunakan dalam membuat teks berita. Menurut Kosasih (dalam Ratnasari, 2023: 78) terdapat enam ciri kebahasaan dalam teks berita yaitu sebagai berikut:

- 1) Bahasa yang digunakan bersifat standar (baku), yang berarti menggunakan kaidah dan aturan bahasa resmi.
- 2) Adanya penggunaan kalimat langsung sebagai variasi dari kalimat tidak langsungnya yang bertujuan untuk memberikan kutipan langsung dari narasumber sehingga informasi yang disampaikan lebih jelas dan autentik.
- 3) Adanya penggunaan konjungsi kata berikut ini dijelaskan dengan kata sambung.
- 4) Adanya penggunaan kata kerja mental atau kata kerjayang berkaitan dengan aktivitas pemikiran.
- 5) Adanya penggunaan keterangan waktu dan tempat untuk melengkapi teks berita dengan unsur *when* (kapan) dan *where* (di mana).

- 6) Adanya penggunaan konjungsi yang bermakna temporal untuk membantu menunjukkan waktu kejadian dan konjungsi penjumlahan untuk menghubungkan berbagai informasi hingga lebih jelas.

## B. Teori-teori tentang Pengembangan Model

Jenis penelitian *Research and Development (R&D)* adalah tahap atau prosedur yang digunakan untuk membuat produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat didokumentasikan dalam akuntansi. Menurut (Sugiyono, 2015: 407) tujuan dari metode penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk tertentu. Tujuannya adalah untuk menguji keefektifan dan kebermanfaatan produk tersebut serta untuk mengetahui bagaimana peserta didik dan pendidik merespons produk tersebut. Model pengembangan berfungsi sebagai dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Menurut Muthohir (2019: 14) model-model ini dapat berupa model prosedural, model konseptual, atau model teoritik. Model prosedural menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sedangkan model konseptual merupakan model analitis yang menyebutkan setiap komponen produk, menganalisis mereka secara menyeluruh, dan menunjukkan bagaimana setiap komponen berhubungan satu sama lain.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap: Analisis (*Analysis*), Desain atau Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Menurut Supardi (2020: 77) terdapat kelebihan model ADDIE, yaitu:

1. Modelnya bersifat sederhana dalam pengembangannya.

Model yang sederhana biasanya memerlukan sedikit sumber dan waktu untuk di implementasikan sehingga para siswa lebih bersemangat untuk belajar dan lebih terlibat dalam prosesnya.

2. Implementasi model yang sederhana

Model yang sederhana memudahkan penerapan, mudah dimengerti dan mempercepat pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik dapat dicapai melalui proses pembelajaran.

3. Banyak tertarik dari berbagai pihak

Metode pengajaran yang sederhana dapat membantu merancang kurikulum dan materi ajar yang mudah dipahami peserta didik. terutama guru, instruktur, pengembang organisasi dan pengelolaan perusahaan tertarik menggunakannya.

Menurut Supardi (2020: 54-55) penelitian dan pengembangan model ADDIE dilakukan dalam lima langkah, yaitu:

a. Analisis (*Analysis*).

Melakukan analisis dengan mengidentifikasi kebutuhan, tujuan, pengetahuan dan karakteristik peserta didik. Selain itu dilakukan analisis pengalaman siswa dan hal-hal yang menghambat dalam proses pembelajaran.

b. Perancangan (*Design*).

Setelah analisis masalah selesai dan diperbarui, selanjutnya menyusun desain pembelajaran dan menentukan strategi pembelajaran media yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut.

c. Pengembangan (*Development*).

Melakukan pengembangan yang kegiatannya mengembangkan media pembelajaran dalam tahap ini membuat produk yang dirancang atau dibuat dan merevisinya.

d. Implementasi (*Implementasi*).

Pada langkah ini menerapkan atau mengimplementasikan sistem pembelajaran yang dirancang untuk subjek penelitian. Ketepatan mengembangkan strategi perlu sesuai gaya belajar peserta didik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah yang dilakukan untuk menilai program atau produk pembelajaran yang telah diterapkan pada tahap sebelumnya.

### C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang telah dilakukan diantaranya:

1. Penelitian Nisaurrahman (2022) dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Powtoon pada Kelas IV Tema 1 Subtema 1 Keberagaman Budaya*

*Bangsaku Pembelajaran 3"*. Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media animasi *Powtoon*. Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik, membuat desain produk, kemudian melakukan pengembangan produk yang kemudian divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil penelitian dan validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powtoon valid* atau sangat layak digunakan dengan memperoleh persentase 97%, pada uji coba terbatas kepada 28 peserta didik memberikan respon yang sangat baik dan layak digunakan dengan memperoleh hasil rata-rata 92,21%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Powtoon* yang dikembangkan dalam penelitian terbukti valid, mudah dan menarik untuk digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran.

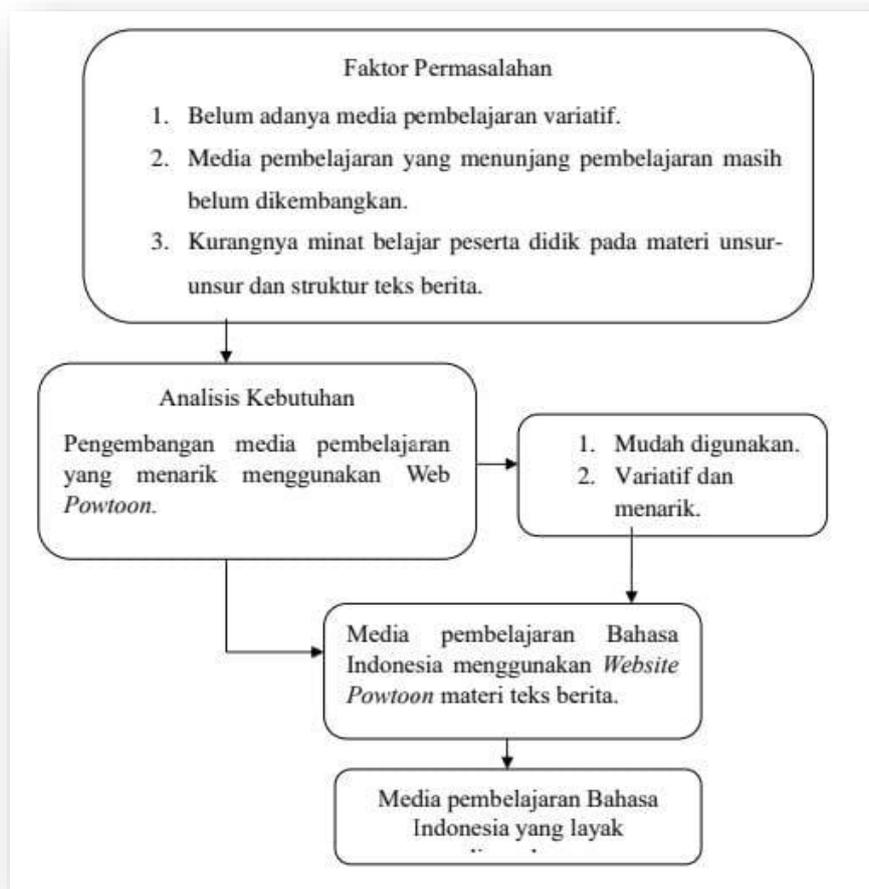
2. Penelitian Ningsih et al., (2024) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Aspek Kebahasaan Teks Observasi Berbasis Aplikasi Powtoon Kelas X MAS Proyek Univa Medan*". Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan Ini peneliti menggunakan metode pengembangan 4D oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian, desain, pengembangan, dan diseminasi. Instrumen dalam penelitian ini yang digunakan angket ditujukan kepada validator ahli materi dan ahli media pembelajaran, Guru Bahasa Indonesia dan sejumlah 23 siswa kelas X MIA1 MAS Univa Medan Proyek untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Analisis data teknik yang digunakan dalam menghitung persentase indikator untuk menentukan kelayakan media pembelajaran adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil media pembelajaran videovalidasi kelayakan hasil evaluasi validasi materi II menghasilkan tambahan 85% untuk memenuhi nilai kriteria "Sangat Layak", berdasarkan nilai validasi materi I yang mendapatkan skor validasi 88%. Uji pelaksanaan lapangan 23 siswa kelas X MIA1 MAS Univa Medan memperoleh 88% dari poin yang mungkin untuk mencapai kriteria nilai "Sangat Layak". Uji evaluasi kuesioner digunakan dalam

tahap hasil penelitian untuk menentukan seberapa efektif media pembelajaran untuk teks ceramah yang disertai dengan media kartu topik. Temuan evaluasi menghasilkan persentase 93% untuk kriteria nilai "Sangat Efektif".

3. Penelitian Annisa (2022) dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran Powtoon pada Materi Atmosfer Untuk Siswa Kelas VII SMP*". Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan media *Powtoon* dalam pembelajaran mata pelajaran IPA. Paradigma penelitian dan pengembangan (R&D) ADDIE, yang memiliki lima komponen-analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi-diterapkan pada penelitian ini. Tiga metode pengumpulan data digunakan: dokumentasi, observasi, dan wawancara. Teknik analisis yang digunakan menggunakan uji validitas dan presentase sebagai perhitungan skor respon siswa. Media pembelajaran video animasi mendapatkan validitas materi sebesar 0,85 dengan kategori sangat valid dan validitas ahli media sebesar 0,81 dengan kategori sangat valid, sesuai dengan hasil yang diperoleh. Sepuluh siswa dinilai dalam kelompok kecil menggunakan sumber belajar video animasi, dan mendapat nilai 84,2% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini mendukung pernyataan bahwa media pembelajaran video animasi materi atmosfer merupakan pilihan yang sangat praktis dan layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dibuat kerangka sebagai berikut. Media pembelajaran adalah bagian dari proses pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik perlu mengembangkan kemampuan menggunakan kecanggihan teknologi saat ini, seperti membuat media pembelajaran di *Powtoon*.



Gambar 2.1

Kerangka Berpikir

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor di Jl. Raya Puspanegara No.1, Puspanegara, Kec. Citeureup, Kab. Bogor. Jawa Barat.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian diawali dengan melakukan observasi pada bulan November-Desember 2023 kemudian dilanjut dengan pembuatan penyebaran angket dan produk pengembangan media pembelajaran dengan *Website Powtoon*. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2023/2024.

Tabel 3.1

Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan (2024)				
		Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
1.	Penyusunan Produk Media Pembelajaran					
2.	Validasi dan Revisi Produk					
3.	Uji Coba Produk					
4.	Pengolahan Data					
5.	Pelaporan Hasil Penelitian					

### B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk mengembangkan *Powtoon* ini digunakan untuk membuat dan menguji produk tertentu. Analisis kebutuhan, pengembangan, evaluasi, revisi, dan penyebaran produk untuk diuji adalah tujuan dari penelitian pengembangan pendidikan. Produk yang dihasilkan media *Powtoon* dapat digunakan untuk penelitian yang membutuhkan analisis dan untuk menguji seberapa layak produk dapat berfungsi pada pembelajaran.

Menurut Sugiyono (dalam Okpatriaka 2023) Jenis penelitian yang disebut penelitian dan pengembangan (R&D) dilakukan untuk menciptakan dan mengevaluasi produk tertentu. Jenis penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi keampuannya sehingga basis pengguna yang lebih besar dapat memperoleh manfaat darinya.

Dalam penelitian ini, model pengembangan ADDIE diterapkan. Lima tahap pengembangan model ini yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, menghasilkan produk jadi yang sesuai untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan.

Peneliti memilih untuk menggunakan model pengembangan ADDIE karena model ini dirancang secara sistematis, memiliki revisi dan evaluasi setiap langkahnya, sehingga produk yang dihasilkan menjadi valid. Selain itu, model ini sangat sederhana dan diterapkan secara sistematis.

### **C. Sasaran Klien**

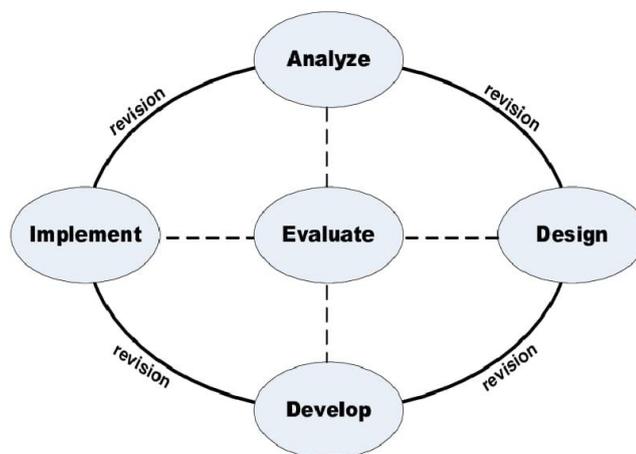
Pada tahap ini uji coba terbatas yang menjadi sasaran penelitian yaitu peserta didik kelas VII di SMP Puspanegara dengan jumlah 30 orang peserta didik. Penarikan sampel pada penelitian ini dengan teknik angket atau kuisioner.

### **D. Langkah-langkah Riset dan Pengembangan**

Konsep model ADDIE ini digunakan untuk membangun kinerja pembelajaran dasar, yaitu ide membuat desain produk pembelajaran. ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement dan Evaluate*). ADDIE adalah desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu yang menggunakan pendekatan sistematis sistem pengetahuan dan pembelajaran manusia dan berfokus pada penyelesaian tugas kontekstual, pengetahuan kompleks, dan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, desain instruksional yang kerja yang sebenarnya kesediaan yang belajar. Model pembelajaran ADDIE bersistem efektif dan prosesnya interaktif antara pendidik, peserta didik, dan lingkungannya.

Dengan menggunakan model ADDIE dapat menghasilkan sebuah produk dari peneliti yaitu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh Pendidik. Adapun

tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* berdasarkan model pengembangan ADDIE dapat di gambarkan sebagai berikut:



Sumber: (Sugiyono 2015)

Gambar 3.1

#### Model Pengembangan ADDIE

Tahapan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi teks berita untuk kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor menggunakan model tahapan ADDIE yang terdiri dari (Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Tahapan pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### a. Tahap Analisis (*Analisis*)

Tahap analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan prapenelitian pada tanggal 22 November 2024 dengan melakukan wawancara langsung kepada guru kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor untuk melakukan analisis kebutuhan. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan analisis kebutuhan di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor dengan melakukan wawancara kepada pendidik dan peserta didik dan analisis kurikulum yang digunakan saat pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Desain tampilan media pembelajaran ini berbentuk video inovatif berbasis *Website Powtoon*. Didesain dengan pilihan template menarik dengan dukungan teks dan gambar ilustrasi. Peneliti membuat rancangan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran mengenai materi unsur-unsur dan struktur teks berita dengan menambahkan karakter guru, animasi gambar dan *voice over*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah merealisasikan desain produk yang telah dibuat dengan menggunakan desain sebelumnya. Mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang akan digunakan sebagai pendukung dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Serta membuat dan menyusun materi yang telah dibuat sebelumnya ke dalam *Website Powtoon*. Setelah produk dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi ahli meliputi validasi ahli materi, media dan bahasa. Hasil dari validasi tersebut selanjutnya dijadikan bahan pertimbangan dalam penyempurnaan produk agar produk menjadi lebih baik sehingga hasil validasi pengembangan produk layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik sebagai media pembelajaran sub unsur-unsur dan struktur teks berita. Penjelasan mengenai para ahli adalah sebagai berikut.

1) Ahli materi

Untuk menguji kelayakan isi materi yang disajikan pada media pembelajaran. *Website Powtoon*. Ahli materi yang dipilih adalah magister dan sarjana pendidikan yang mempunyai kemampuan di bidang pengajaran di sekolah. Mengenai substansi materi pertanyaan dalam perangkat media pembelajaran yang dibuat, ahli materi memberikan evaluasi secara luas serta komentar dan rekomendasi.

2) Ahli media

Meninjau kebenaran standar yang diterapkan pada media pembelajaran. Ahli media dalam pengembangan ini adalah dan komunikasi. Ahli media yang dipilih adalah magister di bidang ilmu dan teknologi komputer. Ahli media menyediakan penilaian umum, komentar

dan saran mengenai desain tampilan, fitur dan desain isi media pembelajaran yang dikembangkan.

3) Ahli bahasa

Untuk mengkaji kaidah penulisan dan tata bahasa yang digunakan dalam produk yang dikembangkan. Validator ahli linguistik dilakukan oleh salah satu dosen bidang linguistik. Berikut tabel nama validator ahli dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Website Powtoon*.

Tabel 3.2

Nama Validator Ahli

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/Lembaga
1.	Resyi A. Gani, S.Kom, M.Pd.	Media	Universitas Pakuan
2.	Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.	Bahasa	Universitas Pakuan
3.	Ainiyah Ekowati, M.Pd.	Materi	Universitas Pakuan

d. Tahap Implementasi (*Implementation*).

Tahap implementasi merupakan langkah konkrit untuk mengimplementasikan suatu produk yang telah melalui proses validasi ahli (ahli materi, ahli media dan ahli bahasa) sehingga diperoleh hasil yang layak dan dapat diimplementasikan bersama siswa dalam proses pembelajaran pada sub unsur-unsur dan struktur teks berita. Uji coba dilakukan kepada 30 siswa, yang melibatkan mereka untuk mengisi formulir penilaian yang menyerupai kuesioner untuk mendapatkan pendapat mereka tentang produk yang dibuat.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan melihat apakah maksud dan tujuan media pembelajaran berbasis *Website Powtoon* yang dikembangkan telah tercapai atau belum. Hasil kelayakan dapat diukur dari angket pendidik dan peserta didik. Apabila hasil angket menunjukkan hasil pengembangan produk dinyatakan sangat layak dan menarik, maka produk tersebut telah dikembangkan.

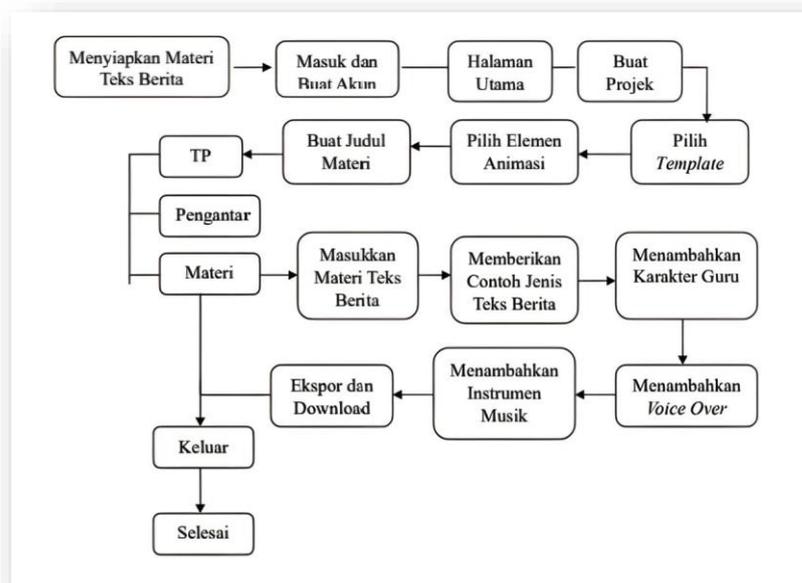
### E. Perencanaan dan Penyusunan Model

Perencanaan dan penyusunan model pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Website Powtoon* pada unsur-unsur dan struktur teks berita kelas VII. Rancangan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif *Powtoon*

No.	Unsur Media <i>Powtoon</i>	Keterangan
1.	Menu Halaman Utama	Berisi judul materi teks berita dengan desain <i>cover</i> dilakukan dengan gambar.
2.	Daftar Main Menu	Berisi info tujuan pembelajaran, materi, partanyaan, keluar.
4.	Isi Materi teks berita	Berisi pengertian, unsur-unsur dan struktur teks berita.
5.	Sumber Referensi	Berisi sumber-sumber terkait yang digunakan untuk membuat konten dari media <i>Powtoon</i> .



Gambar 3.2

*Flowchart Media Pembelajaran Powtoon*

## F. Instrumen Penelitian

Alat untuk mengumpulkan data penelitian disebut instrumen penelitian. Formulir validasi adalah alat yang digunakan. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi. Peneliti membuat lembar validasi ini dan diberikan kepada validator, yaitu guru atau dosen, untuk memvalidasi perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Jika sebuah instrumen dapat mengukur sesuatu yang telah diukur, maka instrumen tersebut dianggap sah. Sebagai hasilnya, instrumen penelitian ini adalah alat bantu berupa formulir validasi yang dimaksudkan untuk menilai kelayakan materi pembelajaran yang dibuat. Dalam penelitian ini terdapat tiga instrumen pada lembar validasi yang terdiri dari instrumen studi lapangan berupa wawancara, instrumen penilaian validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, instrumen penilaian media pembelajaran.

### 1. Lembar Validasi Tim Ahli, Angket Respons Pendidik dan Peserta Didik

Lembar penilaian berisi kriteria kelayakan media pembelajaran yang akan diberikan pada tim ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Angket respon pendidik dan peserta didik akan diberikan setelah penggunaan media

pembelajaran menggunakan *Powtoon*. Berikut adalah kisi-kisi instrumen tim ahli.

Tabel 3.4  
Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor Soal
1.	Aspek kualitas media	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi yang diajarkan	1
		Tata letak ilustrasi, judul, subjudul, gambar dan teks tersusun rapi	2
		Kualitas ilustrasi gambar jelas dan menarik	3
		Kesesuaian pemilihan teks dan warna teks yang dipilih	4
		Kejelasan video yang ditampilkan	5
		Kemudahan penggunaan media video pembelajaran	6
2.	Kejelasan penyajian video	Kesesuaian penggunaan efek suara/musik dengan materi yang ditampilkan	7
		Volume suara terdengar jelas	8
		Durasi waktu dalam video sudah sesuai	9
		Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media	10
3.	Desain teks	Jenis huruf	11
		Ukuran Huruf	12
		Sistematika kalimat	13
		Kombinasi jenis huruf yang digunakan	14
		<i>Template dan Background</i>	15

(Sumber: Ifriantietal., 2018)

Tabel 3. 5  
Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Kelugasan	Penggunaan konjungsi yang tepat	1
		Menggunakan kalimat yang sederhana	2
		Menyajikan informasi yang jelas	3
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
		Membuat peserta didik termotivasi saat belajar	5
2.	Kebahasaan	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	6
		Penggunaan ejaan	7
		Penggunaan istilah	8
		Kejelasan kata dan kalimat	9
		Keefektifan kalimat	10
		Struktur kalimat	11
		Penggunaan tanda baca	12
		Peenggunaan istilah baku	13
		Jenis huruf	14
		Kalimat yang digunakan mudah dipahami	15
<b>Jumlah</b>			<b>15</b>

(Sumber: Ifriantietal., 2018)

Tabel 3. 6  
Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

(Sumber: Ifriantietal., 2018)

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor soal
1.	Aspek kelayakan isi	Kesesuaian dengan modul, CP, dan TP	1
		Keakuratan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan TP	2
		Kelengkapan materi pembelajaran	3
		Kejelasan dan kebenaran materi	4
2.	Aspek kelayakan penyajian	Kelengkapan format judul, contoh gambar, dan pertanyaan	5
		Kelengkapan materi yang disajikan	6
		Materi tidak menimbulkan makna ganda	7
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	8
		Kekonsistenan penyajian materi secara sistematis dan berututan	9
		Kejelasan konsep yang disampaikan	10
		Kemudahan dalam memahami materi	11
		Penyajian materi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	12
		Digunakan secara individu maupun kelompok	13
3.	Aspek kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	14
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	15
<b>Jumlah</b>			15

a. Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik

Angket ini ditujukan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran melalui sebuah instrumen. Instrumen ini ditujukan agar mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Berikut pertanyaan pada lembar angket yang digunakan.

Tabel 3.7  
Angket Respon Pendidik

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan CP dan TP				
2.	Kesesuaian penyajian materi dengan indikator				
3.	Kemenarikan tampilan media pembelajaran untuk dipelajari peserta didik				
4.	Kejelasan huruf pada tampilan				
5.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam memahami soal				
6.	Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran				
7.	Media yang dikembangkan mudah digunakan				
8.	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran				

9.	Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif				
10.	Media pembelajaran berbasis <i>Web Powtoon</i> dapat dijadikan inovasi baru dalam penyampaian materi peserta didik				
11.	Ejaan yang digunakan sesuai				
12.	Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran				
13.	Menumbuhkan antusias peserta didik dalam belajar.				
14.	Mmedia pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam memahami materi				
15.	Media pembelajaran menggunakan <i>Powtoon</i> dapat dijadikan inovasi baru dalam penyampaian materi pada peserta didik.				

Tabel 3.8

Angket Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai				
2.	Media video pembelajaran menggunakan animasi dilengkapi gambar dan animasi karakter.				
3.	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik				

4.	Media pembelajaran video menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.				
5.	Tampilan media video pembelajaran menarik				
6.	Pemilihan warna pada media video pembelajaran sesuai dengan materi				
7.	Suara pada media pembelajaran menggunakan <i>Powtoon</i> jelas				
8.	Huruf yang digunakan dapat terlihat jelas				
9.	<i>Background</i> pada media pembelajaran menarik				
10.	Media pembelajaran video <i>Powtoon</i> membantu mempertahankan perhatian selama pembelajaran				
11.	Media <i>Powtoon</i> dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan				
12.	Waktu yang dibutuhkan pendidik dalam menyampaikan materi lebih singkat				
13.	Media video pembelajaran memberikan inovasi baru dalam pembelajaran				
14.	Media video dapat digunakan dimana saja dan kapan saja				
15.	Kepuasan dalam menggunakan <i>Powtoon</i> sebagai media pembelajaran				

**Keterangan:**

1 = Tidak Setuju

2 = Cukup Setuju

3 = Setuju

4 = Sangat Setuju

## G. Teknik Analisis Data

Hasil data yang telah dikumpulkan berupa wawancara dan angket, selanjutnya, data tersebut disusun dan diteliti dengan cara yang memungkinkan untuk menjawab topik penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

### 1. Teknik Kualitatif

Teknik analisis kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari data berupa wawancara tertulis, kritik, saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru. Analisis data ini dijadikan acuan untuk perbaikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Website Powtoon*.

### 2. Teknik Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari analisis hasil penyebaran angket kepada ahli, guru dan siswa mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Website Powtoon*. Hasil angket yang diperoleh kemudian dianalisis untuk memperoleh hasil tingkat kelayakan media pembelajaran. Berikut analisis kuantitatif yang digunakan.

#### a. Kuesioner Validitas Ahli

Penggunaan kuesioner dimaksudkan untuk mengetahui validitas instrumen. Untuk menilai kelayakan barang yang disediakan, media pembelajaran berbasis situs *website Powtoon* ini dibangun. Skala Pengukuran yang digunakan adalah skala Likert dengan lima tingkatan yang ditafsirkan dalam bentuk skor 1-5 yang masing-masing menunjukkan kualifikasi berbeda, yaitu:

- 1) Sangat Buruk
- 2) Buruk
- 3) Cukup Baik
- 4) Baik
- 5) Sangat Baik

Hasil data kuesioner yang telah disebar dan diisi oleh responden kemudian dianalisis menggunakan perhitungan skor. Berikut rumus pengelolaan data.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum x$  : Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_1$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Saat membuat media pembelajaran dengan situs *website Powtoon*, interpretasi berikut digunakan untuk hasil analisis data.

Tabel 3.9

Interpretasi Skor Angket Validasi Ahli

No	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2.	61 – 80 %	Baik	Layak, revisi seperlunya
3.	41 – 60 %	Cukup	Cukup layak, perlu revisi
4.	21 – 40 %	Kurang	Kurang layak, perlu banyak revisi
5.	0 – 20 %	Sangat kurang	Tidak layak, revisi total

(Sumber: Puspasari& Tutut, 2019)

b. Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik

Angket ini digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Website Powtoon* pada proses pembelajaran pada sub unsur-unsur dan kaidah kebahasaan teks berita. Berikut rumus pengelolaan data hasil analisis respon pendidik dan peserta didik.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} = 100\%$$

Tabel 3.10  
Interpretasi Skor Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik

<b>No</b>	<b>Tingkat pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>
1	81 -100 %	Sangat baik
2	61 – 60 %	Baik
3	41 – 60 %	Cukup
4	21 - 40 %	Kurang
5	0 – 20 %	Sangat kurang

(Sumber: Puspasari& Tutut, 2019)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Model**

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video menggunakan *website Powtoon* yang berkaitan dengan teks berita. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), model pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini berdasarkan langkah-langkah seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Langkah-langkah dan proses untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* adalah sebagai berikut:

##### **1. Analisis (*Analysis*)**

Hasil analisis kebutuhan di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor dijadikan dasar untuk mengembangkan media pembelajaran. Peneliti melakukan analisis sesuai dengan kebutuhan di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Hasil analisis yang telah dilakukan peneliti bahwasanya pembelajaran teks berita belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif, peserta didik kurang tertarik dengan media pembelajaran yang menggunakan *Powerpoint*, peserta didik masih kesulitan menentukan pada sub unsur-unsur dan struktur teks berita. Adapun aspek yang peneliti lakukan sebagai berikut:

##### **a. Aspek analisis kebutuhan**

Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan analisis kebutuhan di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor dengan melakukan wawancara kepada pendidik yaitu Ibu Nurul, S.Pd. pada tanggal 22 November 2023 untuk mengetahui permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia dan kelas mana yang akan menjadi sasaran uji coba media pembelajaran menggunakan *Powtoon*. Hasil dari wawancara tersebut dapat diketahui perangkat media pembelajaran yang masih menggunakan *Powerpoint* sehingga peserta didik masih belum memahami materi teks berita, dan kelas yang akan digunakan adalah kelas VII-4 yang berjumlah 30 peserta didik.

Selain wawancara dengan pendidik peneliti juga memberikan pertanyaan kebutuhan kepada peserta didik menggunakan angket untuk

mendapatkan informasi yang dibutuhkan, sehingga peneliti dapat memberikan solusi dari permasalahan tersebut. Diketahui bahwa kurangnya pemahaman peserta didik pada materi teks berita, penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga membuat peserta didik merasa bosan. Berdasarkan hasil tersebut peneliti memberikan solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon*.

Berdasarkan hasil tersebut peneliti dapat menyesuaikan dengan media pembelajaran yang akan diuji cobakan pada sekolah. Berikut adalah hasil wawancara disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1  
Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah peserta didik antusias dalam proses pembelajaran dengan media yang selama ini digunakan?	Cukup antusias. Tapi terkadang ada saja yang mengeluh karena bosan.
2.	Media pembelajaran seperti apa yang ibu gunakan saat pembelajaran berlangsung?	Media dalam bentuk power point saja.
3.	Apakah hasil pembelajaran telah memuaskan dengan media pembelajaran yang digunakan saat ini?	Hasil yang di dapat masih kurang maksimal.
4.	Media pembelajaran seperti apakah yang membuat peserta didik antusias dalam proses pembelajaran?	Tentunya dengan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan tetapi mudah digunakan.
5.	Apakah media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam memahami materi?	Sangat bisa.

6.	Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi?	Hanya beberapa seperti Quiziz, <i>Powerpoint</i> namun untuk <i>Powtoon</i> saya tidak.
7.	Apa tanggapan Ibu jika dilakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan video?	Sangat setuju, karena untuk media pembelajaran saat ini siswa sudah mulai bosan dengan media yang digunakan.
8.	Apakah Ibu mengetahui <i>Powtoon</i> ?	Ya, mengetahui.
9.	Apakah ibu pernah menyusun atau menggunakan media <i>Powtoon</i>	Belum pernah.
10.	Apakah ibu setuju jika media pembelajaran dilakukan menggunakan <i>web Powtoon</i> ?	Setuju, karena anak SMP apalagi kelas VII masih suka belajar sambil bermain dan memang dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah digunakan, karena saya juga mempunyai keterbatasan untuk membuat banyak penggunaan teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik didapatkan adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan *Powerpoint*. Pada saat pembelajaran peserta didik merasakan cukup antusias dengan media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran, namun terkadang peserta didik merasa bosan, sehingga hasil dari pembelajaran yang didapatkan masih kurang maksimal. Peserta didik tentunya memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan guna meningkatkan pemahaman materi. Penggunaan media pembelajaran yang

inovatif berbasis teknologi jenis video merupakan solusi yang dibutuhkan saat ini, dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* dapat memungkinkan peserta didik lebih memahami materi. Media pembelajaran menggunakan *Powtoon* ini didukung oleh visual animasi dan suara yang membuat peserta didik menjadi tertarik untuk menyimak materi yang dipaparkan oleh pendidik.

## 2. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua ini dilakukan untuk perancangan produk melalui proses pemilihan media pembelajaran, pemilihan materi teks berita yang diambil dari Tujuan Pembelajaran elemen membaca dan memirsa yaitu menganalisis informasi unsur-unsur dan struktur teks berita dengan tepat.

Di dalam media pembelajaran tersebut dibuat dengan tampilan menarik, dengan merancang memuat pemilihan *template*, audio, dan pemilihan animasi yang sesuai. Terdapat beberapa tahapan dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Powtoon* yaitu pengkajian materi dengan capaian pembelajaran (CP) dan perancangan produk.

### a. Pengkajian Materi dan CP dengan Tujuan Pembelajaran

Tahap ini dilakukan perancangan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon*, yang diawali dengan menentukan materi sesuai dengan kebutuhan pendidik sesuai hasil wawancara, yakni materi teks berita, CP yang digunakan sesuai dengan fase D dan elemen yang digunakan membaca dan memirsa, yaitu peserta didik memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks misalnya teks deskripsi, narasi, puisi, teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat maupun tersirat. Tujuan dari pembelajaran dilakukan dengan metode diskusi, peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur dan struktur teks berita dengan cermat dan tepat. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan sumber literatur untuk melengkapi materi seperti buku pelajaran bahasa Indonesia, artikel dan internet.

## b. Perancangan Produk

Setelah menentukan materi yang digunakan dalam bentuk awal perancangan produk dapat dilakukan sebagai berikut.

- 1) Menyesuaikan isi media pembelajaran *Powtoon* dengan materi teks berita.

Tahap ini mulai disusun dengan merancang bagian *cover*, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media pembelajaran, isi materi, pertanyaan pemantik, contoh teks berita dan sumber referensi.

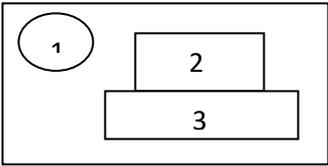
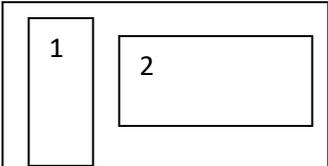
- 2) Menyesuaikan fitur *template* pada media *Powtoon*.

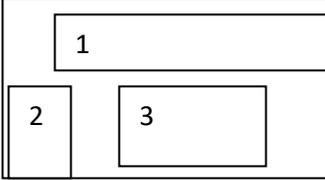
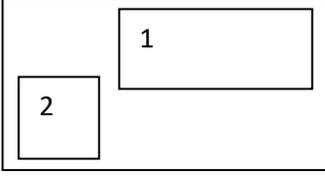
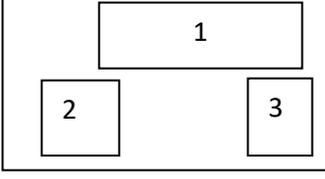
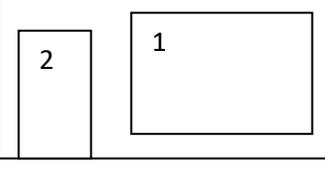
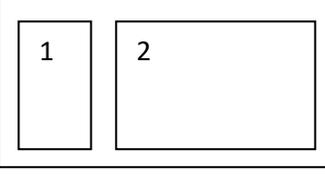
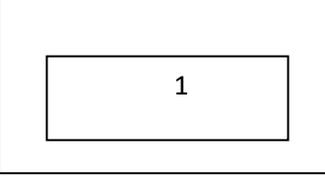
Setelah rancangan isi tersusun, dilanjut dengan merancang ke dalam media *Powtoon*, Tahap ini akan dimulai dari menentukan *template* dan fitur presentasi yang terdapat pada *Powtoon*. Setelah menentukan *template* peneliti menambahkan *background*, gambar animasi, avatar (karakter), musik dan *voice over*. Didalam media pembelajaran *Powtoon* terdapat contoh percakapan mengenai unsur-unsur teks berita.

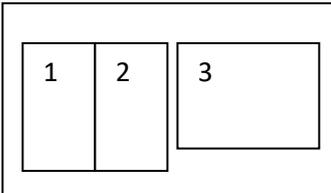
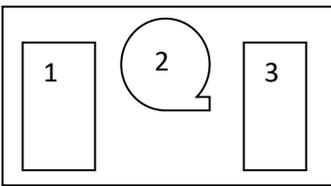
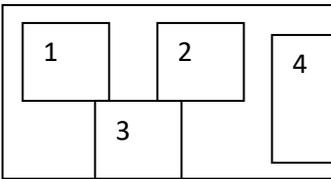
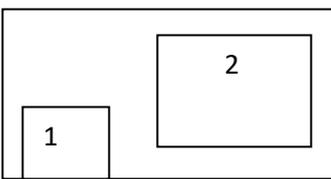
Berikut langkah-langkah rancangan desain media video pembelajaran menggunakan *Powtoon*.

Tabel 4.2

Rancangan Desain *Powtoon*

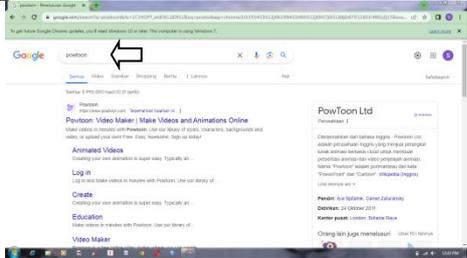
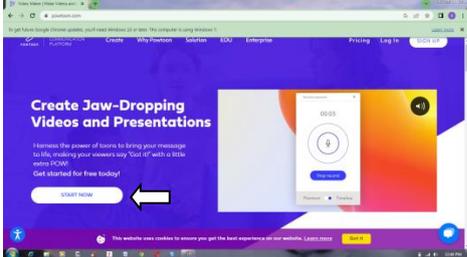
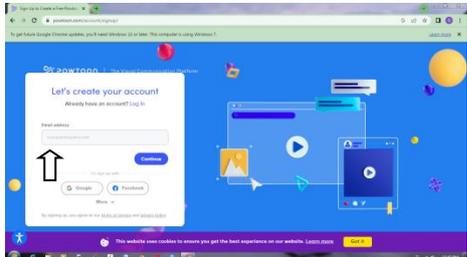
Slide	Rancangan	Keterangan
1.		1. Logo merdeka belajar dan tutwuri 2. Judul materi 3. Jenjang kelas
2.		1, Petunjuk penggunaan Powtoon 2. Karakter guru

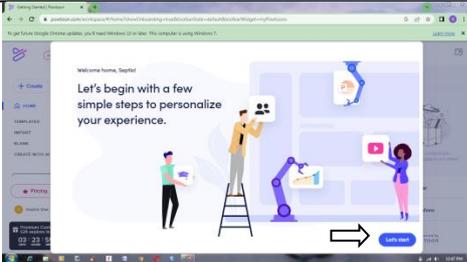
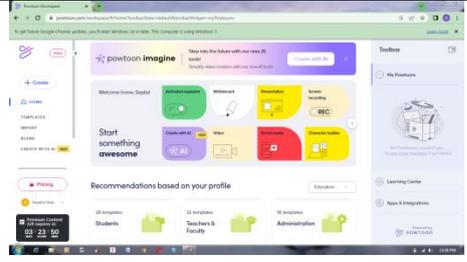
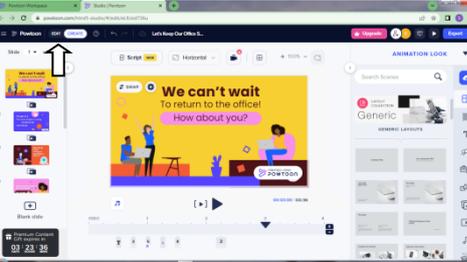
3.		<p>1. Tujuan pembelajaran</p> <p>2. Karakter guru</p> <p>3. Isi tujuan pembelajaran</p>
4.		<p>1. Karakter guru menjelaskan</p> <p>2. Petunjuk</p>
5.		<p>1. Pertanyaan pemantik</p> <p>2. Contoh gambar 1</p> <p>3. Contoh gambar 2</p>
6.		<p>1. karakter guru</p> <p>2. Materi perbedaan teks berita cetak dan daring</p>
7.		<p>1. Karakter guru</p> <p>2. Pengertian</p>
8.		<p>1. Jenis-jenis berita</p>

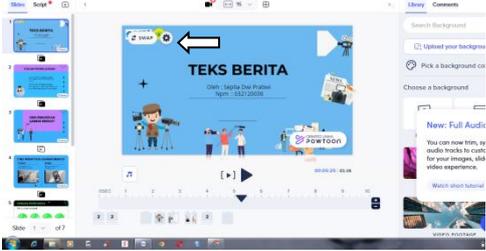
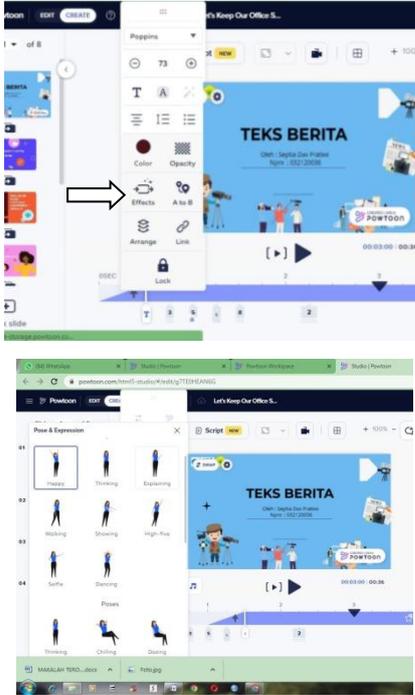
9.		<p>1. Karakter guru</p> <p>2. Karakter siswa</p> <p>3. Ciri teks berita</p>
10.		<p>1. Karakter guru</p> <p>2. Dialog</p> <p>3. Karakter siswa</p>
11.		<p>1. Struktur teks berita bagian judul</p> <p>2. Struktur teks berita bagian teras</p> <p>3. Struktur teks berita bagian isi</p> <p>4. Karakter guru</p>
12.		<p>1. Elemen buku</p> <p>2. Contoh teks berita</p>

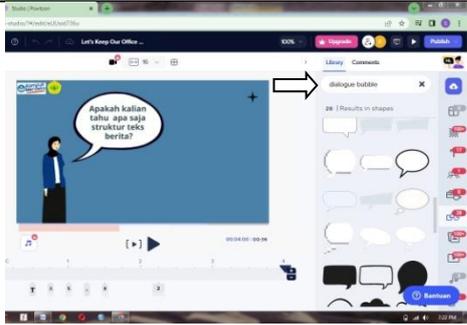
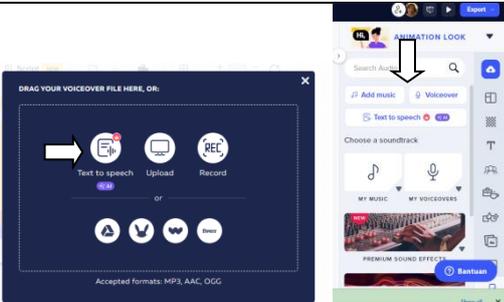
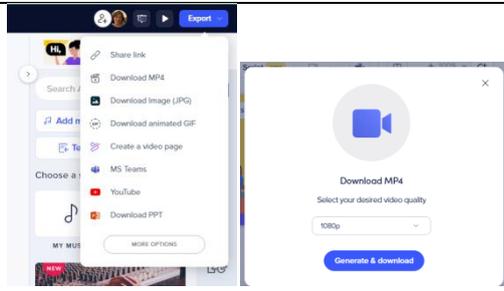
Berikut langkah-langkah dalam pengembangan desain media video pembelajaran menggunakan *Powtoon*.

Tabel 4.3  
Langkah-langkah Pengembangan Desain *Powtoon*

No	Tampilan	Deskripsi
1.		<p>Langkah pertama yang dilakukan adalah dengan mengunjungi website <i>Powtoon</i> seperti link berikut.</p> <p><a href="http://www.Powtoon.com">www.Powtoon.com</a></p>
2.		<p>Maka akan ditampilkan pada gambar di samping, untuk <i>Powtoon</i> klik <i>login</i>.</p>
3.		<p>Melakukan registrasi atau pendaftaran melalui <i>facebook</i>, <i>Google</i>, setelah itu masukkan email dan kata sandi.</p>

4.		Setelah itu pada tampilan di samping terdapat kata <i>Start</i>
5.		Setelah itu tampilan akan seperti pada gambar di samping, pilih <i>item</i> yang akan digunakan, terdapat animasi, <i>Powerpoint</i> , dan pilih template <i>free</i> . Jika tidak memiliki akun pro atau berbayar.
6.		Selanjutnya terdapat pilihan untuk edit ( <i>create</i> ). Untuk edit, kita hanya bisa mengubah bagian yang kecil, tetapi jika pilih <i>create</i> kita bisa mengubah tampilan semuanya.

7.		Langkah selanjutnya yaitu memasukkan teks atau materi yang sudah dibuat dengan langsung klik tulisan tersebut dan pilih ikon <i>setting</i> (pengaturan)
8	<p style="text-align: center;">8.</p> 	Selanjutnya menambahkan avatar guru jika ingin mengubah pose pada animasi yaitu dengan klik ikon pose dan pilih sesuai keinginan. Biasanya karakter ini digunakan untuk menyapa awal presentasi, tetapi saat memilih <i>talking</i> karakter tersebut sedang menjelaskan.

9.		Selanjutnya yaitu menambahkan elemen untuk dialog di bagian kiri ketik <i>search</i> dan temukan sesuai keinginan lalu sesuaikan ukuran teksnya.
10.		Langkah selanjutnya menambahkan musik atau <i>voice over</i> klik bagian bawah, lalu <i>tools</i> menyediakan untuk <i>record</i> , <i>voice over</i> dan musik. Disana terdapat beberapa pilihan.
11.		Selanjutnya yaitu cara untuk simpan dari <i>Powtoon</i> , yaitu dengan klik pojok kanan atas " <i>Export</i> " lalu pilih mode untuk <i>save</i> ,

		terdapat beberapa pilihan ada kategori video, link, upload youtube setelah itu video akan tersimpan.
--	--	--

Media pembelajaran video berbasis *Powtoon* ini dikolaborasikan dengan aplikasi canva untuk membuat *background* yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini dipilih karena disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Media pembelajaran video berbasis *Powtoon* ini dirasa menarik dan mudah digunakan sebagai media pembelajaran guna menambah inovasi baru saat pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini dapat diakses melalui jaringan internet dengan memanfaatkan *smartphone*, laptop, ataupun komputer. Berdasarkan hal tersebut maka diharapkan media pembelajaran video ini efektif dan layak digunakan. Setelah perancangan awal selesai, selanjutnya dilakukan uji validasi oleh para ahli yakni ahli materi, media dan bahasa.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan media pembelajaran video *Powtoon* materi teks berita di kelas VII dilakukan berdasarkan *draft* awal. Rancangan media pembelajaran dibuat menggunakan template yang akan di edit sesuai kebutuhan, selanjutnya diubah desain menyesuaikan materi teks berita. Pada *Website Powtoon* peneliti menambahkan beberapa gambar, latar (*background*) dan avatar yang telah disiapkan sebelumnya.

Media pembelajaran *Powtoon* memuat materi mengenai teks berita kelas VII, pada capaian pembelajaran membaca dan memirsa. Materi pembelajaran yang tercantum dalam media adalah langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menganalisis teks berita. Terdapat materi mengenai

pengertian, struktur, dan unsur teks berita. Terdapat pula beberapa contoh unsur teks berita berupa percakapan dan bentuk naratif. Untuk mendukung proses pengembangan media pembelajaran dibutuhkan beberapa ahli.

Validasi oleh ahli dilakukan pada tahap pengembangan, terdapat tiga validator ahli yaitu, ahli bahasa, media dan ahli materi. Aspek produk atau media meliputi kualitas media, dan penggunaan teks. Aspek bahasa berupa kelugasan, komunikatif, dan kesesuaian kaidah kebahasaan. Aspek materi berupa tujuan pembelajaran, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa.

Para ahli atau validator memberikan umpan balik dan rekomendasi yang digunakan untuk menilai dan menyempurnakan pembuatan materi pembelajaran. Untuk melanjutkan ke tahap implementasi, yang melibatkan pengujian produk dengan siswa di kelas untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang diinginkan, produk diperbarui untuk mendapatkan nilai atau kategori yang sesuai.

Adapun penilaian skor yaitu hasil validasi dari para ahli sebagai validator yang digunakan untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi teks berita kelas VII-4 SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Berikut uraian penilaian media pembelajaran dari ketiga ahli yaitu ahli media, bahasa dan materi.

#### **a. Ahli Media**

Dalam penelitian dan pengembangan ini, validator sebagai ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Dalam penilaian ahli media, terdapat aspek kualitas media yang meliputi 6 indikator pertanyaan, aspek kelayakan penyajian video yang meliputi 4 indikator pertanyaan dan aspek penggunaan teks yang meliputi 5 indikator. Berikut instrumen hasil validasi media.

Tabel 4.4  
Instrumen Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Validasi I	Skor Validasi II
1.	Aspek kualitas media	Kesesuaian gambar yang ditampilkan dengan materi yang diajarkan	4	4
		Tata letak ilustrasi, judul, sub judul, gambar dan teks tersusun rapi	3	3
		Kualitas ilustrasi gambar jelas dan menarik	4	4
		Kesesuaian pemilihan teks dan warna teks yang dipilih	3	3
		Kejelasan video yang ditampilkan	3	4
		Kemudahan penggunaan media video pembelajaran	3	4
		Rata-rata	7	
2.	Aspek kejelasan penyajian video	Kesesuaian penggunaan efek suara/musik dengan materi yang ditampilkan	3	4
		Volume suara terdengar jelas	3	4
		Durasi waktu dalam video sudah sesuai	3	4
		Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media	3	4

	Rata-rata		7	
3.	Desain Teks	Jenis huruf	4	4
		Ukuran Huruf	4	4
		Sistematika kalimat	3	4
		Kombinasi jenishuruf yang digunakan	4	4
		<i>Template</i> dan <i>Background</i>	3	4
		Rata-rata	7,6	

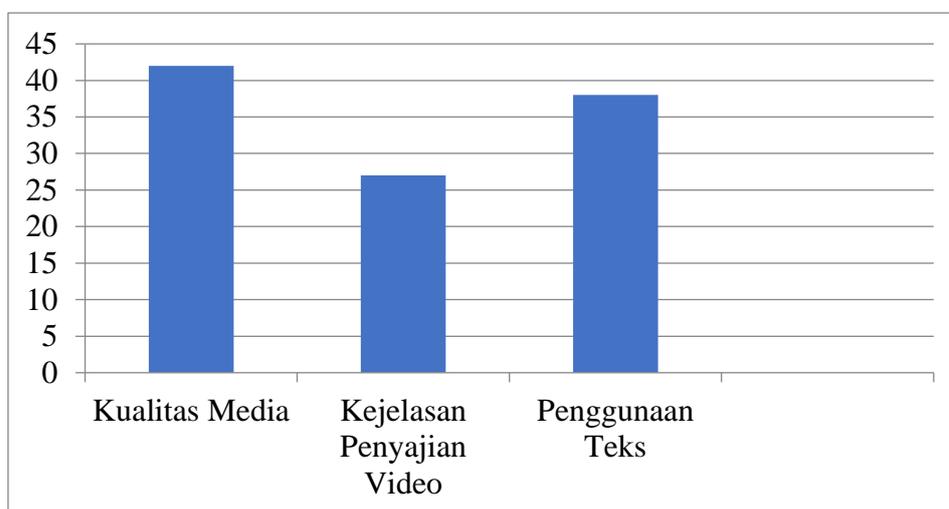
Berdasarkan data instrumen hasil validasi media di atas ke satu dan kedua diperoleh peningkatan terdapat tiga aspek, yang pertama yaitu aspek kualitas media yang memperoleh skor 20 dari hasil validasi pertama, kemudian mendapatkan peningkatan skor 22 yang jika dirata-rata diperoleh nilai 7. Aspek kedua yaitu kejelasan penyajian video yang memperoleh skor 12 dari hasil validasi pertama, dan mendapatkan peningkatan skor 15 yang jika dirata-rata diperoleh nilai 7. Aspek yang ketiga yaitu penggunaan teks yang memperoleh skor 18 dari hasil validasi pertama, kemudian mendapatkan peningkatan skor 20 yang jika dirata-rata diperoleh nilai 7,6. Penjelasan tersebut kemudian dihitung pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.5  
Hasil Validasi Oleh Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran  
Menggunakan *Powtoon*

Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ke-		Skor Total	Skor Maksimal	Persentas (%)	Kriteria
	1	2				
Kualitas Media	20	22	42	48	87,5	Layak

Kejelasan Penyajian Video	12	15	27	32	81	Layak
Penggunaan Teks	18	20	38	40	95	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$(107:120) \times 100 = 89\%$					
Kriteria	Skor (75%-89%) = Sangat Layak					

Persentase Hasil Validasi Oleh Ahli Media (%)



Grafik 4.1 Persentase Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Berdasarkan hasil dari grafik validasi media di atas, dapat diketahui bahwa penilaian produk media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi teks berita kelas VII-4 mendapatkan skor keseluruhan dengan presentase 90% dengan kriteria sangat layak. Dalam penilaian ahli media terdapat 3 aspek yang dinilai.

#### b. Ahli Bahasa

Dalam penelitian dan pengembangan ini, validator sebagai ahli bahasadilakukan untuk mengetahui kemudahan dan kelayakan bahasa yang digunakan agar peserta didik dapat memahami isi materi yang

ada pada media pembelajaran menggunakan *Powtoon*. Dalam penilaian ahli bahasa, terdapat aspek kebahasaandengan jumlah indikator 15 pernyataan. Berikut instrumen hasil validasi bahasa.

Tabel 4.6

## Instrumen Hasil Validasi Bahasa

No	Aspek	Indikator	Hasil Validasi I	Hasil Validasi II
1.	Kebahasaan	Penggunaan Konjungsi yang tepat	4	4
		Menggunakan kalimat yang sederhana	4	4
		Menyajikan informasi yang jelas	4	4
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4
		Membuat peserta didik termotivasi saat belajar	4	4
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik	3	3
		Penggunaan ejaan	3	4
		Penggunaan istilah	3	4
		Kejelasan kata dan kalimat	3	4
		Keefektifan kalimat	4	4
		Struktur kalimat	4	4
		Penggunaan tanda baca	4	4
		Peenggunaan istilah baku	4	4
		Jenis huruf	4	4
		Kalimat yang digunakan mudah dipahami	4	4
	Rata-rata		95	

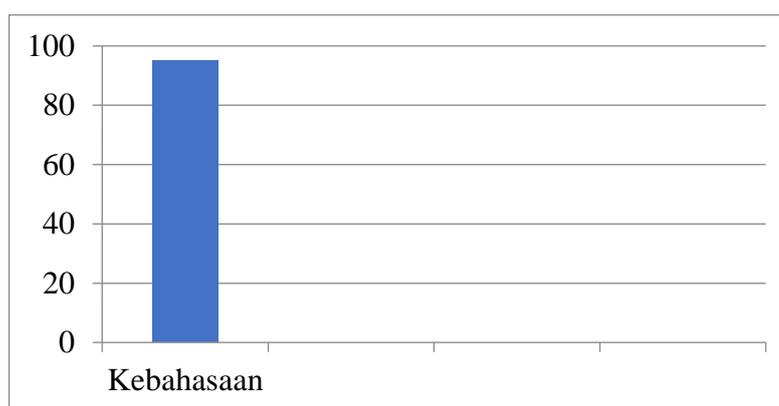
Berdasarkan data instrumen hasil validasi bahasa di atas ke satu dan kedua diperoleh peningkatan terdapat aspek kebahasaan yang memperoleh skor 55 dari hasil validasi pertama, terdapat kekurangan pada bagian penggunaan ejaan dan ketidak jelasan pada kalimat, kemudian pada validasi kedua terdapat peningkatan memperoleh skor 59 yang jika dirata-rata diperoleh nilai 95. Penjelasan tersebut kemudian dihitung pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.7

Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa Terhadap Media Pembelajaran  
Menggunakan *Powtoon*

Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ke-		Skor Total	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
	1	2				
Kebahasaan	55	59	114	120	95	Sangat Layak
Skor Keseluruhan	$(114:120) \times 100\% = 95\%$					
Kriteria	Skor (90% – 100%) = Sangat Layak					

Persentase Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa (%)



Grafik 4.2 Persentase Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil dari grafik validasi bahasa di atas, dapat diketahui bahwa penilaian produk media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi teks berita kelas VII-4 mendapatkan skor keseluruhan dengan presentase 95% dengan kriteria sangat layak. Dalam penilaian ahli bahasa terdapat satu aspek kebahasaan yang dinilai.

### c. Ahli Materi

Dalam penelitian dan pengembangan ini, validator sebagai ahli materi dilakukan untuk memastikan kesesuaian materi yang digunakan pada media pembelajaran *Powtoon* dengan kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran. Dalam penilaian ahli bahasa, terdapat aspek kelayakan isi dengan jumlah indikator 4 pernyataan, aspek kelayakan penyajian dengan jumlah indikator 9 pernyataan, dan aspek kelayakan bahasa dengan jumlah 2 indikator pernyataan. Berikut hasil instrumen validasi materi.

Tabel 4.8

Instrumen Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Hasil Validasi I	Hasil Validasi II
1.	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian dengan modul, CP, dan TP	4	4
		Keakuratan materi dalam media pembelajaran sesuai dengan TP	3	4
		Kelengkapan materi pembelajaran	3	4
		Kejelasan dan kebenaran materi	3	4
	Rata-rata		7,25	

2.	Aspek kelayakan isi	Kelengkapan format judul, contoh gambar, dan pertanyaan	3	4
		Kelengkapan materi yang disajikan	3	4
		Materi tidak menimbulkan makna ganda	3	4
		Kesesuaian materi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	3	4
		Kekonsistenan penyajian materi	3	4
		secara sistematis dan berurutan		
		Kejelasan konsep yang disampaikan	3	4
		Kemudahan dalam memahami materi	3	4
		Penyajian materi dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	3	4
		Digunakan secara individu maupun kelompok	3	4
		Rata-rata	7	

3.	Aspek kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	3	4
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	3	4
	Rata-rata		7	

Berdasarkan data instrumen hasil validasi materi di atas ke satu dan kedua diperoleh peningkatan terdapat tiga aspek, yang pertama yaitu aspek tujuan pembelajaran yang memperoleh skor 13 dari hasil validasi pertama, kemudian mendapatkan peningkatan skor 16 yang jika dirata-rata diperoleh nilai 7,25. Aspek kedua yaitu kelayakan isi yang memperoleh skor 27 dari hasil validasi pertama, dan mendapatkan peningkatan skor 36 yang jika dirata-rata diperoleh nilai 7. Aspek yang ketiga yaitu kelayakan bahasa alidasi pertama mendapatkan skor 6, kemudian mendapatkan peningkatan skor 8 yang jika dirata-rata diperoleh nilai 7. Penjelasan tersebut kemudian dihitung pada tabel di bawah ini.

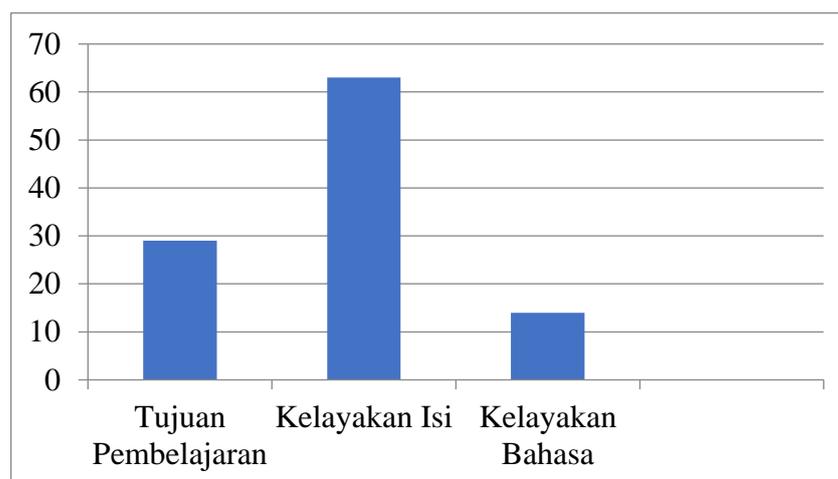
Tabel 4.9

Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon*

Aspek yang Dinilai	Skor Validasi Ke-		Skor Total	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
	1	2				
Tujuan Pembelajaran	13	16	29	32	90	Sangat Layak
Kelayakan Isi	27	36	63	72	87,5	Layak

Kelayakan Bahasa	6	8	14	16	87,5	Layak
Skor Keseluruhan	$(106:120) \times 100 = 88,3\%$					
Kriteria	Skor = 75%-89% = Sangat Layak					

Persentas Persentase Hasil Validasi Oleh Ahli Materi (%)



Grafik 4.3 Persentase Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Berdasarkan hasil dari grafik validasi materi di atas, dapat diketahui bahwa penilaian produk media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi teks berita kelas VII-4 mendapatkan skor keseluruhan dengan presentase 88,3% dengan layak.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan tes dan kegiatan pembelajaran untuk mengetahui keberlakuan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran video berbasis *Powtoon*. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis *Powtoon* memenuhi kriteria “Sangat Layak” dari ahli media, bahasa, materi tanggapan guru maupun tanggapan peserta didik. Tahap ini juga digunakan untuk mengumpulkan saran dan komentar untuk menghasilkan produk yang sangat layak, media pembelajaran video

berbasis *Powtoon* digital ini digunakan oleh pendidik kepada siswa sebagai proses pembelajaran khususnya materi teks berita.

Menurut Tekkay et al. (2022: 149) media pembelajaran dari *Powtoon* memiliki beberapa manfaat, seperti fitur animasi yang berbeda, aplikasi praktis, peningkatan variasi, dan peningkatan motivasi belajar. Selain itu, *Powtoon* mudah digunakan karena menghasilkan video sebagai produk akhir dan memiliki berbagai kemungkinan animasi, sehingga guru tidak perlu lagi memuat animasi secara manual.

## 5. Evaluasi (*Evaluasi*)

Pada tahap ini, peneliti meninjau media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil produk yang diujicobakan dalam pembelajaran dapat dilihat dari angket validator yang telah diisi, dengan demikian peneliti menemukan kesalahan dalam media pembelajaran dan perlu diperbaiki. Untuk menciptakan produk yang benar-benar berguna dan berkualitas. Peneliti hanya mengambil satu kelas, yaitu kelas VII-4 dengan total 30 peserta didik.

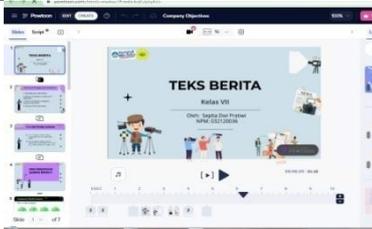
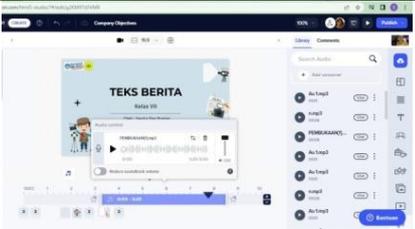
### B. *Field Testing* (Uji Coba) dengan Revisi Media Pembelajaran *Powtoon*

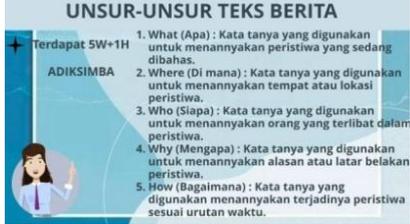
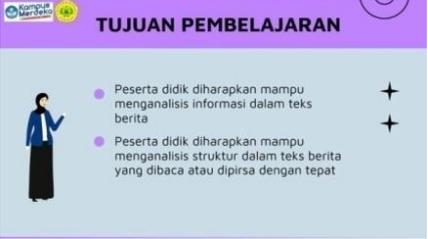
Peneliti sebelumnya telah melakukan observasi ke sekolah yang akan menjadi sasaran penelitian yaitu sekolah SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru Bahasa Indonesia kelas VII-4 yaitu Ibu Nurul Fatimah, S.Pd. hasil dari wawancara tersebut dapat diketahui sekolah menggunakan kurikulum merdeka, dan pada materi teks berita membutuhkan media pembelajaran yang variatif untuk memudahkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran video dirancang menggunakan *WebsitePowtoon*. Setelah pembuatan media pembelajaran tersebut selesai, selanjutnya media pembelajaran akan di evaluasi oleh para ahli.

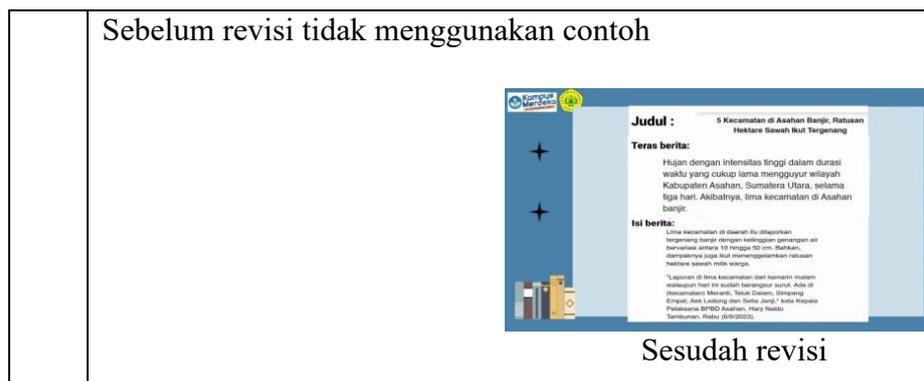
Para ahli yang telah memvalidasi produk ini akan di uji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran video *Powtoon* ini memuat mengenai unsur-unsur dan struktur teks berita. Validasi ahli adalah pendekatan yang berguna untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Para ahli materi, bahasa, dan media

melakukan tahap validasi ini dalam studi media pembelajaran. Hal ini menjamin bahwa materi pembelajaran yang dibuat layak untuk digunakan. Setiap ahli melakukan validasi ini dari berbagai sudut pandang, termasuk unsur media, bahasa, dan materi. Untuk menilai tingkat kelayakan materi pembelajaran, diperlukan komentar dan ide yang diberikan. Penyempurnaan kemudian dilakukan pada media pembelajaran yang menggabungkan *Powtoon* ke dalam konten berita berdasarkan rekomendasi dan komentar yang diberikan oleh para ahli serta hasil dari komentar dan ide mereka. Perbaikan tersebut dapat dilihat dari tabel sebagai berikut.

Tabel 4.10  
Komentar dan Perbaikan Para Ahli

No	Komentar dan Saran
1.	Menyesuaikan voice over dengan teks pada produk media pembelajaran
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Sebelum revisi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Sesudah revisi</p> </div> </div>
2.	Membuat animasi pada teks pada produk media pembelajaran
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Sebelum revisi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Sesudah revisi</p> </div> </div>
3.	Mengubah penjelasan unsur-unsur teks menjadi percakapan pada produk media pembelajaran.

	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Sebelum revisi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Sesudah revisi</p> </div> </div>
4.	<p>Mengubah avatar yang digunakan pada produk media pembelajaran, sesuaikan dan konsisten</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Sebelum revisi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Sesudah revisi</p> </div> </div>
5.	<p>Menambahkan daftar pustaka pada produk media pembelajaran.</p>
	<p>Sebelum revisi tidak menggunakan</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Sesudah revisi</p>
6.	<p>Mengubah kalimat menjadi lebih efektif pada produk media pembelajaran.</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Sebelum revisi</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Sesudah revisi</p> </div> </div>
7.	<p>Menambahkan contoh teks berita pada produk media pembelajaran.</p>



## C. Pengujian Keefektifan Model pada Target

### 1. Respon Peserta Didik

Keefektifan media pembelajaran *Powtoon* yang dilakukan pada peserta didik sekolah SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Pada uji coba menggunakan kelas VII-4 dengan jumlah 30 peserta didik. Dalam latihan ini, siswa mengisi kuesioner yang telah dibuat sebelumnya dan menanggapi. Untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan atau tidak, para peserta didik menjawab lima belas pertanyaan. Hasil angket respons peserta didik uji coba ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.11

Hasil Respons Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Menggunakan  
*Powtoon*

No Pertanyaan	Jumlah Siswa	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase
1.	30	115	120	95,8%
2.	30	116	120	96%
3.	30	114	120	95%
4.	30	109	120	90,8%
5.	30	115	120	95,8%
6.	30	116	120	96%
7.	30	118	120	98,3%
8.	30	114	120	95%
9.	30	114	120	95%

10.	30	115	120	95,8%
11.	30	116	120	96%
12.	30	117	120	97,5%
13.	30	116	120	96%
14.	30	116	120	96%
15.	30	116	120	96%
Jumlah				1.435%
Persentase rata-rata (%)				95%
Kriteria				Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui respon siswa kelas VII-4 SMP Puspanegara Kabupaten Bogor terhadap produk media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi teks berita menunjukkan hasil yang baik. Dari 30 peserta didik, presentase rata-rata sebesar 95% dari skor maksimal 120 dari 15 pernyataan dengan kriteria “Sangat Layak”.

## 2. Respon Pendidik

Pada proses uji coba produk media pembelajaran menggunakan *Powtoon* berlangsung, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII-4 SMP Puspanegara Kabupaten Bogor ikut serta dalam memantau pelaksanaan penggunaan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi teks berita. Setelah eksperimen, pendidik menjawab kuesioner mengenai materi pendidikan yang telah diberikan oleh peneliti kepada mereka. Tabel dan grafik di bawah ini menunjukkan hasil tanggapan pendidik.

Tabel 4.12

Hasil Respon Pendidik Terhadap Media Pembelajaran Menggunakan  
*Powtoon*

Aspek yang Dinilai	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase (%)
Komponen Materi	19	20	95%

Tampilan Visual	27	28	96%
Kesesuaian Kaidah Bahasa Indonesia	11	12	91%
Skor Keseluruhan	$(57:60) \times 100 = 95\%$		
Kriteria	Skor = 90%-100% = Sangat Layak		

Berdasarkan tabel di atas, dapatdiketahuireston guru bahasa Indonesia kelas VII-4 SMP Puspanegara terhadap media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi teks berita menunjukkan hasil yang baik. Dari hasil respon guru, presentase rata-rata sebesar 95% dengan kriteria “Sangat Layak”.

#### D. Pembahasan

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*) dan metodologi R&D ini digunakan dalam penelitian terhadap peserta didik kelas VII-4 di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor. Hasil penelitian para peneliti dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

Berdasarkan *Analysis* (Analisis) kebutuhan belajar diketahui sekolah SMP Puspanegara sudah menggunakan kurikulum merdeka. Tujuan dari kurikulum merdeka adalah untuk memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk menemukan minat dan keterampilan mereka sehingga mereka dapat memilih program studi yang terbaik bagi mereka. Temuan survei menunjukkan bahwa ketika belajar, hanya sumber belajar berbasis *Powerpoint* yang digunakan. Konsep materi teks pesan yang akan diberikan pada media pembelajaran *Powtoon*, hasil pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai adalah produk dari analisis konsep.

Tahap *Design* (Desain) ini bagian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan pada tahap analisis, selanjutnya peneliti mencari template desain dan menyusun isi materi yang bersumber dari buku, internet dan gambar untuk melengkapi isi materi. Materi disajikan dalam bentuk video *Powtoon* terdiri dari a). Memahami dan menganalisis unsur-unsur teks berita b). menganalisis teks berita beserta strukturnya. Desain dari produk dirancang sesuai dengan format media pembelajaran. Media pembelajaran *Powtoon* meliputi bagian *cover* dengan

tampilan menyajikan gambar jurnalis, kamera, maupun berita cetak. Selain itu warna yang digunakan yaitu biru muda, ungu, cream dan putih. Pada *cover* media pembelajaran dilengkapi dengan judul materi “Teks Berita”, dilengkapi dengan jenjang pendidikan dan nama penyusun. Pada media pembelajaran *Powtoon* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan *Powtoon*, media pembelajaran dilengkapi dengan tujuan pembelajaran. Teknik pembuatan desain media pembelajaran menggunakan *Microsoft Word* dan *Canva*.

Tahap ***Development*** (Pengembangan) ini merupakan pembuatan produk yang diinginkan, yang mencoba mengukur kelayakan materi dalam hal elemen, media, konten, dan bahasanya. Tujuan dari langkah ini adalah untuk meningkatkan kualitas produk akhir. Umpan balik dan rekomendasi dari para ahli saat ini diperlukan untuk melakukan perbaikan pada desain media pembelajaran *Powtoon* sebelum didistribusikan kepada siswa. Beberapa ahli, termasuk ahli media, materi, dan bahasa, melakukan validasi. Proses validasi ini melibatkan dosen-dosen dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. Setiap ahli memiliki pendapat yang unik: Ahli media mengevaluasi tata letak atau tampilan media pembelajaran. Kelengkapan konten yang ditawarkan pada media pembelajaran dinilai oleh ahli materi. Ahli bahasa menilai kebahasaan yang digunakan pada media pembelajaran *Powtoon*.

Berdasarkan penilaian para ahli validasi, validasi media mendapatkan nilai rata-rata 89% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 95% dengan kriteria sangat layak dan validasi ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 88,3% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Powtoon* layak untuk digunakan, produk yang dikembangkan sudah melalui tahap revisi sesuai dengan saran dan masukan para ahli validasi.

Tahap ***Implementation*** (Implementasi) ini merupakan produk yang sudah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli kemudian akan diimplementasikan kepada peserta didik. Tahap ini dilakukan uji coba secara luas. Produk yang sudah dikembangkan lalu diimplementasikan kepada peserta didik kelas VII-4 SMP Puspanegara Kabupaten Bogor sebanyak 30 peserta didik. Pada jam pertama peneliti melakukan pengenalan terhadap media pembelajaran yang akan digunakan

menggunakan *Powtoon*. Peserta didik diberikan perlakuan yaitu dengan belajar menggunakan media pembelajaran video berbasis *Powtoon*. Setelah melakukan pembelajaran peserta didik diberikan tugas secara berkelompok untuk menganalisis struktur dan unsur-unsur teks berita yang sudah disediakan di LKPD digital dengan memberikan link soal ke *WhatsApp* grup kelas, kemudian peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas untuk melakukan perbandingan dengan kelompok lain. Setelah pembelajaran selesai peserta didik diminta mengisi angket respons mengenai media pembelajaran *Powtoon* yang telah diediakan melalui *Google Form*. pada materi teks berita.

Uji coba kepada 30 peserta didik yang berpartisipasi dalam penelitian, nilai rata-rata tanggapan peserta didik menghasilkan hasil 95% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, peneliti juga memberikan tanggapan terhadap survei yang ditujukan kepada pendidik mengenai media pembelajaran berbasis *Powtoon*, dan 95% dari tanggapan tersebut memenuhi kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik memahami materi pembelajaran yang menggunakan *Powtoon* untuk teks berita dapat diterima dengan baik, yang menunjukkan bahwa mereka senang dengan media pembelajaran video *Powtoon*.

Selanjutnya ***Evaluation*** (Evaluasi) pada tahap ini dengan mempertimbangkan masukan dari berbagai validator dan tanggapan guru, media pembelajaran video *Powtoon* dievaluasi untuk digunakan di sekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video *Powtoon* dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu uji coba dilakukan hanya dalam satu kelas saja tanpa menggunakan kelas kontrol dan tidak diuji cobakan secara luas. Penelitian ini memiliki hasil keterbatasan yang melatarbelakangi media pembelajaran video *Powtoon* pada materi teks berita. Keterbatasan tersebut meliputi: 1) Sasaran penelitian hanya pada kelas VII-4 di SMP Puspanegara Kabupaten Bogor; 2) Peneliti perlu pelatihan khusus dalam membuat media *Powtoon*.

## BAB V

### SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi teks berita kelas VII SMP Puspanegara kabupaten Bogor, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementatioin, dan Evaluation*) menghasilkan produk berupa media pembelajaran inovatif menggunakan *Powtoon* yang dapat diakses melalui link yang dibagikan. Produk pengembangan media pembelajaran inovatif terdiri dari *cover*, petunjuk, tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, materi pembelajaran yang menguraikan pengertian, perbedaan jenis berita, struktur dan unsur-unsur teks berita dan contoh beserta struktur dari teks berita, dan daftar pustaka.
2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* materi teks berita untuk kelas VII SMP Puspanegara Bogor ini dianggap layak digunakan peserta didik untuk mempelajari materi teks berita. Hasil validasi dari ahli bahasa yang memenuhi 95% kriteria "sangat layak", ahli media yang memenuhi 89% kriteria "sangat layak", dan ahli materi yang memenuhi 88,3% kriteria "sangat layak" dapat menggambarkan hal tersebut.
3. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* materi teks berita dapat dinyatakan efektif digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil rata-rata sebesar 95% yang memenuhi kriteria "Sangat Layak" angket respons mengenai media pembelajaran yang diisi oleh 30 peserta didik serta angket respons guru sebesar 95% dengan kriteria "Sangat Layak".

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dibuat, terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggunakan *Powtoon* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.
2. Media pembelajaran menggunakan *Powtoon* ini hanya berisi materi pembelajaran teks berita maka dari itu perlu pengembangan untuk materi Bahasa Indonesia lainnya.
3. Media pembelajaran menggunakan *Powtoon* ini hanya di susun berdasarkan karakteristik siswa kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor, sehingga apabila ingin dilakukan penyebaran secara luas perlu dilakukan uji coba dengan peneliti lain.

## **C. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan dan saran yang telah dibuat terdapat beberapa rekomendasi yaitu sebagai berikut:

1. Adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia lainnya.
2. Menguji produk pada pengguna lain untuk memastikan produk tersebut digunakan secara luas.
3. Dilakukan uji coba lainnya selain aspek kelayakan dan prosedur pada produk yang dikembangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Delisa, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Penyampaian Berita untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP Telekomunikasi Pekanbaru.
- Daud, R. M. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Suatu Keniscayaan di Era Digital. 5.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-jenis Media.
- Fauziyah, Z. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- Fakhira. (2022). Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* pada Kelas IV Tema 1 Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku Pembelajaran 3
- Ganeswara, M. G., Hikmah, N., & A. Gani, R. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 5(2), 175. <https://doi.org/10.31764/elementary.v5i2.9088>
- Gilang, (2021). Struktur Teks Berita: Pengertian, Ciri-Ciri, Unsur, Kaidah Kebahasaan, hingga Contohnya. Diakses dari <https://www.gramedia.com/literasi/struktur-teks-berita/#sidr-main>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. 2(1).
- Kiki Yuni Murtiyastuti. (2022). Pengaruh Media *Powtoon* dalam Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas Vii Smpn 1 Krembung. *Journal of Education and Learning Sciences*, 2(2), 68–76. <https://doi.org/10.56404/jels.v2i2.37>
- Kaidun, P, P, I. (2023). Manfaat Video Pembelajaran. Diakses dari <https://lpka.maranatha.edu/posts/manfaat-video-pembelajaran>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Muthhoroh, D., & Zulkifli, M. (2023). Peran Media Pembelajaran pada Kegiatan Belajar Mengajar Siswa Siswi SMPN 5 Bondowoso.

- Muthohir, M. (2019). Perancangan Media Promosi Produk Unggulan UKM Kendal Berbasis Web dengan Metode R&D. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 12(2), 13-20.
- Nabar, R. J., Bouty, A. A., Yassin, R. M. T., & DaI, R. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Vidio Tutorial pada Praktek Administrasi Sistem Jaringan SMK Sumawa. 3(1).
- Ningsih, S., Kartika, R., Safina, N., & Soraya, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Aspek Kebahasaan Teks Observasi Berbasis Aplikasi Powtoon Kelas X Mas Proyek Univa Medan. 1(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurwahidah, dkk. (2021). Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *RausyanFikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*. 17(1). 118-139.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Putra, L. D., Sintawati, M., & Siswantari, H. (2022). *Pelatihan pengembangan bahan ajar digital game-based learning. Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Pebriani, C & Zainil, M (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar. *5745-Research Results-19088-1-10-20220705.pdf*. (n.d.).
- Ratnasari. (2023). Analisis Ciri Kebahasaan Teks Berita siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Cigombang Bogor.
- Retnowarti, Y. (2019). Perencanaan Media Berbasis Teknologi Informasi
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Safitri, A. N., Hafizah, E., & Istiyadji, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon pada Materi Atmosfer untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Sains dan Terapan*, 2(1), 22-29.
- Sugiyono, P. D. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Supriyanto, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 5(1), 112-129.

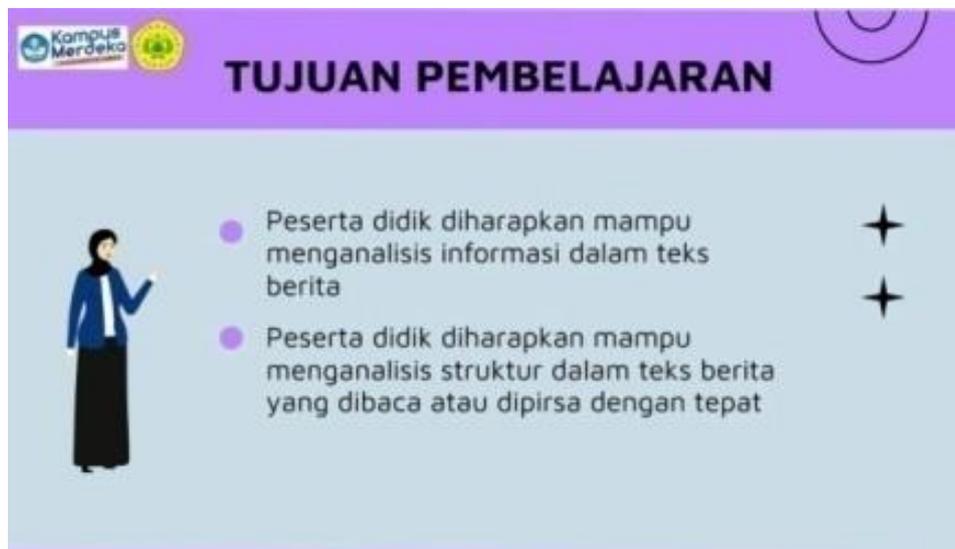
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video: Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Septy, N, dkk (2021). *Media Pembelajaran*. CV jejak, anggota IKAPI.
- Supardi. (2020). *Landasan Pengembangan Bahan Ajar*. Sanabi.
- Tekkay, C. J., Mulbar, U., & Sahid, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Materi Segiempat Kelas VII SMP. *Issues in Mathematics Education (IMED)*, 6(2), 148. <https://doi.org/10.35580/imed37516>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa *Jurnal Komunikasi*.
- Widyawati. (2021). *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI(1)*, 16.
- Wulandari, S. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi*. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>

## RIWAYAT HIDUP



Septia Dwi Pratiwi lahir pada tanggal 24 September 2002 di Bogor. Putri dari Bapak Suparjan dan Ibu Riana. Ia merupakan anak ke dua dari dua bersaudara, satu kakak laki-laki. Tinggal bersama orang tua di Desa Leuwinutug Kecamatan. Citeureup Kabupaten Bogor. Ia memulai pendidikan sekolah dasar di SDN Leuwinutug 05 pada tahun 2009-2015, lalu tahun 2016-2018 melanjutkan sekolah di SMP PGRI Citeureup, dan pada tahun 2018-2020 bersekolah di SMAN 01 Citeureup. Setelah itu melanjutkan pendidikan di Universitas Pakuan pada tahun 2020 dengan mengambil program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

# LAMPIRAN

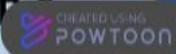
Lampiran 1. Produk Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon*

  **MANAKAH YANG TERMASUK MEDIA CETAK DAN MEDIA DARING?**



  
<https://pin.it/4tt4c>  
**GAMBAR 1**

  
<https://image.appgo.gl>  
**GAMBAR 2**



**COBA PERHATIKAN GAMBAR BERIKUT!**






## APA YANG KALIAN KETAHUI TENTANG TEKS BERITA?



Teks berita merupakan jenis atau teks tulisan yang menyampaikan sejumlah informasi atau keterangan secara aktual dan faktual terkait sebuah peristiwa yang terjadi di dunia.





### Media Cetak dan Media Daring

**Berita Cetak : Berita yang cara penyajian informasi dengan tertulis**  
**Contoh : Kompas, Pikiran Rakyat dan koran lokal.**






### Perbedaan Media Cetak dan Media Daring

**Berita Daring : Berita di media online atau di komputer.**  
**Contoh : Kompas.com, Detik.com, dan laman berita lokal**





## “CIRI TEKS BERITA”

- ✦ Bersifat faktual (dapat dipercaya).
- ✦ Aktual (terkini dan terbaru).
- ✦ Memiliki urutan waktu, tempat, dan alur peristiwa yang jelas.
- ✦ Menggunakan gaya bahasa yang menarik dan mudah dipahami pembaca.







Kampus Merdeka

Berikut ini adalah contoh teks berita beserta strukturnya!

BIZ

POWTOON



**Judul:** Banjir Menerjang Kota Malang, 5 Anak Hanyut saat Bermain Hujan

**Lead (teras):** Kota Malang diguyur hujan deras sehingga beberapa daerah mengalami banjir. Terdapat 5 orang anak hanyut dan belum ditemukan, mereka hilang saat main hujan-hujan.

**Tubuh berita:** Banjir menggenang di daerah Bandulan, Malang pada Kamis, 6 **Maret** 2024 kemarin. Lima orang anak dilaporkan hilang terseret arus banjir dan belum ditemukan hingga kini.

Anak-anak tersebut adalah Adi (8), Soni (10), Rendra (9), Bagas (10) dan Rahmat (8). Kelima anak tersebut berpamitan keluar rumah untuk main hujan bersama teman sepermainannya pada pukul 15.00 WIB.

Sampai dengan pukul 19.00 WIB, mereka tidak kunjung pulang. Salah satu orang tua korban, yakni Suketi (40) mencari ke rumah teman sepermainan anaknya dan semuanya mengaku jika anaknya belum kembali.



**Diananda melangkah ke perempat final Olimpiade Paris**

Jakarta (ANTARA) - Atlet panahan Indonesia, Diananda Choirunisa melangkah ke babak perempat final nomor individu recurve putri usai mengatasi perlawanan Bhajan Kaur dari India di babak eliminasi 1/8 Olimpiade Paris 2024.

Dalam pertandingan di Esplanade des Invalides, Paris, Prancis, Sabtu sore WIB, Diananda menundukkan Bhajan Kaur melalui babak shoot over dan menang dengan skor 6-5.

Pada set pertama, Diananda mencatatkan dua tembakan sempurna dan mengamankan total 29 poin dari tiga kali percobaan. Bhajan Kaur yang sama-sama mengamankan dua tembakan sempurna gagal menyamakan kedudukan usai total mengamankan 28 poin. Diananda unggul 2-0.

Pada set kedua, Diananda kehilangan cukup banyak poin usai hanya mampu mengamankan total 25 poin dari tiga kali tembakan. Sementara itu Bhajan Kaur mampu melesatkan satu tembakan sempurna untuk menamakan total 27 poin. Skor

Di set ketiga, Diananda melesatkan total 28 poin dari tiga kali percobaan, torehan tersebut tak mampu dikejar oleh Bhajan Kaur yang hanya mampu mengamankan total 26 poin. Skor kini berubah menjadi 4-2 untuk keunggulan Diananda.

Memasuki set keempat, Diananda mengarahkan satu tembakan sempurna dan dua kali tembakan yang mengarah ke angka sembilan. Namun perolehan angka tersebut mampu disamakan oleh Bhajan Kaur yang sama-sama mengoleksi 28 poin dari total tiga kali percobaan. Skor 5-3 untuk keunggulan Diananda.

Lalu di set kelima, Diananda kembali kehilangan poin signifikan usai hanya mampu mengemas total 26 poin dari tiga kali percobaan. Bhajan Kaur memanfaatkan peluang tersebut dengan mengamankan total 27 poin, untuk membawa skorimbang 5-5.

Di babak shoot over, Diananda mengatasi perlawanan Bhajan Kaur usai mencatatkan sembilan poin dari satu kali percobaan sedangkan Bhajan Kaur hanya mampu melesatkan delapan poin. Skor 6-5 menutup pertandingan untuk kemenangan Diananda.

Pada babak perempat final, Diananda nantinya akan meladeni atlet panahan tuan rumah Prancis, Lisa Barbelin pada pertandingan yang berlangsung pukul 18.26 WIB.





## Lampiran 2. Surat Izin Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI  
UNIVERSITAS PAKUAN  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

*Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian*

Jalan Pakuan Ketak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon: (0251) 8375638 Bogor

Nomor : 7378/WADEK I/FKIP/XI/2023

20 November 2023

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SMP Puspanegara Kabupaten Bogor  
di  
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu  
untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : SEPTIA DWI PRATIWI  
NPM : 032120036  
PENDIDIKAN BAHASA  
Program Studi : DAN SASTRA  
INDONESIA

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Dr. Sandi Budiana, M.Pd.

NIR 1006025469

## Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI  
UNIVERSITAS PAKUAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

*Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian*

Jalan Pakuan Kota Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telp: (0251) 8375638 Bogor

Nomor : 8187/WADEK I/FKIP/V/2024

14 Mei 2024

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SMP Puspanegara  
di  
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : SEPTIA DWI PRATIWI  
NPM : 032120036  
Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 mengenai:  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWTOON  
PADA MATERI TEKS BERITA SISWA KELAS VII SMP PUSPANEGARA  
KABUPATEN BOGOR

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n Dekan  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Sandi Cholana, M.Pd.  
NIK. 11006025469

## Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian


**YAYASAN INDOCEMENT TUNGGAL PRAKARSA  
SMP PUSPANEGARA**

Status : Terakreditasi "A" (SK.No. 570/102.1/Kep/OT/1996)  
 Jl. Raya Puspanegara No. 1 Kec. Citeureup Kab. Bogor 16810 t (021) 8763222 f (021) 8763223  
 e-mail : smppuspanegara@yahoo.com website : http://www.smppuspanegara.co.nr  
 NPSN 20200702 NSS 20 2 02 02 03 060

Nomor : 421.3/74-SIK  
 Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.  
 Wakil Dekan Bid. Pendidikan,  
 Universitas Pakuan Bogor

di  
 Tempat

Dengan hormat,  
 Menanggapi surat saudara nomor 8187/WADEK/FKIP/V/2024 tanggal 14 Mei 2024  
 perihal permohonan izin penelitian kepada saudari :

Nama : Septia Dwi Pratiwi  
 NPM : 032120036  
 Judul Observasi : Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Pada Materi Teks  
 Berita Siswa Kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor

Dengan ini kami mengizinkan yang bersangkutan untuk melakukan penelitian di SMP  
 Puspanegara. dimulai dari tanggal 21 Mei 2024 Sampai selesai.

Demikian surat balasan dari kami agar sekiranya bermanfaat dan dapat digunakan  
 sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Citeureup, 20 Mei 2024  
  
 Yus Kurnarudin, S.Pd  
 NIK. 620103147  
 DINAS PENDIDIKAN

## Lampiran 5. SK Bimbingan



**YAYASAN PAKUAN SILIWANGI**  
**UNIVERSITAS PAKUAN**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

*Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian*

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: [bcip@unpak.ac.id](mailto:bcip@unpak.ac.id), Telepon (0251) 8375609 Bogor

SURAT KEPUTUSAN  
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN  
 Nomor : 3324/SK/D/IKIP/2024

TENTANG  
 PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN,  
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- Menimbang : 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.  
 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.  
 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.  
 4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.  
 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.  
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.  
 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.  
 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.
- Memperhatikan : Laporan dan permintaan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam rapat staf pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
- MEMUTUSKAN**
- Menetapkan :  
 Pertama : Mengangkat Saudara  
 Dr. Sandi Budiana, M.Pd. : Pembimbing Utama  
 M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd. : Pembimbing Pendamping
- Nama : SEPTIA DWI PRATIWI  
 NPM : 032120036  
 Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWTOON PADA MATERI TEKS BERITA KELAS VII SMP PUSPANEGARA KABUPATEN BOGOR
- Kedua : Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.

Ditetapkan di Bogor  
 Pada tanggal 07 Mei 2024



Tembusan :

1. Rektor Universitas Pakuan
2. Wakil Rektor I, II, dan III Universitas Pakuan

## Lampiran 6. Surat Keterangan Validator

## SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Resyi A. Gani, M.Pd.  
Jabatan : Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon pada Materi Teks Berita Kelas VII SMP Pusponegara Kabupaten Bogor" yang disusun oleh:

Nama : Septia Dwi Pratiwi  
NPM : 032120036  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumennya, maka media tersebut dinyatakan "VALID".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagai semestinya.

Bogor, 16 Mei 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

  
Dr. Sandi Budiana, M.Pd.  
NIK 110060254669

Pembimbing Pendamping,

  
M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.  
NIK 1130919886

Validator Media,

  
Resyi A. Gani, M.Pd.  
NIK 1.0212009583

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.  
 Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
 Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon pada Materi Teks Berita Kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor" yang disusun oleh:

Nama : Septia Dwi Pratiwi  
 NPM : 032120036  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

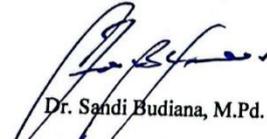
Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumennya, maka media tersebut dinyatakan "**VALID**".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagai semestinya.

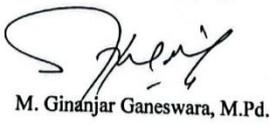
Bogor, 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

  
 Dr. Sandi Budiana, M.Pd.  
 NIK 110060254669

Pembimbing Pendamping,

  
 M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.  
 NIK 1130919886

Validator Bahasa,

  
 Dr. H Aam Nurjaman, M.Pd.  
 NIP 196511161992031002

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.  
Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima instrumen hasil validasi angket penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon pada Materi Teks Berita Kelas VII SMP Puspangegara Kabupaten Bogor" yang disusun oleh:

Nama : Septia Dwi Pratiwi  
NPM : 032120036  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Setelah memperhatikan dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pertanyaan berdasarkan kisi-kisi instrumennya, maka media tersebut dinyatakan "VALID".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagai semestinya.

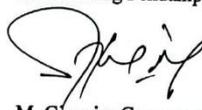
Bogor, 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,

  
Dr. Sandi Budiana, M.Pd.  
NIK 110060254669

Pembimbing Pendamping,

  
M. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.  
NIK 1130919886

Validator Materi,

  
Ainiyah Ekowati, M.Pd.  
NIK 1130819885

## Lampiran 7. Hasil Validasi Ahli Media

## ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* pada Materi Teks Berita Kelas VII SMP Puspnegara Kabupaten Bogor.

Peneliti : Septia Dwi Pratiwi

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Sandi Budiana, M.Pd.

2. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.

## A. Pengantar.

1. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada skor penilaian yang telah disediakan
2. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

## Keterangan

- 1 : Sangat kurang  
2 : Kurang  
3 : Baik  
4 : Sangat baik

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Resyi A. Gani, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Hari, tanggal : 16 Mei 2024 .....

## B. Instrumen Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>KUALITAS MEDIA</b>					
1.	Gambar yang ditampilkan dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sesuai dengan materi yang diajarkan				✓
2.	Tata letak atau penempatan teks dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> disusun dengan baik dan rapi			✓	

3.	Ilustrasi gambar yang ditampilkan dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> menarik				✓
4.	Kesesuaian warna yang dipilih dan perpaduan dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i>			✓	
5.	Kualitas video yang ditampilkan dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> jelas				✓
6.	Kemudahan penggunaan media video pembelajaran berbasis Video Animasi <i>Powtoon</i>				✓
<b>KEJELASAN PENYAJIAN VIDEO</b>					
7.	Penggunaan efek suara/musik jelas dan sesuai dengan materi yang dijelaskan				✓
8.	Volume suara/musik dalam animasi <i>Powtoon</i> sudah jelas terdengar				✓
9.	Durasi waktu dalam video animasi <i>Powtoon</i> sudah sesuai				✓
10.	Konsep materi yang disampaikan melalui materi teks pembelajaran <i>Powtoon</i> sudah jelas				✓
<b>PENGUNAAN TEKS</b>					
11.	Jenis huruf sesuai				✓
12.	Ukuran huruf				✓
13.	Sisitematika kalimat				✓
14.	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				✓
15.	Template dan Background yang digunakan				✓

### B. Komentar dan Saran

- X slide paling akhir Daftar Isi Fonta Creator  
 dan penulis, penulisan, Dosen ahli / Validasi

**D. Kesimpulan**

Media pembelajaran Powtoon pada materi teks berita kelas VII yang telah dinilai dan dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk digunakan

Bogor, 16 Mei .....2024

Validator



Resvi A. Gani, M.Pd.

NIK 1.0212009583

## Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Bahasa

## ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* pada Materi Teks Berita Kelas VII SMP Puspnegara Kabupaten Bogor.

Peneliti : Septia Dwi Pratiwi

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Sandi Budiana, M.Pd.  
2. Ginanjar Ganeswara, M.Pd

**Pengantar.**

2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada skor penilaian yang telah disediakan
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

**Keterangan**

- 1 : Sangat kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Baik
- 4 : Sangat baik

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibudimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Hari, tanggal : 16 Mei 2024 .....

**D. Instrumen Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>KELUGASAN</b>					
1.	Penggunaan konjungsi yang tepat.				✓
2.	Menggunakan kalimat yang sederhana.				✓
3.	Menyajikan informasi yang jelas.				✓

KOMUNIKATIF					
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓
5.	Membuat peserta didik termotivasi saat belajar				✓
6.	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.			✓	
KESESUAIAN DENGAN KAIDAH KEBAHASAAN					
7.	Penggunaan ejaan yang tepat.				✓
8.	Penggunaan istilah yang sesuai.				✓
9.	Kejelasan kata dan kalimat yang digunakan.				✓
10.	Keefektifan kalimat yang digunakan.				✓
11.	Media video powtoon menggunakan struktur kalimat yang jelas.				✓
12.	Penggunaan tanda baca sudah tepat.				✓
13.	Penggunaan istilah baku.				✓
14.	Penggunaan jenis huruf sudah tepat.				✓
15.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami.				✓

#### E. Komentar dan Saran

Publiti dan rapikan kata/kalimatnya

**F. Kesimpulan**

Media pembelajaran *Powtoon* pada materi teks berita kelas VII yang telah dinilai dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk digunakan

Bogor, 16 Mei .....2024

Validator



Dr. H. Aam Nurjaman. M.Pd.

NIP 196511161992031002

## Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi

## ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* pada Materi Teks Berita Kelas VII SMP Puspsnegara Kabupaten Bogor.

Peneliti : Septia Dwi Pratiwi

Dosen Pembimbing : 1. Dr. Sandi Budiana, M.Pd.  
2. Ginanjar Ganeswara, M.Pd.

## A. Pengantar.

1. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada skor penilaian yang telah disediakan
2. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan

## Keterangan

- 1 : Sangat kurang  
2 : Kurang  
3 : Baik  
4 : Sangat baik

Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

Nama Validator : Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Hari, tanggal : Rabu, 15 Mei

## A. Instrumen Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
<b>KELAYAKAN ISI</b>					
1.	Kesesuaian dengan modul, CP, dan TP.				✓
2.	Keakuratan materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan TP teks berita.				✓

4.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> jelas dan benar.				✓
<b>KELAYAKAN PENYAJIAN</b>					
5.	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> memiliki kelengkapan format judul, contoh gambar, dan soal.				✓
6.	Materi yang disajikan lengkap dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> secara sistematis dan berurutan.				✓
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> tidak menimbulkan makna ganda.				✓
8.	Kesesuaian materi pembelajaran <i>Powtoon</i> dengan karakteristik peserta didik.				✓
9.	Konsistensi materi dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> dapat menarik rasa ingin tahu bagi peserta didik.				✓
10.	Video pembelajaran <i>powtoon</i> memudahkan peserta didik belajar dalam materi tersebut.				✓
11.	Materi dan contoh yang disajikan mudah dipahami sesuai dengan perkembangan siswa.				✓
12.	Materi yang digunakan sesuai dengan kehidupan sehari-hari.				✓
13.	Dapat digunakan secara individu ataupun kelompok.				✓
<b>KELAYAKAN BAHASA</b>					
14.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi mudah dimengerti.				✓
15.	Penggunaan bahasa dalam penyajian materi sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).				✓

**B. Komentar dan Saran**

.....

.....

.....

**C. Kesimpulan**

Media pembelajaran *Powtoon* pada materi teks berita kelas VII yang telah dinilai dan dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk digunakan

Bogor, 16 Mei ..... 2024

Validator



Ainiyah Ekowati, M.Pd.

NIK 1130819885

## Lampiran 11. Hasil Respon Angket Pendidik

## ANGKET RESPONS PENDIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* pada Materi Teks Berita Kelas VII SMP Puspanegara Kabupaten Bogor

Nama : Nurul Fatimah

NIP : .....

Institusi : SMP Puspanegara

## Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan pengisian dengan tanda (✓) pada setiap indikator dengan interval penilaian sebagai berikut.  
**Skor 1 : Sangat Kurang**  
**Skor 2 : Kurang**  
**Skor 3 : Baik**  
**Skor 4 : Sangat Baik**
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan jika ada.

## A. Lembar Penilaian

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi dengan CP dan TP.				✓
2	Kesesuaian penyajian materi dengan indikator.				✓
3	Kemenarikan tampilan media pembelajaran untuk dipelajari peserta didik.			✓	
4	Jenis dan ukuran huruf dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> jelas.				✓
5	Tampilan animasi dan gambar membantu pemahaman materi.			✓	
6	Tampilan desain dan warna serasi.				✓
7	Media yang dikembangkan mudah digunakan.				✓
8	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran.				✓
9	Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif.				✓

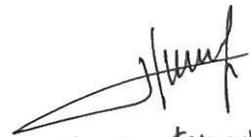
10	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Powtoon</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik.				✓
11.	Ejaan yang digunakan			✓	
12.	Fleksibilitas penggunaan media pembelajaran.				✓
13.	Menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam belajar.				✓
14.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam memahami materi				✓
15.	Media pembelajaran menggunakan <i>Powtoon</i> dapat dijadikan inovasi baru dalam penyampaian materi peserta didik.				✓

#### B. Saran dan Pendapat

*Powtoon yang dibuat untuk media pembelajaran sudah bagus dan menarik. Terus tingkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran yang menyenangkan siswa.*

Bogor, 21 Mei .....2024

Guru Bahasa Indonesia



Nurul Fannah

NIK

## Lampiran 12. Hasil Respon Angket Peserta Didik

The image shows a Google Form titled "ANGKET RESPON PESERTA DIDIK" with a progress indicator at 30%. The form is divided into several sections:

- Header:** "ANGKET RESPON PESERTA DIDIK" with navigation tabs for "Pertanyaan", "Jawaban" (30), and "Setelan".
- Message:** "Jawaban tidak dapat diedit" (Answers cannot be edited).
- Section 1:** "ANGKET RESPON PESERTA DIDIK" with instructions for filling out the survey and a legend for the 4-point scale (1: Tidak Setuju, 2: Cukup Setuju, 3: Setuju, 4: Sangat setuju).
- Section 2:** "Nama Peserta Didik \*" with the response "RADINKHA WIRA KEANDRA".
- Section 3:** "Kelas \*" with the response "7.4".
- Section 4:** "1. Terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai." with a 4-point scale where "4" is selected.
- Section 5:** "2. Media video pembelajaran menggunakan animasi dilengkapi gambar dan animasi karakter." with a 4-point scale where "4" is selected.
- Section 6:** "3. Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik." with a 4-point scale where "4" is selected.
- Section 7:** "4. Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik." with a 4-point scale where "3" is selected.
- Section 8:** "5. Tampilan media video pembelajaran menarik." with a 4-point scale where "3" is selected.

\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

6. Warna pada media pembelajaran sesuai \* dengan materi.

- 1
- 2
- 3
- 4

7. Suara pada media pembelajaran \* menggunakan powtoon jelas.

- 1
- 2
- 3
- 4

8. Huruf yang digunakan dapat terlihat \* jelas.

- 1
- 2
- 3
- 4

9. Background pada media pembelajaran \* menarik.

- 1
- 2
- 3
- 4

10. Media pembelajaran video Powtoon \* membantu mempertahankan perhatian selama pembelajaran.

- 1
- 2
- 3
- 4

11. Media Powtoon dapat membuat \* pembelajaran menjadi menyenangkan.

- 1
- 2
- 3
- 4

12. Waktu yang dibutuhkan pendidik dalam \* menyampaikan materi lebih singkat.

- 1
- 2
- 3
- 4

13. Media video pembelajaran memberikan \* inovasi baru dalam pembelajaran.

- 1
- 2
- 3
- 4

14. Media pembelajaran video dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. \*

1

2

3

4

15. Kepuasan dalam menggunakan media Powtoon sebagai media pembelajaran. \*

1

2

3

4

## Lampiran 13. Modul Ajar

## INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Septia Dwi Pratiwi
NPM	: 032120036
Institusi	: Universitas Pakuan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/Genap
Fase	: D
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit)

## PERTEMUAN 1

MEMBACA DAN MEMIRSA	
<b>Capaian Pembelajaran</b>	Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang yang dibaca dan dipirsa.
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diharapkan mampu menganalisis informasi dalam teks berita yang dibaca dan dipirsa dengan tepat</li> <li>2. Peserta didik diharapkan mampu menganalisis struktur dalam teks berita yang dibaca dan dipirsa dengan tepat.</li> </ol>
<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia; Berdoa sebelum belajar</li> <li>• Berkhebinekaan Global: Menghargai perbedaan pendapat dalam memberikan sebuah kritik dan tanpa menyinggung SARA.</li> <li>• Mandiri:</li> </ul>

<p><b>Materi Ajar</b></p> <p><b>Pemahaman Bermakna</b></p> <p><b>Jenis Assesmen</b></p> <p><b>Sarana dan Prasarana</b></p> <p><b>Model Pembelajaran</b></p>	<p>Dilihat dari inisiatif peserta didik dalam belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bernalar Kritis: Dilihat dari kegiatan siswa dalam berdiskusi mengerjakan penugasan kelompok dan pengerjaan individu</li> <li>• Unsur teks berita 5W+1H</li> <li>• Struktur teks berita</li> <li>• Peserta didik mengetahui bagaimana cara menemukan dan memahami informasi yang tepat dalam sebuah berita baik dalam bentuk video atau teks berupa cetak atau digital, sehingga mereka dapat terlatih untuk berfikir kritis dalam membaca atau menonton berita agar terhindar dari berita yang tidak benar atau palsu.</li> <li>○ Tertulis</li> <li>• Bahan: Video pembelajaran, Modul Ajar</li> <li>• Alat: Laptop, HP, Jaringan Internet</li> <li>• Media: <i>Website Powtoon, LKPD Wizer.me</i></li> </ul> <p><i>Problem Based Learning, Number Head Together</i></p>
---	--

**LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

No	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p><b>A. Orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar kepada peserta didik.</li> <li>2. Ketua kelas diminta untuk memimpin doa</li> <li>3. Guru melakukan presensi</li> </ol> <p><b>B. Apresepsi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengetahuan peserta didik dengan materi sebelumnya</li> <li>5. Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan peserta didik dengan materi yang akan dipelajari</li> </ol> <p><b>C. Motivasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Menyampaikan jargon kelas dan Bahasa Indonesia... Kami Cinta</li> </ol> <p><b>D. Pemberian Acuan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan</li> </ol>	<p><b>15 Menit</b></p>

	8. Memberitahukan materi pembelajaran yang akan dibahas pada saat itu	
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>Sintaks 1: Orientasi peserta didik pada masalah</b></p> <p>9. Peserta didik diberi stimulus untuk memusatkan perhatian pada materi unsure-unsur dan struktur teks berita.</p> <p>10. Guru memberikan tayangan materi berbentuk video menggunakan <i>Powtoon</i></p> <p>11. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait perbedaan berita darin dan cetak.</p> <p>12. Peserta didik memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru</p> <p>13. Salah satu peserta didik dipersilahkan membaca contoh teks berita beserta strukturnya. pada video pembelajaran yang disediakan oleh guru.</p> <p>14. Guru melakukan ice breaking.</p>	<b>105 Menit</b>

	<p><b>Sintaks 2: Mengorganisasikan peserta didik pada pembelajaran</b></p> <p>15. Guru membagi kedalam kelompok kecil terdiri dari 4 orang dengan masing-masing kelompok mendapatkan gelang gambar jenis berita</p> <p>16. Peserta didik diberikan LKPD digital yang dapat diakses melalui gawai masing-masing dengan link  <a href="https://app.wizer.me/edor/preview/c3FXE75EZbUM">https://app.wizer.me/edor/preview/c3FXE75EZbUM</a></p> <p>17. Peserta didik menganalisis unsur-unsur dan struktur yang ada dalam teks berita tersebut.</p> <p><b>Sintaks 3: Membimbing pengalaman individu/kelompok</b></p> <p>18. Peserta didik berdiskusi</p> <p>19. Guru memantau kegiatan diskusi</p> <p><b>Sintaks 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</b></p> <p>20. Peserta didik dipanggil secara acak sesuai dengan gambar jenis berita untuk melaporkan hasil kerja mereka</p>	
--	---	--

	<p>21. Peserta didik mendapat tanggapan dari peserta didik lain</p> <p>22. Peserta didik dan guru menyimpulkan jawaban dari hasil diskusi terkait hasil analisis</p> <p><b>Sintaks 5: Mengevaluasi proses pemecahan masalah</b></p> <p>23. Peserta didik dengan guru mengevaluasi kegiatan analisis teks berita yang telah dilakukan.</p>	
3.	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>24. Guru memberikan asesmen berupa penilaian diri</p> <p>25. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung</p> <p>26. Guru meminta peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah berlangsung</p> <p>27. Peserta didik diminta untuk mengucapkan hamdalah bersama</p> <p>28. Guru mengucapkan salam dan meninggalkan kelas</p>	<p><b>15 Menit</b></p>

## RUBRIK PENILAIAN INDIVIDU

No	Deskripsi Indikator	Skor
1,	Peserta didik mampu menganalisis unsur-unsur dan struktur teks berita yang disajikan	30
2.	Peserta didik kurang mampu menganalisis unsur-unsur dan struktur teks berita yang disajikan	20
3.	Peserta didik tidak mampu menganalisis unsur-unsur dan struktur teks berita yang disajikan.	10

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{50} \times 100$$

## Lampiran 15. Dokumentasi

Foto bersama guru bahasa Indonesia Foto bersama wakil kurikulum

