

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *LECTORA INSPIRE* DALAM
PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT PADA
SISWA KELAS X SMA NEGERI 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Arba Ina Putri

Nomor Induk Mahasiswa 06021281621028

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
LECTORA INSPIRE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 3
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Arba Ina Putri

NIM 06021281621028

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan,

Pembimbing 1,



**Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP 196207181987032001**

Pembimbing 2,



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
LECTORA INSPIRE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 3
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Arba Ina Putri

NIM 06021281621028

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 27 Juli 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.



2. Sekretaris : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.



**Indralaya, Agustus 2020
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arba Ina Putri
NIM : 06021281621028
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Agustus 2020
Yang membuat pernyataan,

Arba Ina Putri
NIM 06021281621028

KUPERSEMBAHKAN SKRIPSI INI KEPADA:

1. Yang Utama Dari Segalanya, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.
2. Bak dan Mamak Tercinta. Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Bakku tercinta (MF. Taqwa), dan Mamakku tercinta (Armiliati) yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Bak dan Mamak karena kusadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Bak dan Mamak yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik. Terima Kasih Bak dan Mamak.
3. Ayuk dan kakak tercinta. Untuk ayuk (Andita Romulia, S.Km.), kakak (Zurfiandia Busmat, S.E.), dan kakak (Sodaqta Haryadi, S.T.), tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian, terima kasih atas doa dan bantuan kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat aku persembahkan. Maaf belum bisa menjadi terbaik seutuhnya, tapi aku akan selalu menjadi yang terbaik untuk kalian semua.
4. Rektor Universitas Sriwijaya Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE. yang senantiasa memenuhi sarana dan prasarana perkulihan dengan baik, mendengarkan aspirasi dari mahasiswa, dan mendukung mahasiswa dalam hal morel dan materil selama proses pembelajaran di Universitas Sriwijaya.
5. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Sofendi, M.A., Ph.D., dan semua jajaran di Dekanat FKIP Unsri yang selalu mempermudah proses administrasian saya, memenuhi kebutuhan mahasiswa khususnya di FKIP, dan memperlancar semua urusan perkulihan saya.

6. Dosen pembimbing tugas akhirku. Ibu Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd., dan Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., P.hD. selaku dosen pembimbing tugas akhir saya, terima kasih banyak ibu, saya sudah dibantu selama ini, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari ibu. Terima kasih banyak bu, ibu adalah dosen favorit saya.
7. Dosen penguji saya Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum., Drs. Kasmansyah, M.Hum., dan Dr. Santi Oktarina, M.Pd., serta Dosen validator produk yang saya kembangkan Drs. Santi Oktarina, M.Pd., Dr. Zahra Alwi, M.Pd., dan Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., MA. Terima kasih telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini semoga Bapak dan Ibu sehat selalu.
8. Seluruh Dosen Pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yang sangat berarti yang telah Bapak/Ibu berikan kepada kami.
9. Admin Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Kak Andi) yang selalu saya reportkan dalam hal administrasi di kampus, terima kasih kak Andi semoga semua jerih payahmu dibalas oleh Allah Swt. *Aamiin*.
10. Teman-teman angkatan 2016 (S1 Pendidikan Bahasa Indonesia). Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini teman, sukses untuk kita semua.
11. Terima kasih SMA Negeri 3 Palembang yang menjadi tempat tugas dan tempat terbaik peneliti memperoleh ilmu yang banyak sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
12. Almamater kuning tercinta Universitas Sriwijaya, serta semua pihak yg sudah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini.

"Your dreams today, can be your future tomorrow"

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. dan ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku pembimbing yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Terima kasih kepada bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D. selaku Dekan FKIP Unsri. Terima kasih kepada bapak Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni serta ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Zahra Alwi, M.Pd., ibu Dr. Santi Oktarina, S.Pd., M.Pd., dan bapak Ahkmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A. yang telah bersedia untuk memvalidasi media pembelajaran yang saya kembangkan. Terima kasih kepada seluruh dosen Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan ilmunya semasa saya mengenyam pendidikan di Universitas Sriwijaya. Terima kasih kepada seluruh staff tata usaha Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Bahasa dan Seni yang telah memberikan bantuannya sehingga skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih juga kepada seluruh keluarga SMA Negeri 3 Palembang yang memberi bantuan selama proses penelitian.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Agustus 2020
Arba Ina Putri

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI OLEH PEMBIMBING | i |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI OLEH PENGUJI..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iii |
| PERSEMBAHKAN SKRIPSI | iv |
| PRAKATA | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| ABSTRAK | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 7 |
| 2.1 Media Pembelajaran | 7 |
| 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran | 7 |
| 2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran | 8 |
| 2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran..... | 8 |
| 2.1.4 Jenis-jenisMedia Pembelajaran..... | 9 |
| 2.1.5 Media Pembelajaran Audio Visual..... | 10 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.2 | <i>Lectora Inspire</i> | 11 |
| 2.2.1 | Pengertian <i>Lectora Inspire</i> | 11 |
| 2.2.2 | Keunggulan <i>Lectora Inspire</i> | 11 |
| 2.2.3 | Cara Menggunakan Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> | 12 |
| 2.3 | Teks Anekdote | 14 |
| 2.4.1 | Menulis Teks Anekdote..... | 14 |
| 2.4.2 | Struktur Teks Anekdote..... | 14 |
| 2.4.3 | Unsur-unsur Teks Anekdote..... | 15 |
| 2.4.4 | Ciri Kebahasaan Teks Anekdote..... | 16 |
| 2.4.5 | Langkah-langkah Penulisan Teks Anekdote..... | 16 |
| 2.4.6 | Media Pembelajaran <i>Lectora Inspire</i> Untuk Pembelajaran Menulis Teks Anekdote..... | 17 |
| 2.5 | Penelitian Relevan | 18 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | | 20 |
| 3.1 | Metode Penelitian..... | 20 |
| 3.2 | Tahap Pengembangan..... | 21 |
| 3.3 | Lokasi dan Subjek Penelitian | 25 |
| 3.4 | Analisis Data | 25 |
| 3.4.1 | Sumber Data | 25 |
| 3.4.2 | Teknik Pengumpulan Data | 25 |
| 3.4.3 | Wawancara | 25 |
| 3.4.4 | Angket..... | 26 |
| 3.4.5 | Lembar Uji Validasi..... | 26 |
| 3.5 | Teknik Analisis Data | 26 |

| | |
|--|-----------|
| 3.6 Analisis Lembar Uji Validasi | 28 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 30 |
| 4.1 Hasil Penelitian..... | 30 |
| 4.1.1 Tahap Perencanaan..... | 30 |
| 4.1.1.1 Analisis Kebutuhan..... | 30 |
| 4.1.1.2 Perumusan Tujuan..... | 38 |
| 4.1.2 Tahap Prototipe..... | 38 |
| 4.1.2.1 Desain Media..... | 38 |
| 4.1.3 Validasi Ahli..... | 49 |
| 4.1.4 Revisi Produk Hasil Validasi Ahli..... | 55 |
| 4.2 Pembahasan | 63 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN..... | 68 |
| 5.1 Simpulan..... | 68 |
| 5.2 Saran | 69 |
| DAFTAR PUSTAKA | 70 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Persentase Kelayakan..... | 28 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validitas..... | 30 |
| Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa..... | 34 |
| Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi..... | 51 |
| Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media..... | 53 |
| Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Kebahasaan..... | 55 |
| Tabel 4.5 Hasil Revisi Validasi Materi..... | 57 |
| Tabel 4.6 Hasil Revisi Validasi Media..... | 61 |
| Tabel 4.7 Hasil Revisi Validasi Kebahasaan..... | 64 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Tahap Pengembangan Alessi 7 Trollip..... | 21 |
| Gambar 2. Alur Pengembangan..... | 25 |
| Gambar 3. Storyboard..... | 39 |
| Gambar 4. Tampilan Salam Pembuka..... | 41 |
| Gambar 5. Tampilan Kompetensi..... | 42 |
| Gambar 6. Tampilan Indikator..... | 43 |
| Gambar 7. Tampilan Materi..... | 44 |
| Gambar 8. Tampilan Latihan..... | 46 |
| Gambar 9. Tampilan Referensi..... | 49 |
| Gambar 10. Tampilan Penyusun..... | 50 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Angket Analisis Kebutuhan Siswa | 73 |
| Lampiran 2. Angket Analisis Kebutuhan Guru..... | 75 |
| Lampiran 3. Lembar Validasi Dosen | 79 |
| Lampiran 4. Lembar Usul Judul | 88 |
| Lampiran 5. SK Pembimbing..... | 89 |
| Lampiran 6. Persetujuan Seminar Proposal | 91 |
| Lampiran 7. Bukti Perbaikan Proposal..... | 92 |
| Lampiran 8. Persetujuan Seminar Hasil..... | 93 |
| Lampiran 9. Bukti perbaikan Hasil Makalah Penelitian | 94 |
| Lampiran 10. Permohonan Izin Penelitian Dekanat FKIP..... | 95 |
| Lampiran 11. Surat Izin Penelitian DISDIK | 96 |
| Lampiran 12. Surat Keterangan Penelitian | 97 |
| Lampiran 13. Kartu Perbaikan Proposal Penelitian | 98 |
| Lampiran 14. Kartu Perbaikan Makalah Hasil Penelitian..... | 101 |
| Lampiran 15. Tangkapan Layar Produk..... | 103 |
| Lampiran 16. Dokumentasi..... | 106 |
| Lampiran 17 Persetujuan Ujian Akhir..... | 109 |
| Lampiran 18 Bukti Perbaikan Skripsi..... | 110 |
| Lampiran 19 Kartu Perbaikan Skripsi..... | 111 |
| Lampiran 20 Izin Jilid Skripsi..... | 113 |
| Lampiran 21 Kartu Bimbingan..... | 114 |

ABSTRAK

Oleh
Arba Ina Putri
06021281621028

Pembimbing: 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

2. Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jalan Raya Palembang-Prabumulih, Indralaya Ogan Ilir 30662
arbainaaputri@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru kelas X SMA Negeri 3 Palembang terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan *lectora inspire*, (2) mendeskripsikan rancangan media pembelajaran menulis teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang, dan (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot bagi siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan menggunakan langkah-langkah pengembangan dari *Alessi dan Trollip* (2001). Instrumen penelitian adalah wawancara, angket, dan lembar uji validasi. Media pembelajaran menulis teks anekdot ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Penilaian validasi ahli terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek isi materi, aspek kebahasaan, dan aspek media yang dilakukan oleh tiga validator ahli yaitu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sriwijaya. Uji validitas dari ahli materi mendapat skor 33 dengan nilai persentase 92,5 % dikategorikan sangat layak, uji validitas dari ahli media mendapat skor 45 dengan nilai persentase 93,75% dikategorikan sangat layak, uji validitas dari ahli kebahasaan mendapat skor 13 dengan nilai persentase 81,25% dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil validasi ahli, media *lectora inspire* yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan sangat layak bagi siswa dalam menulis teks anekdot.

Kata kunci : *pengembangan, lectors inspire, menulis teks anekdot*

ABSTRACT
By Arba Ina Putri

Advisor: 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.


Study Program of Indonesian Language and Literature Education
arbainaaputri@gmail.com

Abstract

This study aims to (1) describe the results of the analysis of the needs of students and grade X students of SMA Negeri 3 Palembang on learning media to write anecdotal text using lectora inspire, (2) describe the design of learning media to write anecdote text for grade X students of SMA Negeri 3 Palembang, and (3) describe the results of expert validation on anecdotal text learning media for class X students of SMA Negeri 3 Palembang. The research method used is research and development using development steps from Alessi and Trollip (2001). The research instruments were interviews, questionnaires, and validation test sheets. This anecdotal text learning media was developed based on the results of the analysis of the needs of students and teachers. The expert validation assessment consisted of several aspects, namely aspects of material content, linguistic aspects, and media aspects carried out by three expert validators namely lecturers of Indonesian Language and Literature Education, Sriwijaya University. The validity test of the material experts got a score of 33 with a percentage of 92.5% categorized as very feasible, the validity test of the media experts got a score of 45 with a percentage value of 93.75% categorized as very feasible, the validity test of the linguist got a score of 13 with a percentage value of 81, 25% are categorized as very feasible. Based on the results of expert validation, lectora inspire media developed by researchers can be categorized as very appropriate for students in writing anecdotal texts.

Kata kunci : development, lectora inspire, writing anecdotal texts

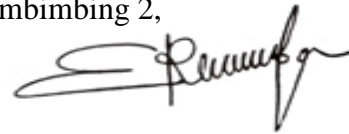
Pembimbing 1,



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

NIP 196207181987032001

Pembimbing 2,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002

Mengetahui
Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media memiliki manfaat dalam berhasilnya proses pembelajaran, manfaatnya yakni peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara konvensional, tetapi peserta didik juga dituntut untuk ada aktivitas lain seperti mengamati, mensimulasikan, memerankan, dan lain-lain. Media pembelajaran yang bermutu dapat memberikan manfaat, yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran secara sistematis (Sanaky, 2013. p.4). Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bisa merangsang peserta didik untuk berpikir kritis. Media pembelajaran itu sendiri merupakan sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Sanaky, 2013. p.4). Media pembelajaran yaitu alat, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Ernalida, dkk., 2018. pp.132-137). Dick (dikutip Alwi, dkk., 2017. pp.302-313) menyatakan media pembelajaran sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang mampu merangsang pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi terciptanya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya.

Media pembelajaran berbasis multimedia saat ini sangatlah bervariasi dari yang sederhana sampai yang paling rumit. Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan video, audio, gambar, dan teks (Tanwar, dkk., 2020, p.4) salah satu contohnya *lectora inspire*. Aplikasi *lectora inspire* adalah *Authoring Tool* untuk pengembangan konten e- learning yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. Cakupan yang ada di *Lectora Inspire* terdiri dari (1) *Flypaper for Lectora* yang berfungsi menambah animasi flash,

transisi dan efek spesial, (2) *Camtasia® for Lectora* berfungsi membuat tutorial dengan capture video, animasi flash, dan software desain 3D lainnya, (3) *Snagit® for Lectora* berfungsi membuat image jika melakukan capture lewat desktop, dan (4) produk tambahan (*Add-ons*) yaitu *Lectora Integrator for Microsoft Power Point* yang berfungsi mengubah presentasi *Microsoft Power Point* menjadi *Lectora* secara langsung (Mas'ud, 2014, pp.1-2).

Pengembangan media pembelajaran *lectora inspire* merupakan media yang menarik dapat dilakukan sebagai salah satu upaya menumbuhkan fungsi pendidikan dan menjadi daya pendorong agar tercapainya suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Tidak menutup kemungkinan bahwa di dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mampu menimbulkan inovasi hasil teknologi yang bisa dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Pendidik di sini diarahkan untuk bisa menggunakan alat dan bahan yang telah disediakan di sekolah agar mampu mengikuti perkembangan zaman. Guru juga bukan sekedar menggunakan media pembelajarannya saja tetapi dituntut berketerampilan membuat media pembelajaran yang didukung dengan alat dan bahan yang efektif dan efisien, karena di sini guru harus dituntut mampu mengembangkan keterampilan membuat media tersebut jika media yang akan digunakan belum tersedia (Arsyad, 2017, p.59).

Salah satu materi pembelajaran kelas X semester 1 SMA/MA dalam kurikulum 2013 revisi 2017 adalah teks anekdot, dalam hal ini menulis teks anekdot Kompetensi Inti (KI) yang harus dikuasai siswa kelas X materi menulis teks anekdot adalah mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Kompetensi Dasar (KD) untuk materi teks menulis anekdot ada lima, yaitu mengevaluasi, menganalisis, mengonstruksi, dan menciptakan. Dalam buku guru kelas X Bahasa Indonesia revisi 2017, terdapat Kompetensi Dasar (KD) menulis teks anekdot pada KD 3.5, KD 3.6, KD 4.5, dan KD 4.6 yang menitikberatkan siswa untuk menyampaikan ide, gagasan, bahkan kritik melalui anekdot.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 18 Agustus 2019 dengan Sukmawati, S.Pd. Selaku guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Palembang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi menulis teks anekdot, dan penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas X belum maksimal. Dibuktikan dengan nilai siswa dalam menulis anekdot yaitu 65, penyebab tersebut karena penggunaan media pembelajaran di lingkungan sekolah masih sedikit. Ibu Sukmawati mengaku bahwa dalam mengajar, beliau menggunakan bahan dan media yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah. Bahan ajar diperlukan sebagai sarana penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran (Awalludin, Subadiyono, & Nurhayati, 2019, p.95). Media pembelajaran yang sebagian besar guru gunakan yaitu *powerpoint*. *Powerpoint* dianggap sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan dan tidak memakan waktu yang banyak ketika dibuat oleh para guru. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Guru kurang mengembangkan kreativitas untuk merencanakan, menyiapkan, dan membuat bahan ajar secara matang dan kaya inovasi sehingga menarik bagi peserta didik (Diani, Nurhayati, & Suhendi, 2019, p.2). Hal ini yang menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran, Permasalahan yang terjadi dalam lingkungan SMA Negeri 3 Palembang khususnya pada kelas X dapat dijelaskan bahwa kurangnya media yang inovatif untuk penggunaan media pembelajaran.

Alasan peneliti memilih sekolah SMA Negeri 3 Palembang, berdasarkan hasil wawancara dan observasi bahwa pengembangan media *lectora inspire* dalam materi pembelajaran teks anekdot belum pernah dilakukan. Guru hanya menjelaskan materi secara langsung dengan metode ceramah. Terbatasnya penggunaan media dalam proses pembelajaran padahal fasilitas di sekolah tersebut memadai untuk digunakannya media dalam proses pembelajaran khususnya media *lectora inspire*. Selain itu media *lectora inspire* ini juga ternyata sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot karena media ini sudah dilengkapi dengan teks, gambar, audio, maupun video dengan

kemasan yang interaktif. Oleh karena itu peneliti memilih SMA Negeri 3 Palembang sebagai objek penelitian.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dijelaskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menulis teks anekdot media *lectora inspire* merupakan penelitian yang inovatif. Tujuan pengembangan media pembelajaran ini untuk memberikan inovasi yang berbeda dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis aplikasi *lectora inspire* ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa melalui analisis kebutuhan guru dan siswa. Menurut Cunningsworth (Nurhayati, 2009, pp.14-39), analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mendapatkan kebutuhan siswa dalam pembelajaran, kekuatan, dan kelemahan siswa itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran materi teks anekdot, karena dengan adanya media pembelajaran *lectora inspire* ini dapat membantu siswa dalam mencari ide, gagasan, bahkan kritik melalui anekdot untuk menulis teks anekdot, karena media pembelajaran *Lectora Inspire* ini memiliki kelebihan dibandingkan *software* yang lain, terdiri dari (1) *Flypaper for Lectora* yang berfungsi menambah animasi flash, transisi dan efek spesial, (2) *Camtasia® for Lectora* berfungsi membuat tutorial dengan capture video, animasi flash, dan software desain 3D lainnya, (3) *Snagit® for Lectora* berfungsi membuat image jika melakukan capture lewat desktop, dan (4) produk tambahan (*Add-ons*) yaitu *Lectora Integrator for Microsoft Power Point* yang berfungsi mengubah presentasi *Microsoft Power Point*. Konsep yang dirancang oleh peneliti adalah konsep pembelajaran menulis teks anekdot dengan menemukan ide melalui gambar, video, dan berita yang kemudian dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk menuliskan teks anekdot. Dari konsep yang ingin peneliti tawarkan ini, dapat dibuat/dirancang dengan menggunakan *software lectora inspire*. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, keunggulan dari *lectora inspire* ini dapat memasukan gambar, video, dan berita untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Jadi dapat kita ketahui bahwa *software lectora inspire* menjadi salah satu aplikasi yang cocok atau sesuai

apabila digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks anekdot apabila dikonsepsi dan dirancang dengan kreatif dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1.2.1** Bagaimana kebutuhan peserta didik dan guru kelas X SMA Negeri 3 Palembang terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan *lectora inspire*?
- 1.2.2** Bagaimana rancangan media pembelajaran menulis teks anekdot bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Palembang?
- 1.2.3** Bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian berdasarkan perumusan masalah di atas adalah sebagai berikut.

- 1.3.1** Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas X SMA Negeri 3 Palembang terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan *lectora inspire*
- 1.3.2** Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran menulis teks anekdot bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Palembang
- 1.3.3** Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran menulis teks anekdot bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoretis ataupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian ini adalah dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia khususnya pada SMA Negeri 3 Palembang dari produk media pembelajaran *lectora inspire* yang dihasilkan

peneliti. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik, menginspirasi siswa dalam menulis teks anekdot kelas X SMA Negeri 3 Palembang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Manfaat bagi peserta didik dengan adanya media pembelajaran menggunakan *lectora inspire*, dapat membangkitkan motivasi serta ketertarikan peserta didik dalam mempelajari teks anekdot, mempermudah menangkap materi yang disampaikan oleh guru, serta meningkatkan hasil belajar.

2 Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi, menjadi alternatif media yang diterapkan dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia.

3 Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah jumlah media pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik pada materi teks anekdot, meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah, dan media *lectora inspire* menjadi salah satu referensi media yang digunakan guru dalam mengajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2008, p.204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Sejalan dengan hal itu, media pembelajaran yaitu alat, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Ernalida, dkk., 2018). Media pembelajaran adalah semua bentuk fisik yang digunakan guru dalam memfasilitasi peserta didik pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018). Sanaky (dikutip Lestari, 2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, serta bahan pembelajaran kepada peserta didik. Dick (dikutip Alwi, dkk., 2017) menyatakan media pembelajaran sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang mampu merangsang pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Mengingat banyaknya bentuk- bentuk media, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Gagne (Sanaky, 2013, p.4) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran saat ini diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat serta merangsang peserta didik dalam proses belajar mengajar (S. Lestari, dkk., 2018). Penggunaan media dalam proses belajar mengajar juga dapat membangun interaksi antara guru dan peserta didik. Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer yaitu *Computer Technology Research (CTR)* menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat

50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan secara Bersama (Arifah, dkk., 2018).

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, bahan, dan lingkungan yang dapat digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, pengajar saat ini perlu memahami dan dapat menggunakan media pembelajaran.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Sanjaya (2012, pp.73-75) fungsi dari media pembelajaran dikelompokkan menjadi lima:

1. Fungsi komunikatif. Fungsi ini di dalam media pembelajaran dimanfaatkan untuk memperlancar komunikasi antara komunikator kepada komunikan.
2. Fungsi individualitas. Fungsi ini di dalam media pembelajaran untuk memberikan pelayanan kebutuhan individu yang mempunyai gaya belajar dan kemauan yang berbeda.
3. Fungsi penyamaan pendapat. Fungsi ini di dalam media pembelajaran berharap agar siswa dapat menyamakan tanggapan setiap siswa, sehingga bisa memiliki pendapat yang sama terhadap pesan atau informasi yang diberikan.
4. Fungsi kebermaknaan. Dalam media pembelajaran fungsi ini tidak hanya memunculkan pesan atau informasi yang secara nyata sebagai proses aspek kognitif skala rendah tetapi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguraikan dan menghasilkan sesuatu sebagai wujud kognitif skala yang tinggi.
5. Fungsi motivasi. Fungsi ini dalam media pembelajaran bukan hanya mencakup unsur seni tetapi membantu peserta didik dalam menerima pelajaran sehingga mampu meningkatkan semangat peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Sanjaya (2012, pp.118-121), mengemukakan manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut.

1. Menimbulkan motivasi siswa dalam belajar,
2. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami,
3. Menumbuhkan variasi dalam langkah-langkah kreatif pembelajaran,
4. Pembelajar mampu belajar lebih aktif.

2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran memiliki banyak variasi. Jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut Yaumi (2018) mengemukakan klasifikasi media pembelajaran sebagai berikut.

1) Media Visual.

Media visual terdiri atas visual cetak, *projector*, dan pajangan.

(1) Visual cetak mencakup gambar, bagan, grafik, poster, dan karton.

(2) Visual *projector* terdiri atas *overhead projector* dan *powerpoint* untuk penyajian pembelajaran.

(3) Visual pajangan mencakup papan tulis, papan multifungsi, dan papan buletin.

2) Media Audio.

Media audio berupa suara. Namun, yang umum digunakan di dalam kelas adalah suara-suara yang sudah direkam melalui *auditape* dan *compact disc* (CD).

3) Media Multimedia.

Media penggabungan dari audio dan visual yang dikendalikan oleh komputer. Media ini juga sering disebut media audio visual.

Klasifikasi media pembelajaran yang dilihat dari perkembangan teknologi oleh Leshin, Pollock & Reigeluth (Arsyad, 2017) yaitu sebagai berikut.

- 1) Media Berbasis Manusia (guru, instruktur, kegiatan kelompok).
- 2) Media Berbasis Cetak (buku, lembar kerja).
- 3) Media Berbasis Visual (buku, gambar, peta, slide).
- 4) Media Berbasis Audio Visual (video, film, televisi)
- 5) Media Berbasis Komputer (pengajaran berbantuan komputer).

2.1.5 Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mencakup gambar dan suara (Arsyad, 2017). Artinya, media audio visual menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik karena adanya gambar dan suara sehingga materi akan lebih mudah diserap dan dipahami.

2.2 *Lectora Inspire*

2.2.1 Pengertian *Lectora Inspire*

Dewasa ini, perkembangan teknologi semakin canggih. Semakin banyak aplikasi yang kreatif dan inovatif bermunculan. Hal tersebut berdampak positif di dunia pendidikan. Munculnya media pembelajaran berbasis multimedia memberikan kemudahan kepada dunia pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu produk dari perkembangan teknologi adalah hadirnya *software lectora inspire*. *lectora inspire* adalah perangkat lunak yang dikembangkan untuk media pembelajaran. *lectora inspire* dikembangkan oleh Trivantis Corporatio yang didirikan oleh Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999 (Mas'ud, Muhamad, ND).

Software lectora inspire memiliki fungsi dan keunggulan sebagai *software* pendidikan yang mudah digunakan oleh siapa pun. Hampir sama dengan *software microsoft power point* dan *adobe flash*. Ketiga *software* tersebut sangat bermanfaat di dalam dunia pendidikan. Ketiga *software* tersebut dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menarik. Hampir sama dengan *microsoft power point* dan *adobe flash* fungsi *lectora inspire* juga digunakan sebagai media untuk mempresentasikan bahkan membuatnya lebih baik dengan menu-menu yang variatif dan lebih mudah dipelajari.

2.2.2 Keunggulan *Lectora Inspire*

Muhamad Mas'ud (ND) dalam modul diklat nasional yang berjudul "Membuat Media Pembelajaran dengan *Lectora*" menuliskan tentang keunggulan *lectora inspire* dibanding *software* lainnya, sebagai berikut.

- a. *Lectora* itu mudah, dapat dimanfaatkan guru atau siapa pun yang belum (bahkan tidak) mahir menggunakan bahasa pemrograman yang rumit.
- b. *Lectora* itu multifungsi, dapat digunakan untuk membuat *website*, konten *elearning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
- c. Fitur yang disediakan *lectora inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (*audio* dan *video*) pembelajaran.
- d. Template *lectora* cukup lengkap.
- e. *Lectora* menyediakan *media library* yang sangat membantu pengguna.
- f. *Lectora* sangat memungkinkan pengguna untuk mengkonversi presentasi *microsoft powerpoint* ke konten *e-learning*.
- g. *Lectora* menyediakan 8 tipe pertanyaan yang mudah diterapkan disertai skor di akhir evaluasi.
- h. Konten yang dikembangkan *lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai *output* seperti HTML, *single file executable (.exe)*, CD-ROM, maupun *standar e-learning* seperti SCORM dan AICC.

Hal yang telah disebutkan merupakan keunggulan dari *software lectora inspire*, sedangkan kesesuaian aplikasi ini terhadap pembelajaran menulis teks anekdot adalah dari konsep yang dirancang sendiri oleh peneliti dengan menu dari *software* yang disediakan.

Konsep yang dirancang oleh peneliti adalah konsep pembelajaran menulis teks anekdot dengan menemukan ide melalui gambar, video, dan berita yang kemudian dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk menuliskan teks anekdot. Dari konsep yang ingin peneliti tawarkan ini, dapat dibuat/dirancang dengan menggunakan *software lectora inspire*. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, keunggulan dari *lectora inspire* ini dapat memasukan gambar, video,

dan berita untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Jadi dapat kita ketahui bahwa *software lectora inspire* menjadi salah satu aplikasi yang cocok atau sesuai apabila digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks anekdot apabila dikonsepsi dan dirancang dengan kreatif dan menarik.

2.2.3 Cara Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire*

Langkah-langkah pembuatan media *lectora inspire*:

1. Buka Aplikasi *lectora inspire*
2. Setelah itu pada Menu “CREATE NEW TITLE” pilih opsi “Templates”.
3. Disini anda akan diperlihatkan banyak sekali desain – desain template yang bisa dipergunakan untuk kegiatan presentasi. Pada tutorial ini template yang saya gunakan adalah aqua design > Jenis Aqua Order. Apabila sudah selesai memilih template klik “Use Template”
4. Selanjutnya akan muncul jendela baru, akan ada form untuk diisi. “New Title Name” dan “New Title Location”.
 - a. New Title Name : Isi dengan Judul Presentasi Anda
 - b. New Title Location --> Langsung saja klik “Browse” untuk memilih lokasi tempat penyimpanan file.
 - c. Klik “Ok” jika sudah selesai.
5. Sekarang anda sudah siap untuk mengisi konten.
6. Hal yang pertama anda lakukan adalah mengganti judul presentasi yang terdapat pada bagian atas. Klik 2 kali pada tulisannya, ganti dengan judul presentasi milik anda.
7. Selanjutnya kita akan mengisi materi yang ingin kita persentasikan. Coba anda perhatikan bagian kiri layar monitor anda, kemudian scroll sedikit ke bagian bawah. Anda akan menemukan tulisan “page 1”. Itu menunjukkan halaman awal dari apa yang akan dipresentasikan. Untuk mengisi materi pada halaman awal ini, ikuti langkah dibawah :
 - klik pada bagian “page 1”.

- Setelah itu lihat ke bagian lembar kerja, anda akan menemukan tulisan judul dan juga isi materinya. Silahkan klik tulisannya dan ganti dengan materi yang hendak ingin di jelaskan.

Apabila sudah selesai mengisi halaman 1 dan ingin lanjut membuat halaman baru. **Klik kanan** pada tulisan “page 1”, selanjutnya pilih “New” dan terakhir pilih “page”.

(Catatan : 1. Untuk membuat halaman ke-3, ke-4 dan seterusnya lakukan dengan cara yang sama)

Untuk mengisi materi untuk halaman berikutnya, misal pada page 2, page 3 dan selanjutnya ikuti instruksi di bawah:

- Plih page yang ingin diisi materi.
- Pada bagian toolbar, pilih add > objects > Text.
- Setelah itu akan muncul kotak putus-putus pada page yang anda pilih.
- Klik kotak tersebut dan isi dengan materi anda.

Jika anda sudah selesai membuat halaman – halaman dan mengisinya dengan materi anda, maka selanjutnya anda tinggal mereview hasil dari kerja anda. Untuk melakukannya ikuti langkah berikut :

- Pada bagian toolbar, pilih tombol “mode”
- Klik preview

Apabila dirasa sudah selesai dan benar, sekarang anda tinggal mempublishnya ke dalam bentuk program (.EXE). Untuk langkah – langkahnya ikuti instruksi di bawah:

- Pada bagian toolbar, klik menu “publish” dan pilih “Publish to Single File Executable”
- Setelah itu akan muncul jendela baru, jika tidak ada yang error, langsung pilih tombol “publish”

- Pada jendela publish location, di bagian destination folder, klik tombol “choose folder” untuk menempatkan file exe yang hendak kita buat.
- Apabila sudah selesai memilih lokasi penyimpanan, klik ok.
- Masih di Jendela publish location, di bagian the name of single file executable isi formnya dengan judul presentasi anda. Apabila sudah selesai klik ok.
- Tunggu beberapa saat, file anda sedang diproses.

2.3 Teks Anekdote

2.3.1 Menulis Teks Anekdote

Menulis teks anekdot merupakan suatu aktivitas berpikir berdasarkan ilmu pengetahuan, yakni aktivitas yang dilakukan seseorang dituntut agar menjadi lebih cerdas, menguasai bahasa, mempunyai wawasan yang luas, dan tidak hanya berfokus untuk membangkitkan tawa pembaca, tetapi untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang lebih umum daripada kisah singkat itu sendiri, atau untuk menggambarkan dan melukiskan sifat karakter dengan ringan sehingga ia menghentak dalam kilasan pemahaman yang langsung pada intinya. Menulis teks anekdot juga berisi peristiwa yang membuat perasaan jengkel atau konyol, dimana perasaan tersebut merupakan krisis yang ditanggapi dengan reaksi dari pertentangan antara nyaman dan tidak nyaman, puas dan frustrasi, serta tercapai dan gagal. Menulis teks anekdot juga biasanya untuk merefleksikan diri maupun isu-isu yang tengah hangat dan menjadi fenomena di lingkungan kehidupan bermasyarakat. (Mahsun. 2014, p.23)

2.3.2 Struktur Teks Anekdote

Anekdote memiliki elemen teks yang disusun secara retorik: judul, abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda. Berikut penjelasan mengenai unsur- unsur struktur retorik anekdot menurut Pardiyono (2007, p.292):

1. Judul berbentuk frase yang berisi satu topik kejadian di masa lalu untuk dibagikan dengan para pembaca.

2. Abstrak sangat umum berupa suatu pernyataan retorik atau pernyataan yang berupa eklamasi. Bagian abstrak adalah bagian yang bisa menentukan apakah para pembaca tertarik secara emosional untuk melakukan sharing.
3. Orientasi berisi pengantar cerita, atau latar cerita.
4. Krisis berisi pemaparan kejadian puncak atau insiden yang merupakan inti dari kekonyolan cerita atau kekonyolan kejadian.
5. Reaksi berisi reaksi atau tindakan solusi yang diambil atau dilakukan oleh penulis untuk mengatasi atau menyelamatkan diri dari insiden tersebut.
6. Koda adalah penutup cerita yang merupakan akhir atas insiden tersebut

2.3.3 Unsur-Unsur Teks Anekdote

Sarwono (2014) menyatakan bahwa unsur-unsur sebagai berikut.

- a. Tema Cerita Tema merupakan gagasan umum yang menjadi dasar pengembangan seluruh cerita.
- b. Tokoh Tokoh adalah pelaku yang ada dalam cerita.
- c. Latar

Latar dibedakan dalam 3 unsur pokok, yaitu:

- 1) Latar tempat, mengacu pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam cerita;
- 2) Latar waktu, berhubungan dengan waktu terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam cerita; dan.
- 3) Latar sosial, mengacu pada hal-hal yang berhubungan dengan status sosial tokoh yang diceritakan, serta perilaku sosial masyarakat di suatu tempat yang dijelaskan dalam cerita.

- d. Sudut pandang

Sudut pandang (point of view) merupakan teknik yang dipilih pencerita untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya. Sudut pandang dalam cerita terdiri dari dua macam, yaitu pesona (orang) pertama dan pesona (orang) ketiga. Sudut pandang orang pertama terbagi atas aku sebagai contoh utama dan aku sebagai contoh tambahan, sedangkan sudut pandang orang ketiga dibagi menjadi pencerita serba tahu dan pencerita terbatas (pengamat).

e. Gaya bahasa dan nada

Bahasa dalam cerita berfungsi sebagai penyapa gagasan, sedangkan nada merupakan ekspresi pencerita.

2.3.4 Ciri Kebahasaan Teks Anekdote

Dalam teks anekdot terdapat ciri-ciri kebahasaan yang membedakan teks ini dengan teks-teks yang lain. Kemendikbud (2013, p.111) menyatakan bahwa ciri kebahasaan dalam teks anekdot sebagai berikut.

a. Disajikan dalam bahasa yang lucu.

Penyajian bahasa yang lucu adalah bahasa yang digunakan dalam penulisan teks anekdot dapat dipelesetkan menjadi bahasa yang lucu.

b. Berisi peristiwa-peristiwa yang membuat jengkel

Maksud dari peristiwa yang membuat jengkel adalah cerita dalam teks anekdot itu dibuat konyol bagi partisipan yang mengalaminya. Mengenai ciri kebahasaan teks anekdot, pemilihan bahasa yang lucu sangat diperlukan.

Leanordosky (2014) menyatakan bahwa teks anekdot memiliki ciri sebagai berikut.

a. Anekdote selalu terilhami dari kejadian nyata yang diprovokasi menjadi sebuah ka- lakar.

b. Anekdote pada awalnya hanya melibatkan tokoh-tokoh terkenal, tetapi seiring waktu penyajian anekdot mengalami modifikasi kearah fiktif.

c. Anekdote bersifat menghibur tetapi terutamanya untuk mengungkapkan kebenaran yang lebih umum.

d. Anekdote terkadang bersifat sindiran alami.

e. Anekdote dekat dengan tradisi tamsil.

Dapat disimpulkan bahwa ciri kebahasaan dalam menulis teks anekdot adalah penyajian yang lucu dan peristiwa yang nyata, melibatkan tokoh terkenal yang mengalami modifikasi kearah fiktif yang membuat jengkel bagi pembacanya atau konyol tetapi di dalamnya ada kritik yang membangun yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca berupa sindiran.

2.3.5 Langkah-Langkah Penulisan Teks Anekdote

Leonardoyski (2014) menyatakan bahwa langkah-langkah teks anekdot sebagai berikut.

- a. Menentukan topik yang menggelitik (lucu) dan mengandung hikmah atau pembelajaran tertentu.
- b. Mengumpulkan bahan dengan observasi lapangan, imajinasi, membaca buku.
- c. Menentukan subtopik.
- d. Menyusun kerangka anekdot dengan memanfaatkan subtopic yang tersedia.
- e. Mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi anekdot yang lengkap.

2.3.6 Media *Lectora Inspire* untuk Pembelajaran Teks Anekdote

Perkembangan teknologi yang semakin canggih kini melahirkan banyak aplikasi yang kreatif dan inovatif. Hal tersebut berdampak positif di dunia pendidikan. Munculnya media pembelajaran berbasis multimedia memberikan kemudahan kepada dunia pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu media pendidikan yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire*.

Aplikasi *lectora inspire* adalah salah satu aplikasi yang dapat dibuat sebagai media pembelajaran menulis teks anekdot. Bagi beberapa orang aplikasi *lectora inspire* masih terdengar asing sehingga menarik peneliti untuk mengembangkan aplikasi tersebut. Perkembangan media *lectora inspire*, ini diawali dengan membuat sebuah desain produk dan materi.

Desain produk dalam pembelajaran menulis puisi untuk siswa SMA Negeri 3 Palembang kelas X MIPA 3 menggunakan *lectora inspire* adalah sebagai berikut.

1. Sampul/ Judul, berisi judul dan menu yang akan dipilih.
2. Menu petunjuk, berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran.

Menu kompetensi, berisi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang ingin dicapai.

3. Menu materi, berisi materi tentang pengertian teks anekdot, unsur-unsur teks anekdot.
4. Menu cara menulis teks anekdot, berisi tentang langkah-langkah menulis teks anekdot.
5. Menu evaluasi
6. Evaluasi Menulis teks anekdot, berisi tahap-tahap menulis teks anekdot yang di setiap tahap terdapat *link*.
7. Evaluasi soal pilihan, berisi soal teori mengenai teks anekdot yang berupa pilihan ganda yang digunakan siswa untuk mengevaluasi materi yang telah dipelajari sebelumnya.
8. Menu Pustaka, berisi identitas buku sebagai referensi dalam membuat media.
9. Menu profil, berisi tentang identitas pengembang media pembelajaran teks anekdot.

2.4 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Penelitian yang juga relevan dengan penelitian ini adalah sebuah penelitian tindakan kelas yaitu Penggunaan Media *lectora inspire* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa oleh Annisa Rahmawati dan Isroah dari Prodi Pendidikan Akuntansi UNY (2013). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Ma'Arif 1 Ngluwar Magelang Tahun Ajaran 2012/2013 menggunakan Media *Lectora Inspire* X.6. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan subjek penelitian siswa kelas X AK 2 SMK Ma'Arif 1 Ngluwar, Magelang sebanyak 28 siswa yang terdiri dari dua siklus, setiap siklusnya memiliki empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan Media *Lectora Inspire X.6* dapat meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Ma'Arif 1 Ngluwar Magelang tahun ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar, pada siklus I, yaitu terjadi peningkatan sebesar 60,7% dari data pre test 17,86% dan post test 78,56%. Peningkatan sebesar 64,29% juga terjadi pada siklus II dengan hasil pre test 28,57% dan post test 92,86%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar meningkat sebesar 14,3% yang dihitung dari hasil belajar pada post test siklus I sebesar 78,56% meningkat pada siklus II menjadi 92,86%. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan aplikasi *Lectora Inspire* layak untuk dikembangkan.

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan ini karena sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang sama, hanya materinya saja yang berbeda.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

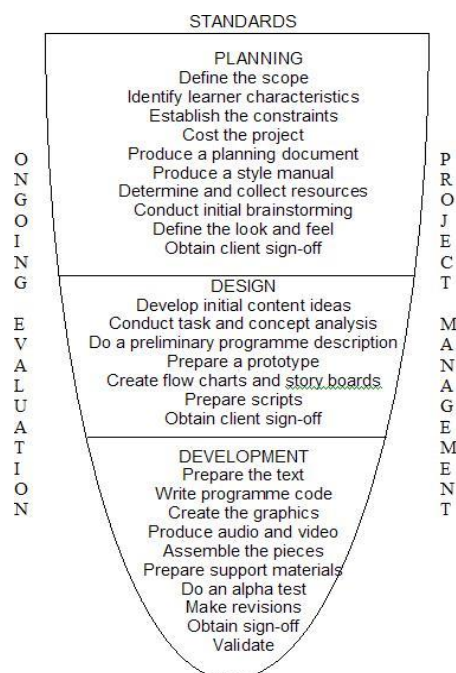
3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Untuk dapat menghasilkan produk yang diinginkan, maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan serta memvalidasi produk (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini termasuk dalam prosedur R&D karena hasil penelitian berorientasi., pada produk pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan dan desain multimedia yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (2001). Penggunaan model pengembangan ini adalah karena model ini dikhususkan untuk mengembangkan pembelajaran multimedia.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dengan merujuk model pengembangan Alessi & Trollip (2001, p. 408-413).

Gambar 1. Tahap Pengembangan Alessi 7 Trollip



Model pengembangan Alessi & Trollip yang berfokus pada pengembangan untuk tujuan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Ada tiga tahap dalam pengembangan Alessi & Trollip Trollip (2001, p. 408-413) yaitu:

- 1) Tahap perencanaan (*Phase I-Planning*) terdiri atas mendefinisikan cakupan penelitian, menetapkan permasalahan dan solusi, dan melakukan *brainstorming*. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengambil data awal berupa analisis kebutuhan siswa dan guru. Analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran menggunakan *lectora inspire*.
- 2) Tahap desain (*Design*) terdiri dari mengembangkan konsep desain awal, menyiapkan *prototype* produk media, membuat *flowcharts* dan *storyboards* dan menyiapkan skrip yang akan dimasukkan di media.
- 3) Tahap pengembangan (*Development*) terdiri atas mempersiapkan teks materi yang dimasukkan ke dalam media, membuat desain grafis, memasukkan audio dan video, menyatukan program, melakukan validasi ahli dan materi (*alpha test*), dan revisi produk.

3.2 Tahap Pengembangan

Untuk pengembangan ini menggunakan model Allesi & Trollip (2001, p. 408-413) yaitu:

1) Perencanaan

a) Mendefinisikan Cakupan Penelitian (Define the Scope)

Tahap ini dimaksudkan mendefinisikan cakupan penelitian agar penelitian terfokus sehingga dihasilkan media yang akurat. Terdapat hal yang perlu diperhatikan peneliti dalam tahap ini yaitu, apa yang diharapkan, siapa yang mempelajari apa, serta level mana media ini dibuat. Hal yang perlu dipahami bahwa media ini dibuat untuk

mengatasi masalah belajar siswa khususnya dalam pelajaran menulis teks anekdot.

b) Menetapkan Permasalahan dan solusi (Establish the Constraints)

Pada tahap ini, peneliti menetapkan masalah dan rancangan solusi yang hendak disampaikan. Penetapan masalah dan rancangan sangat berpengaruh terhadap format desain.

c) Melakukan Brainstorming (Conduct Initial Brainstorming)

Brainstorming dilakukan untuk mendiskusikan tentang media yang akan dikembangkan guna memunculkan ide baru. Selain itu, tahap ini juga memprediksi apa yang menjadi kelemahan media, memunculkan keunggulan yang mungkin akan dicapai.

2) Desain

a) Mengembangkan Konsep Desain Awal (Development Content Ideas)

Pada desain ini, peneliti mengembangkan ide-ide yang muncul dalam pengembangan.

b) Menyiapkan Prototype Produk Media (Prepare Prototype)

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan prototype produk media yang akan dikembangkan, baik berupa produk serupa yang hamper mendekati maupun suatu konsep sudah matang yang sudah disepakati.

c) Membuat Flowchart dan Storyboard (Create Flowchart and Storyboard)

Membuat diagram alir (flowchart) dan storyboard berguna untuk memandu kerja peneliti dalam mengembangkan media.

d) Menyiapkan Skrip yang Akan Dimasukkan di Media. (Prepare the Skrip)

Pada tahap ini, menyiapkan skrip yang ingin dimasukkan dalam media.

3) Pengembangan

- a) Mempersiapkan Teks Materi yang Dimasukkan ke Dalam Media (Prepare the Text)

Pada tahap ini, menyiapkan teks yang ingin dimasukkan dalam media.

- b) Membuat Desain Grafis (Create the Graphic)

Membuat desain grafis dari media yang dikembangkan dengan menggunakan software pendukung.

- c) Memasukkan Audio dan Video (Produce Audio & Video)

Pada tahap ini, peneliti memasukkan suara dan video yang akan dikembangkan. Audio memiliki keunggulan sebagai pelengkap pada suatu petunjuk di dalam halaman media pembelajaran, seperti perpindahan slide, sedangkan video memiliki keunggulan yang lebih mampu menyampaikan pesan pembelajaran. Kombinasi dari kedua itu akan menghasilkan media yang atraktif dan mampu menarik perhatian siswa.

- d) Menyatukan Program (Assemble the Piece)

Pada tahap ini, peneliti menyatukan potongan-potongan yang sudah dibuat menjadi satu kesatuan program utuh. Menyatukan media dengan memerhatikan penduan flowchart dalam alurnya dan storyboard dalam setiap tampilan slide-nya.

- e) Melakukan Validasi Ahli Media, Materi, dan Kebahasaan (Do an Alpha Test)

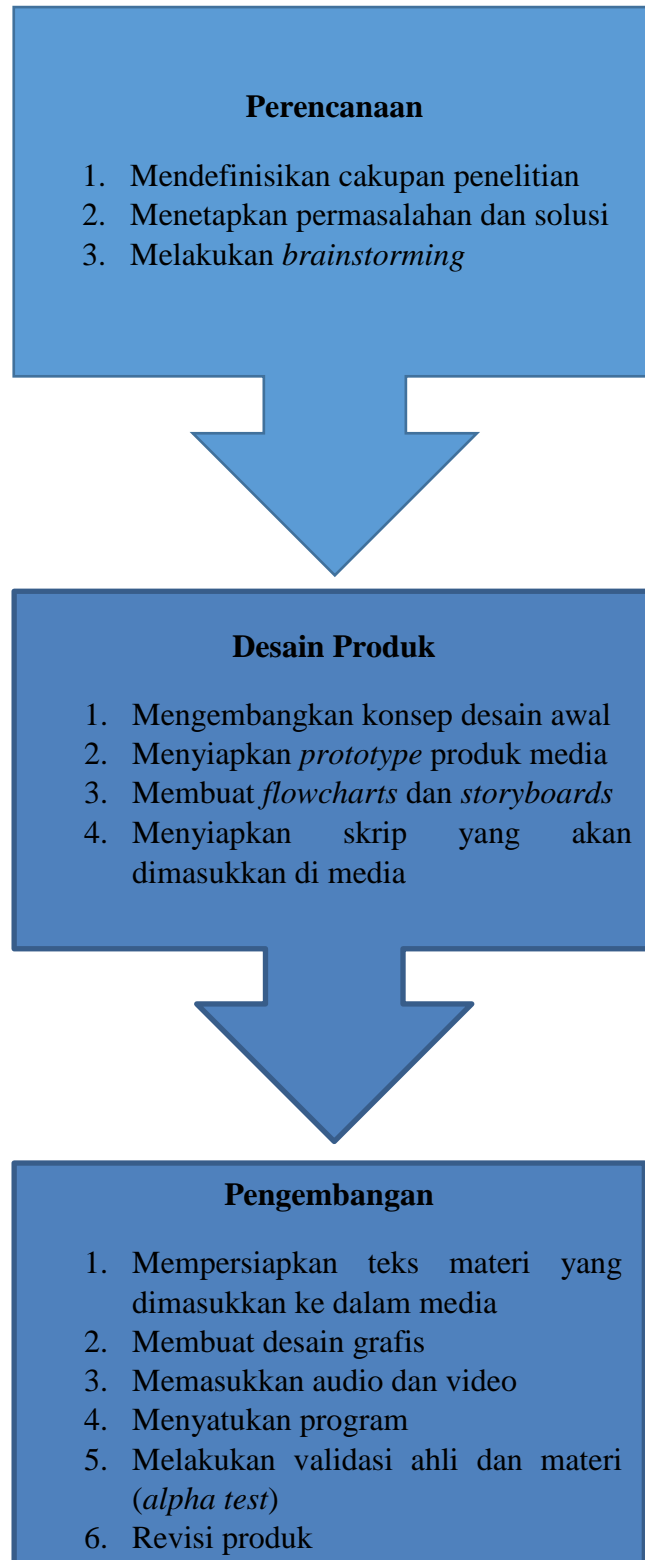
Pada tahap ini, melibatkan ahli media, materi, dan kebahasaan untuk memberikan penilaian terhadap media. Ahli media memberikan penilaian dari segi pembelajaran dan isi, komentar dan saran juga diperlakukan guna revisi media agar didapatkan media yang benar-benar teruji dari segi materi, ahli media memberikan penilaian dari segi tampilan dan pemrograman sedangkan ahli kebahasaan memberikan penilaian dari segi tata bahasa dan penulisan.

- f) Revisi Produk (Make Revision)

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terhadap media berdasarkan saran dan komentar ahli.

Berikut disajikan gambar alur pengembangan:

Gambar 2. Alur Pengembangan



3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini ialah SMA Negeri 3 Palembang yang berada di Jalan Jendral Sudirman KM. 3,5 Kel. Kemuning, Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 3 SMA Negeri 3 Palembang dengan jumlah 36 siswa.

3.4 Analisis Data

3.4.1 Sumber Data

Pada penelitian ini diperoleh dua jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian, saran dan kritik, tanggapan ahli saat validasi produk hasil pengembangan media pembelajaran dan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket yang diisi peserta didik, guru, dan ahli media atau validator.

3.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah observasi atau wawancara. Pengumpulan data wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Indonesia SMA Negeri 3 Palembang, Ibu Sukmawati, S.Pd. terdapat pertanyaan yang diajukan seputar proses pembelajaran menulis teks anekdot di sekolah.

angket, dan lembar uji validasi. Angket digunakan untuk mengumpulkan informasi yang berisi analisis kebutuhan siswa dan guru saat pembelajaran menulis teks anekdot kelas X. Uji validasi dimanfaatkan untuk langkah validitas agar menghasilkan penilaian dari ahli.

3.4.3 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui data awal penelitian, terdapat pertanyaan yang diajukan seputar proses pembelajaran menulis teks anekdot di sekolah, untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa dan guru, materi pembelajaran yang akan dikembangkan, dan mengumpulkan informasi mengenai suasana pembelajaran di sekolah.

3.4.4 Angket

Angket di dalam pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden guna mendapatkan jawaban yang dibutuhkan (Sugiyono, 2018, p.199). Angket digunakan untuk analisis kebutuhan, untuk mengumpulkan data berkaitan dengan analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran *lectora inspire*. Isi angket analisis kebutuhan meliputi latar belakang siswa terhadap menulis teks anekdot dan analisis kebutuhan media pembelajaran bagi guru maupun siswa. Selain itu, angket dalam penelitian ini juga untuk mengetahui kondisi media pembelajaran sebelumnya, serta memvalidasi media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian di kelas X SMA Negeri 3 Palembang. Data analisis kebutuhan siswa melalui angket tertutup menggunakan teori *rensis likert* sedangkan data analisis kebutuhan guru melalui angket terbuka. Analisis data skor angket kebutuhan siswa menggunakan skala *likert* dimulai dari 1 untuk sangat tidak setuju (STS), 2 untuk tidak setuju (TS), 3 untuk setuju (S), dan 4 untuk sangat setuju (ST).

3.4.5 Lembar Uji Validasi

lembar uji validasi fungsinya untuk mendapatkan nilai kelayakan media yang dikembangkan dari validator ahli, terdiri atas ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media pembelajaran menulis teks anekdot kelas X SMA Negeri 3 Palembang. Lembar uji validasi ini terdapat aspek-aspek yang dinilai dari dari lembar yaitu aspek isi materi, aspek media, dan aspek kebahasaan.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis data ini meliputi, analisis data wawancara, analisis data angket, dan analisis data lembar uji validasi. Teknik analisis data wawancara dan angket terbuka dilakukan kepada guru lalu dideskripsikan berdasarkan hasil data yang diperoleh untuk memperoleh data analisis kebutuhan guru. Data kualitatif ini mencakup dari kritik dan saran yang dihasilkan lembar uji validasi oleh ahli

materi, ahli kebahasaan, dan ahli media. Data tersebut merupakan pemaparan atau penyajian data dan verifikasi atau simpulan hasil data untuk penyempurnaan media yang dikembangkan. Adanya teknik ini dapat mengetahui kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran *lectora inspire* yang berbasis audio visual.

Skor yang diperoleh dari angket kebutuhan siswa dan lembar uji validasi ahli kemudian dikonversikan untuk diketahui persentase kelayakan dan ditentukan kategori kelayakannya, persentase ditentukan dengan rumus sebagai berikut menurut Arikunto (2012, p.244):

$$\text{Kelayakan \%} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal yang dapat diperoleh}} \times 100\%$$

Kemudian setelah diketahui hasil perhitungan, diidentifikasi ke dalam kategori sebagai berikut.

Tabel 3.1 Persentase Kelayakan

| Skor Penilaian | Rentang Skor | Kategori |
|-----------------------|---------------------|-----------------|
| 4 | 75% - 100% | Sangat Layak |
| 3 | 56% - 75% | Layak |
| 2 | 40% - 55% | Cukup Layak |
| 1 | 0% - 39% | Kurang Layak |

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

TSe = Total skor empirik yang dicapai

TSh = Total skor maksimal

3.6 Analisis Lembar Uji Validasi

Lembar uji validasi ini digunakan berupa angket. Aspek di dalam analisis ini berupa penilaian yang memiliki jumlah yang berbeda. Instrumen penilaian yang akan digunakan yaitu *semantic defferensial* dengan indikatornya masing-masing. Instrument validasi ini juga menghasilkan angket yang siap dilakukan dalam penelitian.

Instrument penilaian kelayakan media pembelajaran umumnya menggunakan skala *likert* dengan variasi jawaban seperti sangat tidak setuju, tidak setuju, cukup setuju, setuju, dan sangat setuju (Sugiyono, 2018, p.134-135).

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Validitas

| Indikator | Aspek yang dinilai |
|------------------|--|
| Media | <ul style="list-style-type: none">a. Selaras dengan standar, hasil, & tujuanb. Informasi yang akurat & terbaruc. Tingkat ketertarikan & keterlibatand. Kualitas Teknike. Mudah digunakanf. Panduan dan arahan penggunag. Memacu kolaborasih. Pemilihan ukuran dan tipe fonti. Ketepatan pemilihan backsoundj. Ketepatan komposisi warna |

| | |
|--------|---|
| Materi | <ul style="list-style-type: none"> a. Kejelasan Instruksi b. Kemudahan belajar c. Bahasa yang sesuai d. Praktik dan umpan balik e. Melaju dengan sesuai f. Ketepatan materi g. Kejelasan langkah h. Memenuhi tahap pembelajaran i. Kejelasan KI & KD j. Kegunaan media bagi pemahaman siswa |
|--------|---|

Modifikasi: Smaldino, Lowther, & Russel, *Instructional Technology and Media For Learning*, 9th ed.

| Indikator | Aspek yang dinilai |
|------------|---|
| Kebahasaan | <ul style="list-style-type: none"> a. keterbacaan b. kejelasan dan efisien informasi c. kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar d. penggunaan bahasa secara efektif dan efisien |

Departemen Pendidikan Nasional 2008

Sumber: Departemen Pendidikan Nasional (2008)

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli

TSe = Total skor empirik yang dicapai

TSh = Total skor maksimal

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang dilakukan melalui prosedur yang diadaptasi dari model pengembangan Allesi dan Trollip (2001). Tahapan model pengembangan meliputi. 1) Tahap Perencanaan (Phase I-Planning), dalam tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, menetapkan permasalahan, dan mengumpulkan bahan untuk mengembangkan media; 2) Tahap Desain Produk (Design), tahap ini meliputi membuat storyboard dan flowchart, menentukan software; 3) Pengembangan (Development) dalam tahap ini dilakukan membuat desain grafis, melakukan uji alpha, membuat revisi.

Produk yang dikembangkan adalah multimedia interaktif menggunakan *lectora inspire* pembelajaran menulis teks anekdot yang memenuhi standar validitas, penelitian ini dibatasi sampai tahap validasi ahli (Expert Appraisal). Adapun hasil dari tahapan-tahapan ini diuraikan sebagai berikut.

4.1.1 Tahap perencanaan

4.1.1.1 Analisis kebutuhan

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk menggali informasi tentang apa saja yang menjadi kebutuhan siswa kelas X terhadap multimedia interaktif menulis teks anekdot. Informasi tentang analisis kebutuhan dijadikan landasan untuk mengembangkan multimedia interaktif. Analisis kebutuhan tahap ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu analisis siswa dan analisis guru. Analisis siswa dilakukan melalui angket yang disebar kepada 36 siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang yang diambil satu kelas. Sementara itu, analisis kebutuhan guru dilakukan melalui angket dan wawancara seorang guru bahasa Indonesia yang mengajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang.

a) Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa diperoleh informasi sebagai berikut. Sebanyak 7 siswa (19,43%) menyatakan sangat setuju dan 22 siswa (61,10%) menyatakan setuju, bahwa mereka masih kesulitan dalam menulis teks anekdot. Sebanyak 11 siswa (30,56%) menyatakan sangat setuju, dan 20 siswa (55,56%) menyatakan setuju, bahwa mereka kesulitan dalam menggali ide dan topik tulisan untuk menulis teks anekdot. Dari kedua data tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menulis teks anekdot siswa mengalami kesulitan dan sulit menggali ide dan topik untuk menulis teks anekdot, sehingga dibutuhkan bantuan media untuk mengatasi kesulitan tersebut.

Berkaitan dengan kesulitan siswa menulis teks anekdot dengan memerhatikan unsur-unsurnya. Sebanyak 6 (16,67%) menyatakan sangat setuju, dan 22 siswa (61,10%) menyatakan setuju, bahwa siswa kesulitan dalam memunculkan tokoh ke dalam teks anekdot. Sebanyak 7 siswa (19,44%) menyatakan sangat setuju, dan 16 siswa (44,43%) menyatakan setuju, bahwa siswa kurang memahami unsur lucu atau konyol dalam menulis teks anekdot. Dari kedua data tersebut menunjukkan dalam pembelajaran menulis teks anekdot siswa belum memahami sehingga perlu dimasukkan langkah agar melatih siswa dapat memahami tokoh dan unsur lucu atau konyol.

Selanjutnya berkaitan dengan struktur teks anekdot. Sebanyak 8 siswa (22,21%) menyatakan sangat setuju, dan 16 siswa (44,43%) menyatakan setuju, bahwa siswa kesulitan dalam menulis teks anekdot memahami struktur anekdot. Sebanyak 6 siswa (16,67%) menyatakan sangat setuju, dan 22 siswa (61,67%) menyatakan setuju, bahwa siswa kesulitan menulis dengan mempertimbangkan gaya bahasa atau kebahasaan teks anekdot. Dari data tersebut hampir semua siswa masih perlu bantuan mengenai latihan memahami struktur teks anekdot dan gaya bahasa atau kebahasaan teks anekdot sehingga dibutuhkan latihan pada media pembelajaran .

Berikutnya, berkaitan dengan siswa kesulitan dalam menentukan peristiwa. Sebanyak 9 siswa (25%) menyatakan sangat setuju, dan 17 siswa (47,21%) menyatakan setuju. Kemudian sebanyak 9 siswa (25%) menyatakan

sangat setuju, dan 18 siswa (50%) menyatakan setuju, bahwa siswa akan lebih mudah menulis menentukan peristiwa dengan contoh gambar atau video. Dari data di atas, menunjukkan bahwa siswa kesulitan menentukan peristiwa sehingga dibutuhkan arahan yang tepat dalam menulis teks anekdot untuk menentukan peristiwa. Adapun dalam media pembelajaran, perlu disajikan contoh gambar atau video yang dapat memancing siswa untuk menentukan peristiwa dalam latihan menulis teks anekdot.

Selanjutnya berkaitan dengan konten yang akan disajikan dalam media. Dari analisis kebutuhan, Sebanyak 12 siswa (33,32%) menyatakan sangat setuju, dan 13 siswa (36,10%) menyatakan setuju, bahwa menulis dengan memerhatikan gambar animasi akan membuat siswa terinspirasi menulis teks anekdot. Sebanyak 13 siswa (36,10%) menyatakan sangat setuju, dan 20 siswa (55,56%) menyatakan setuju, bahwa menulis menggunakan media audio visual yang membuat gambar dan suara sangat dibutuhkan siswa. Dari data tersebut, menunjukkan konten gambar animasi atau video dibutuhkan dalam media audio visual yang akan dikembangkan.

Selanjutnya berkaitan dengan tema yang ditawarkan dalam media. Sebanyak 23 siswa (63,89%) menyatakan sangat setuju, dan 12 siswa (33,32%) menyatakan setuju, bahwa menulis dengan tema politik atau hukum akan membuat siswa terinspirasi. Sebanyak 9 siswa (25%) menyatakan sangat setuju, dan 18 siswa (50%) menyatakan setuju, bahwa menulis dengan menyaksikan video animasi bertemakan korupsi akan membuat anda terinspirasi. Sebanyak 1 siswa (2,77%) menyatakan sangat setuju, dan 19 siswa (52,78%) menyatakan sangat setuju, bahwa menulis dengan menyaksikan video animasi bertemakan kemiskinan akan membuat siswa lebih terinspirasi. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa tema tentang korupsi, politik, dan hukum perlu dimasukkan ke dalam media.

Selanjutnya sebanyak 8 siswa (22,21%) menyatakan sangat setuju, dan 21 siswa (58,32%) menyatakan setuju, bahwa siswa memerlukan langkah-langkah untuk menggali ide menulis teks anekdot. Sebanyak 7 siswa (19,43%) menyatakan sangat setuju, dan 22 siswa (61,10%) menyatakan setuju, bahwa

siswa memerlukan langkah menentukan kritikan atau sindiran dalam menulis teks anekdot. Dari data diatas, siswa sangat memerlukan pengembangan media berdasarkan langkah menulis yang telah disediakan peneliti.

Berikutnya sebanyak 8 siswa (22,21%) menyatakan sangat setuju, dan 21 siswa (58,32%) menyatakan setuju, bahwa media *lectora inspire* diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan menulis teks anekdot. Sebanyak 10 siswa (27,78%) menyatakan sangat setuju, dan 21 siswa (58,32%) menjawab setuju, bahwa media *lectora inspire* berisi gambar atau video animasi akan memudahkan siswa dalam menulis teks anekdot. Dari data tersebut media *lectora inspire* dirancang berisis gambar atau video animasi untuk memudahkan siswa dalam menulis teks anekdot.

Berkaitan dengan harapan siswa terhadap media yang dikembangkan, sebanyak 24 siswa (69%) menyatakan sangat setuju, dan 11 siswa (31%) menyatakan setuju, media pembelajaran yang dikembangkan berisi pengertian teks anekdot, ciri-ciri teks anekdot, struktur teks anekdot, kaidah kebahasaan teks anekdot, langkah-langkah menulis teks teks anekdot, contoh menulis teks anekdot, serta latihan menulis teks anekdot. Kemudian, siswa juga memberi saran kepada peneliti terkait media yang dikembangkan dapat menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Tabel 4.1

Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Poin 1-20

| No. | Pertanyaan | Skor | | | | | | | |
|-----|--|--------|-------|-------|-------|--------|-------|---------|------|
| | | A (SS) | | B (S) | | C (TS) | | D (STS) | |
| | | F | % | F | % | F | % | F | % |
| 1 | Anda mengalami kesulitan dalam menulis teks anekdot | 7 | 19,43 | 22 | 61,10 | 7 | 19,44 | 0 | 0 |
| 2 | Anda mengalami kesulitan dalam menggali ide dan topik tulisan untuk menulis teks anekdot | 11 | 30,56 | 20 | 55,56 | 4 | 11,11 | 1 | 2,77 |
| 3 | Anda mengalami kesulitan dalam memunculkan tokoh ke | 6 | 16, | 22 | 61, | 7 | 19, | 1 | 2,7 |

| | | | | | | | | | |
|----|---|----|-------|----|-------|----|-------|---|-------|
| | dalam teks anekdot | | 67 | | 11 | | 43 | | 7 |
| 4 | Anda kurang memahami unsur lucu atau konyol dalam menulis teks anekdot | 7 | 19,43 | 16 | 44,43 | 13 | 36,10 | 0 | 0 |
| 5 | Anda mengalami kesulitan dalam menulis teks anekdot untuk memahami struktur teks anekdot | 8 | 22,21 | 16 | 44,43 | 12 | 33,32 | 0 | 0 |
| 6 | Anda mengalami kesulitan menulis dengan mempertimbangkan gaya bahasa atau kebahasaan teks anekdot | 6 | 16,67 | 22 | 61,11 | 8 | 22,21 | 0 | 0 |
| 7 | Anda mengalami kesulitan dalam menentukan peristiwa | 9 | 25 | 17 | 47,21 | 8 | 22,21 | 0 | 0 |
| 8 | Anda akan lebih mudah menulis menentukan peristiwa dengan contoh gambar atau video | 9 | 25 | 18 | 50 | 9 | 25 | 0 | 0 |
| 9 | Menulis dengan memerhatikan gambar animasi akan membuat anda terinspirasi menulis teks anekdot | 12 | 33,32 | 13 | 36,10 | 11 | 30,56 | 0 | 0 |
| 10 | Setujukah jika menulis menggunakan media audio visual yang membuat gambar dan suara | 13 | 36,10 | 20 | 55,56 | 3 | 8,33 | 0 | 0 |
| 11 | Menulis dengan tema politik atau hukum akan membuat anda terinspirasi | 23 | 63,89 | 12 | 33,32 | 0 | 0 | 1 | 2,77 |
| 12 | Menulis dengan menyaksikan video animasi bertemakan korupsi akan membuat anda terinspirasi | 1 | 2,77 | 12 | 33,3 | 16 | 44,43 | 7 | 19,43 |
| 13 | Menulis dengan menyaksikan video animasi bertemakan kemiskinan akan membuat anda | 1 | 2,77 | 16 | 44,43 | 19 | 52,78 | 0 | 0 |

| | | | | | | | | | |
|----|--|----|-----------|----|-----------|---|-----------|---|----------|
| | lenih terinspirasi | | | | | | | | |
| 14 | <p>Setujukah jika disajikan langkah menggali ide menulis teks anekdot sebagai berikut</p> <p>➔ Amatilah tayangan video berikut ini lalu pilihlah objek untuk dijadikan bahan ide menulis teks anekdot</p> | 8 | 22, 21 | 21 | 58, 32 | 7 | 19, 43 | 0 | 0 |
| 15 | <p>Berikut disajikan langkah memunculkan unsur lucu ke dalam teks anekdot</p> <p>➔ Amatilah tayangan video berikut</p> <p>➔ Pilihlah adegan di video yang kamu anggap mewakili tulisan untuk menulis unsur lucu teks anekdot</p> <p>➔ Tulislah dan kembangkan dengan idemu</p> | 7 | 19, 43 | 22 | 61, 10 | 6 | 16, 67 | 1 | 2,7 7 |
| 16 | <p>Berikut disajikan langkah memunculkan tokoh ke dalam teks anekdot</p> <p>➔ Amatilah gambar animasi berikut</p> <p>➔ Pikirkan dengan baik ide yang akan dituangkan untuk menulis</p> | 11 | 30, 56 | 18 | 50 | 6 | 16, 67 | 0 | 0 |
| 17 | <p>Jika <i>lectora inspire</i> digunakan sebagai media dalam pembelajaran menulis teks anekdot, apakah itu akan menarik</p> | 5 | 13, 89 | 24 | 66, 67 | 7 | 19, 43 | 0 | 0 |

| | | | | | | | | | |
|----|--|----|-----------|----|-----------|---|-----------|---|---|
| 18 | Media <i>lectora inspire</i> dapat membantu anda dalam mengatasi kesulitan pembelajaran teks anekdot | 10 | 27, 78 | 20 | 55, 56 | 6 | 16, 67 | 0 | 0 |
| 19 | Media <i>lectora inspire</i> yang berisi kumpulan animasi, apakah bisa menarik perhatian anda untuk menulis teks anekdot | 8 | 22, 21 | 21 | 58, 32 | 7 | 19, 43 | 0 | 0 |
| 20 | Media <i>lectora inspire</i> berisi pengertian khusus tentang teks anekdot, cara menulis dengan mudah, dan disertai kumpulan animasi, apakah bisa memotivasi anda untuk menulis teks anekdot | 10 | 27, 78 | 21 | 58, 32 | 5 | 13, 89 | 0 | 0 |

b) Kebutuhan Guru

Pada identifikasi kebutuhan guru media menulis teks anekdot untuk guru, digunakan instrumen pengambilan data berupa wawancara dan angket terbuka. Adapun pertanyaan yang diajukan tentang kondisi media yang digunakan guru, bahan ajar yang digunakan, harapan akan media.

Berdasarkan hasil analisis data wawancara dan angket terbuka yang diisi oleh guru bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 3 Palembang, kondisi media yang ada di sekolah cukup memadai untuk pembelajaran. Namun perlu perhatian lagi khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis anekdot. Media yang digunakan saat ini yaitu media *powerpoint* dalam proses pembelajaran, tetapi media tersebut jarang sekali digunakan. Guru juga kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk menulis. Berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan, guru sering menggunakan buku paket yang tersedia di sekolah, dan menggunakan metode mengajar ceramah. Guru menyatakan bahwa materi yang ada di buku paket masih kurang lengkap. Informasi mengenai materi dan langkah-langkah menulis teks anekdot hanya dijelaskan secara singkat dalam buku paket tersebut, sehingga diperlukan

sumber yang lain untuk membantu pemahaman siswa. Media yang tersedia di sekolah untuk saat ini belum sesuai dengan kebutuhan siswa, jadi perlu adanya pengembangan media menulis teks anekdot. Harapan guru terhadap media yang dikembangkan ialah guru menginginkan media pembelajaran yang bisa menarik minat siswa dalam menulis, khususnya menulis teks anekdot.

Guru menyatakan bahwa ia mengalami kendala mengatasi kesulitan siswa dalam belajar teks anekdot terutama dalam menulis urutan peristiwa atau struktur teks anekdot. Hal ini dikarenakan media yang ada belum memadai sehingga pembelajaran tidak maksimal dalam arti siswa masih belum baik dalam menulis urutan peristiwa atau struktur teks anekdot. Sehingga perlu adanya contoh menulis urutan peristiwa dalam media pembelajaran untuk memberikan contoh menulis urutan peristiwa yang baik seperti yang diharapkan guru.

Guru menyatakan beberapa kriteria media yang menarik yaitu media dapat menumbuhkan minat belajar dan memotivasi siswa, media yang akan dikembangkan menarik dan mudah dipahami guru dan siswa, mudah dalam pengoperasian, membantu guru dalam mengajar, media yang digunakan siswa tidak hanya untuk belajar terbimbing, tapi juga bisa digunakan secara mandiri, dan tentunya media itu bermanfaat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, untuk materi atau isi yang diinginkan ada dalam media yaitu pengertian teks anekdot, unsur-unsur teks anekdot, contoh teks anekdot, langkah menulis teks anekdot, struktur teks anekdot, unsur kebahasaan teks anekdot, dan teks cerita yang lain sebagai pembanding.

Selanjutnya, terkait konten video yang diinginkan guru adalah video yang konkret seperti video politik dan lainnya. Pemilihan itu didasarkan pada pemikiran guru, agar dapat memudahkan siswa dalam berimajinasi. Karena siswa akan lebih mudah menuliskan apa yang terlihat. Atas dasar itu, peneliti mengembangkan media *lectora inspire* yang berisi video animasi yang sebagai wakil realitas.

Setelah dilakukan analisis, data yang sesuai kebutuhan guru dan siswa dibutuhkan media audio visual menggunakan aplikasi *lectora inspire* dalam

pembelajaran menulis teks anekdot yang layak, untuk memudahkan siswa dalam menulis teks anekdot sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

4.1.1.2 Perumusan Tujuan

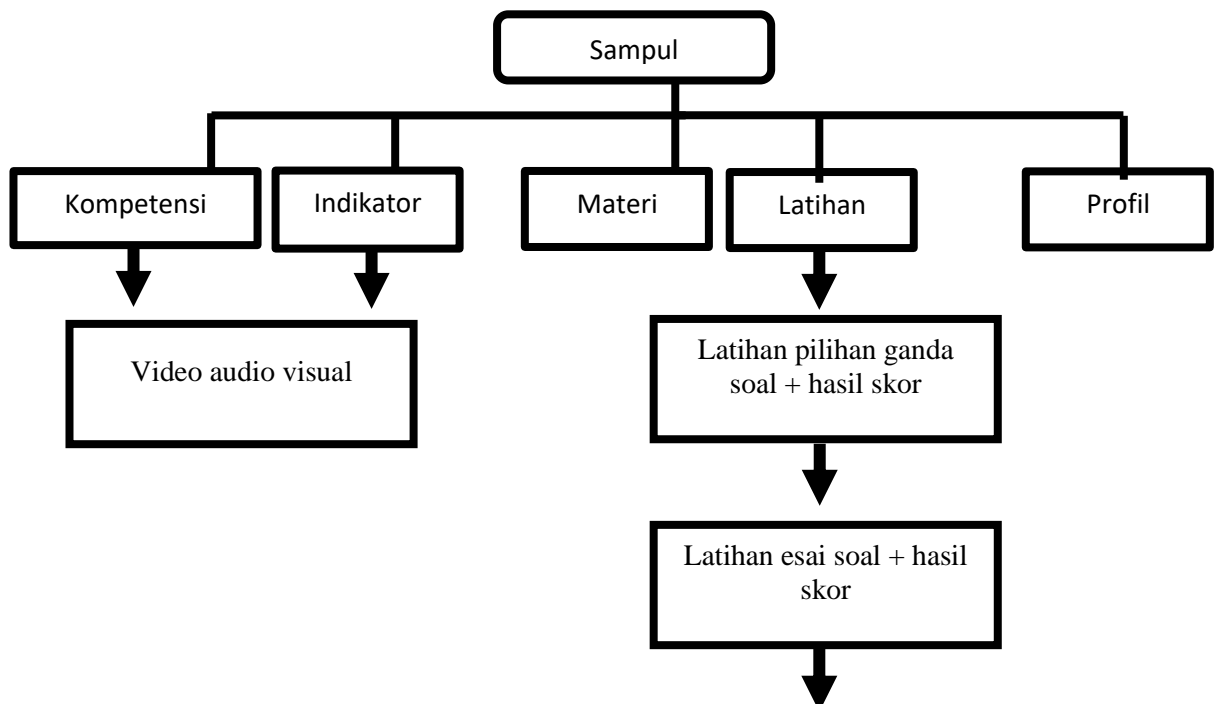
Setelah dilakukan analisis maka dilakukan perumusan tujuan penelitian. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk berupa media audio visual menggunakan aplikasi *lectora inspire* dalam pembelajaran menulis teks anekdot yang valid, untuk memudahkan siswa dalam menulis teks anekdot sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

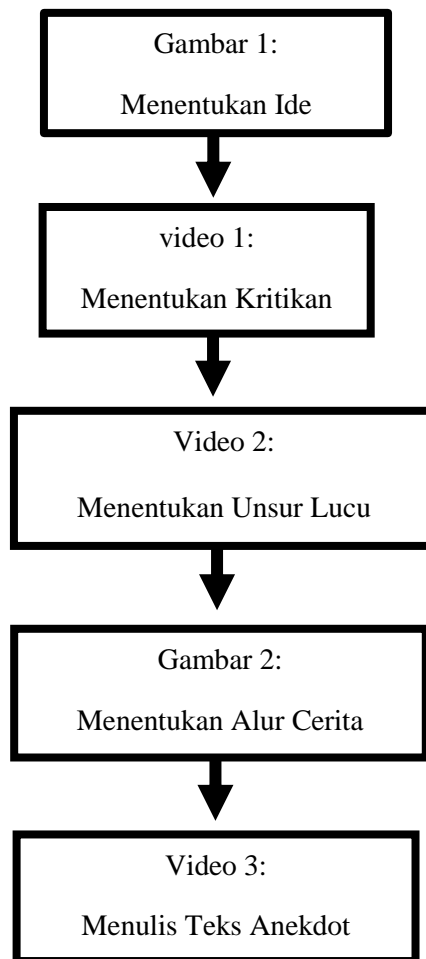
4.1.2 Tahap Prototipe

4.1.2.1 Desain Media

Pada tahap desain, peneliti membuat rancangan media dalam bentuk naskah media (*storyboard*) yang meliputi desain visual (*layout*), teks, dan music pengiring. Pada tahap rencana ini penilaian dilakukan oleh peneliti sendiri terhadap prototipe pertama. Dari hasil identifikasi kebutuhan, maka dihasilkan rancangan media berupa *flow chart* menggunakan aplikasi *lectora inspire*.

Gambar 3. Storyboard





Berikut rancangan media lectora inspire

1) Salam Pembuka

Pada halaman awal media diawali dengan salam pembuka supaya dapat menarik perhatian siswa.

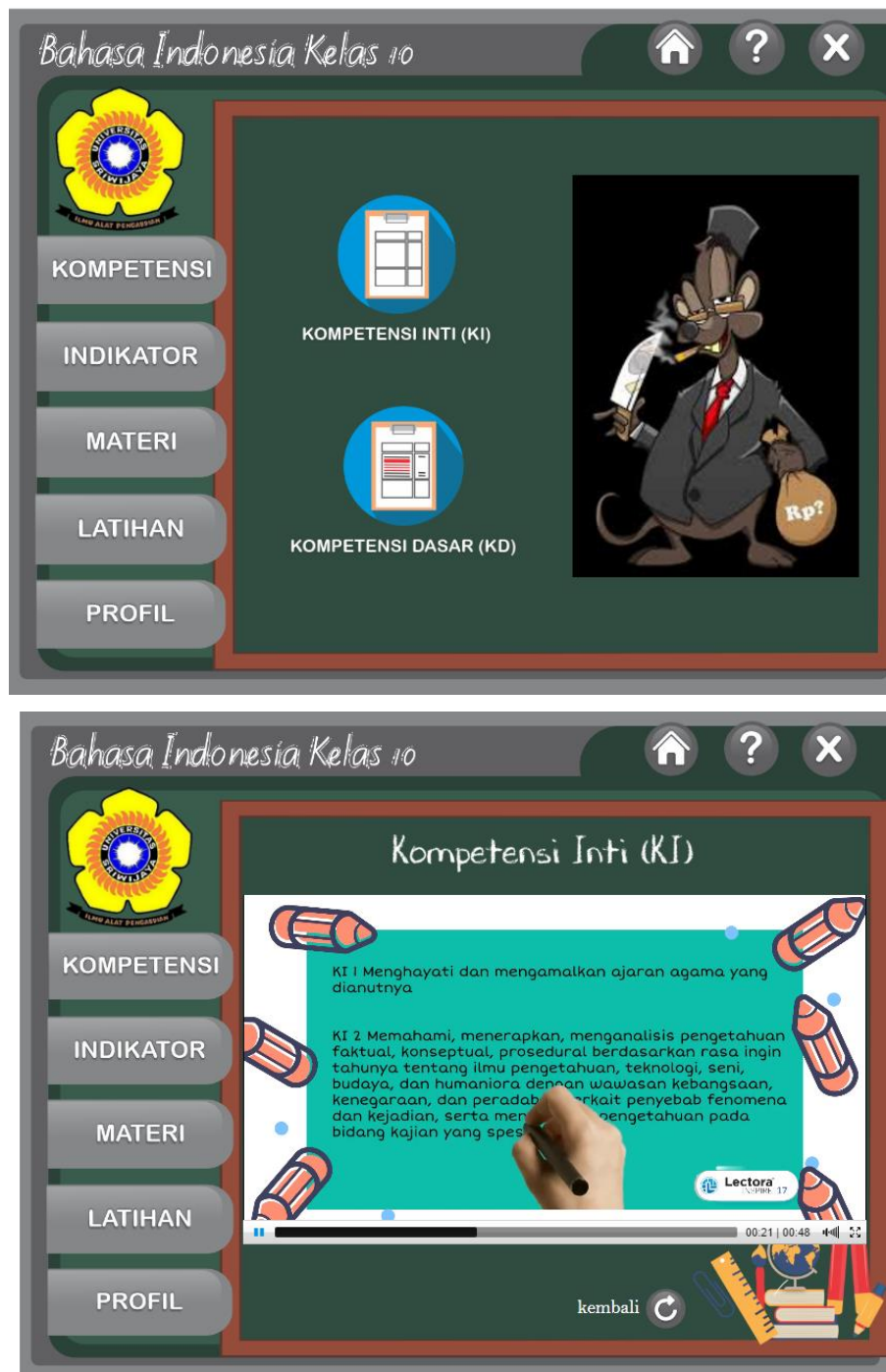
Gambar 4. Tampilan Salam Pembuka



2) Kompetensi

Tombol kompetensi berisi video yang memuat kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) menulis teks anekdot.

Gambar 5. Tampilan Kompetensi





3) Indikator

Tombol indikator memuat indicator pencapaian kompetensi menulis teks anekdot.

Gambar 6. Tampilan Indikator



4) Materi

Materi berisi video teks anekdot sebagai apersepsi kemudian di slide kedua dilanjutkan dengan topik tentang menulis teks anekdot. Pada video kedua, berisikan pengertian teks anekdot, unsur teks anekdot, beserta contohnya.

Gambar 7. Tampilan Materi



Bahasa Indonesia Kelas 10

UNIVERSITAS
SEWILU
LIMU ALAT PEMERINTAH

KOMPETENSI

INDIKATOR

MATERI

LATIHAN

PROFIL

Video Teks Anekdot

UNSUR-UNSUR TEKS ANEKDOT

a. Tema Cerita.
Tema merupakan gagasan umum yang menjadi dasar pengembangan seluruh cerita.

b. Tokoh.
Tokoh adalah pelaku yang ada dalam cerita.

Lectora
INSPRE 17

Kembali

Bahasa Indonesia Kelas 10

UNIVERSITAS
SEWILU
LIMU ALAT PEMERINTAH

KOMPETENSI

INDIKATOR

MATERI

LATIHAN

PROFIL

Video Teks Anekdot

CIRI KEBAHASAAN TEKS ANEKDOT

Lectora
INSPRE 17

Kembali



5) Latihan

Tombol latihan berisikan beberapa slide yang berisi menulis dengan memerhatikan unsur teks anekdot yaitu menentukan ide, menentukan kritik, menentukan unsur lucu, menentukan alur cerita, menulis teks anekdot. Berikut deskripsi dari latihan.

Gambar Tampilan Latihan

Bahasa Indonesia Kelas 10

Intruksi: Ikuti tahap demi tahap dan kerjakan latihan!

1. Diskusikanlah dengan kelompok kalian untuk menentukan topik, dengan memilih salah satu gambar kemudian mengamatinya!

- a. Korupsi
- b. Pengaruh Media Sosial (Medsos)
- c. Politik
- d. Hukum
- e. Kemiskinan

Navigation icons: Home, Help, Close, Previous, Next.

Bahasa Indonesia Kelas 10

2. Diskusikanlah dengan kelompok kalian untuk menentukan pesan berupa sindiran yang akan disampaikan pada video animasi di bawah ini!

PENGENALAN TOKOH

Navigation icons: Home, Help, Close, Previous, Next.

3. Diskusikanlah dengan kelompok kalian untuk menentukan unsur lucu/konyol/jengkel yang disampaikan pada video animasi di bawah ini!



bgsoal



4. Diskusikanlah dengan kelompok kalian untuk menentukan alur cerita berdasarkan struktur teks anekdot pada teks di bawah ini!

Wakil Rakyat

Dua orang pemuda tengah berbicara-bincang di pos ronda saat hujan rintik-rintik.

Dimas : Wakil rakyat, bukannya menyejahterakan rakyat malah menyejahterakan diri sendiri.

Ilham : Lebih parahnya lagi, banyak yang terlibat korupsi.

Dimas : Parah memang. Rakyat makin susah, wakil rakyat makin makmur. Banyak rakyat hidup di jalanan, sementara wakil rakyat tinggal di rumah mewah. Sejahtera sekali mereka yang duduk di kursi DPR.

Ilham : Tapi, kalau dipikir-pikir, wakil rakyat berarti mewakili rakyat.

Dimas : Memang.

Ilham : Mereka mewakili rakyat. Artinya, rakyat ingin kaya, sudah diwakili sama wakil rakyat. Rakyat ingin punya rumah mewah, sudah diwakili sama wakil rakyat. Bahkan, rakyat yang mau berantem pun sudah diwakili.

Dimas : Hahaha.... Tapi, yang maksudnya apa?

Ilham : Waktu sidang, kan tidak jarang pada berantem.

Dimas : Hahaha....





6) Referensi

Tombol ini berisi daftar rujukan video dan teks dalam media.

Gambar 9. Tampilan Referensi



7) Penyusun

Tombol ini berisikan profil singkat penyusun media lectora inspire menulis teks anekdot.

Gambar 10. Tampilan Penyusun



4.1.3 Validasi Ahli

Proses validasi multimedia interaktif menulis teks anekdot prototipe 1 yang telah dikembangkan diberikan kepada tiga pakar sebagai validator yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli kebahasaan. Validasi materi dilakukan oleh Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A., validasi media dilakukan oleh Dr. Santi Oktarina, S.Pd., M.Pd. dan validasi kebahasaan oleh Dr. Zahra Alwi, M.Pd., berikut adalah deskripsi dari hasil validasi ahli. Masukan dan saran dari validator akan dijadikan dasar revisi multimedia agar menjadi lebih baik lagi.

a) Validasi Materi

Berdasarkan validasi ahli aspek materi, multimedia interaktif menulis teks anekdot menggunakan aplikasi lectora inspire siswa kelas X SMA Negeri 3

Palembang dikategorikan sangat baik dan termasuk kategori sangat valid. Penilaian dari ahli materi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Ahli Materi

| No | Aspek yang dinilai | Deskripsi | Nilai | Kriteria |
|-----------|--|--|--------------|-----------------|
| 1 | Kejelasan petunjuk kegiatan yang dikerjakan oleh siswa | Media menampilkan petunjuk pembelajaran yang jelas | 4 | Sangat layak |
| 2 | Kemudahan belajar | Media memudahkan siswa belajar | 4 | Sangat layak |
| 3 | Praktik dan umpan balik | Media memberikan latihan keterampilan menulis teks anekdot dan informasi kepada siswa yang membantu mereka dalam menyelesaikan tugas belajar | 4 | Sangat layak |
| 4 | Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran | Media disajikan sedemikian rupa sehingga siswa dapat paham dan memproses informasi sesuai dengan tujuan pembelajaran | 4 | Sangat layak |
| 5 | Ketepatan materi unsur teks anekdot | Media berisi materi unsur teks anekdot yaitu tema cerita, tokoh, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa | 4 | Sangat layak |

| | | | | |
|-------------------------|--|---|--------------|---------------------|
| 6 | Kejelasan langkah menulis teks anekdot | Media menampilkan arahan/langkah menulis teks anekdot dengan jelas | 3 | Layak |
| 7 | Memenuhi tahap pembelajaran menulis teks anekdot | Media berisikan tahapan yang membantu siswa menulis teks anekdot dengan mudah | 4 | Sangat layak |
| 8 | Kesesuaian dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran | Media menampilkan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran dengan jelas | 3 | Layak |
| 9 | Kegunaan media | Media berfungsi terhadap pemahaman siswa | 3 | Layak |
| Nilai Total | | | 33 | Sangat Layak |
| Nilai Rata-rata | | | 3,7 | Sangat Valid |
| Nilai Persentase | | | 92,5% | |

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 33 pada 9 aspek yang dinilai sehingga termasuk kategori sangat layak. Apabila dihitung dengan persentase, materi multimedia mendapatkan nilai 92,5% sehingga valid sebagai media pembelajaran.

Saran yang diberikan adalah pada bagian langkah-langkah penulisan teks anekdot harus dijabarkan lagi, secara garis besar sudah cukup baik.

b) Validasi Media

Berdasarkan validasi ahli media, multimedia interaktif menulis teks anekdot menggunakan lectora inspire siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang dikategorikan sangat baik dan termasuk kategori sangat valid. Validasi dilakukan dengan mengisi angket memiliki 12 aspek yang dinilai. Penilaian dari ahli media dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Ahli Media

| No | Aspek yang dinilai | Deskripsi | Nilai | Kriteria |
|----|---|--|-------|--------------|
| 1 | Selaras dengan standar, hasil, dan tujuan | Media mencapai standar/hasil/tujuan dan penggunaannya meningkatkan belajar siswa | 4 | Sangat layak |
| 2 | Informasi yang akurat dan terbaru | Media berisikan informasi yang benar dan tidak berisi materi yang telah usang | 4 | Sangat layak |
| 3 | Tingkat ketertarikan dan keterlibatan | Topik disajikan membuat siswa tertarik dan aktif terlibat dalam belajar | 4 | Sangat layak |
| 4 | Kualitas teknik | Material mewakili media yang berkualitas baik | 4 | Sangat layak |
| 5 | Mudah digunakan | Material mengikuti pola yang mudah digunakan tanpa hal-hal yang membingungkan | 4 | Sangat layak |

| | | | | |
|------------------------|---------------------------------------|--|-------------|---------------------|
| 6 | Panduan dan arahan pengguna | Arahan membantu siswa dan guru menggunakan media | 4 | Sangat layak |
| 7 | Memacu kolaborasi | Media dapat digunakan secara berkelompok selain dapat digunakan individu | 4 | Sangat layak |
| 8 | Pemilihan ukuran dan tipe <i>font</i> | Media yang disajikan menggunakan ukuran dan tipe <i>font</i> yang tepat | 3 | Layak |
| 9 | Ketepatan pemilihan backsound (audio) | Media berisikan audio yang menarik dan merangsang siswa untuk belajar | 3 | Layak |
| 10 | Ketepatan komposisi warna | Seluruh warna background dan tulisan yang digunakan tepat | 3 | Layak |
| 11 | Penempatan tombol navigasi | Tombol navigasi ditempatkan di tempat yang tepat | 4 | Sangat layak |
| 12 | Kebermanfaatan tombol navigasi | Seluruh tombol navigasi membantu pengguna dalam mempelajari media | 4 | Sangat layak |
| Nilai Total | | | 45 | Sangat Layak |
| Nilai Rata-rata | | | 3,75 | Sangat Valid |

| | | |
|-------------------------|----------------|--|
| Nilai Persentase | 93,75 % | |
|-------------------------|----------------|--|

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan penilaian oleh ahli media secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 45 pada 12 aspek yang dinilai sehingga termasuk kategori sangat layak. Apabila dihitung dengan persentase, multimedia mendapatkan nilai 93,75 sehingga termasuk dalam kategori sangat valid.

Saran yang diberikan adalah perbaiki dilatihin dibuat soal yang memicu kolaboratif siswa, kemudia tampilan media harus lebih divariasikan, dan pada backsound ditambahkan lagu yang sesuai dengan siswa.

c) Validasi Kebahasaan

Berdasarkan validasi ahli kebahasaan, multimedia interaktif menulis teks anekdot menggunakan lectora inspire siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang dikategorikan sangat baik dan termasuk kategori sangat valid. Validasi dilakukan dengan mengisi angket memiliki 4 aspek yang dinilai. Penilaian dari ahli kebahasaan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Ahli Kebahasaan

| No. | Aspek yang dinilai | Nilai | Kriteria |
|--------------------|---|-----------|---------------------|
| 1 | Keterbacaan | 3 | Layak |
| 2 | Kejelasan dan efisien informasi | 4 | Sangat layak |
| 3 | Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar | 3 | Layak |
| 4 | Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien | 3 | Layak |
| Nilai Total | | 13 | Sangat Layak |

| | | |
|-------------------------|---------------|---------------------|
| Nilai Rata-rata | 3,25 | Sangat Valid |
| Nilai Persentase | 81,25% | |

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan penilaian oleh ahli kebahasaan secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 13 pada 4 aspek yang dinilai sehingga termasuk kategori sangat layak. Apabila dihitung dengan persentase, multimedia mendapatkan nilai 81,25 sehingga termasuk dalam kategori sangat valid.

Saran yang diberikan adalah perbaiki penggunaan kata awal dan kata supaya pada salam pembuka, penulisan kata indikator harus diganti menjadi indikator, perbaiki penulisan tanda baca yang ada dalam slide dan materi, perbaiki contoh teks pada materi dan latihan ukuran hurufnya terlalu kecil dan perlu diperbesar, dan penulisan teks-teks yang terpotong pada bagian latihan perlu diperbaiki.

4.1.4 Revisi Produk Hasil Validasi

Setelah produk berupa multimedia menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang divalidasi oleh para ahli, maka dihasilkan produk prototipe 2 yang sudah revisi. Berdasarkan hasil validasi ahli, terdapat beberapa perubahan atau saran revisi sebagai berikut.

a) Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Materi

Berdasarkan validasi dengan ahli materi, terdapat saran dan perubahan pada multimedia. Saran dan perubahan tersebut dilakukan untuk membuat multimedia. Saran dan perubahan tersebut dilakukan untuk membuat multimedia lebih baik lagi. Revisi dari ahli materi meliputi penjelasan struktur teks anekdot dijabarkan lagi, dan penjelasan langkah-langkah penulisan teks anekdot dijabarkan lagi. Hasil produk setelah revisi oleh ahli validasi materi memperoleh perbaikan yang signifikan yaitu, pada penjelasan struktur teks anekdot ditambahkan atau dibuat tanda contoh kalimat disetiap struktur, dan pada penjelasan langkah penulisan teks anekdot, di setiap langkah diberi contoh teks atau kalimat.

Tabel 4.5

Hasil Revisi Validasi Materi

No Sebelum Perbaikan

Sesudah Perbaikan

1



2

Bahasa Indonesia Kelas 10



Langkah-langkah penulisan Teks Anekdotal

- Menentukan topik yang dianggap sebagai suatu masalah yang hendak disorot, dikritik, disindir, digugat.
- Menentukan tokoh yang terkait, sesuai dengan masalahnya. Tokoh yang dimaksud pada umumnya bersifat faktual.
- Menentukan peristiwa yang menjadi latar utama cerita.
- Memerinci peristiwa ke dalam alur atau struktur anekdot yang meliputi abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda.
- Mengembangkan kerangka anekdot menjadi sebuah cerita utuh dengan memperhatikan kaidah-kaidah kebahasaannya.
- Melakukan penyuntingan.

Kembali

Bahasa Indonesia Kelas 10



Langkah-langkah Penulisan Teks Anekdotal

Abstraksi : Pada suatu hari, seorang guru mata pelajaran PPKN sedang memberikan materi pembelajaran tentang hukum pidana di Indonesia.

Orientasi : Guru: Menurut kalian bagaimana hukum di Indonesia?
 Lili: Adil, Pak, karena siapa yang salah ia akan di hukum.
 Kiku: Ya iyalah, masak yang gak salah kena hukum.

Krisis : Guru: Menurut kamu, Kiku, bagaimana hukum yang berlaku di Indonesia dari cerita yang Bapak ceritakan?
 Kiku: Gak adil.
 Guru: Kenapa?
 Kiku: Karena, coba Bapak liat diluar sana, para koruptor di Cina dipotong tangannya, di Korea Utara koruptor dipotong lehernya, sedangkan di Indonesia malah dipotong masa tahananannya.

Reaksi : Seketika ruang kelas menjadi sepi karena semua murid tercengang dengan jawabannya. Lili pun berpikir bahwa jawaban Kiku itu benar.

Koda : Itu suasana kelas Kembali seperti biasa.



Bahasa Indonesia Kelas 10



Langkah-langkah Penulisan Teks Anekdotal



KOMPETENSI

INDIKATOR

MATERI

LATIHAN

PROFIL

Bahasa Indonesia Kelas 10



Langkah-langkah Penulisan Teks Anekdotal

1. Menentukan Topik Cerita Anekdotal

Topik adalah ide cerita atau gagasan cerita atau dasar cerita atau apa yang akan diceritakan. Dengan menentukan topik memudahkan untuk menentukan bagaimana garis besar cerita yang akan disajikan kepada pembaca. Perlu diingat bahwa topik berbeda dengan judul, judul secara eksplisit lebih pada nama dari cerita anekdot.

Contoh: Mahalnya Biaya Pendidikan

Bahasa Indonesia Kelas 10



2. Mencari Bahan Referensi

Bahan yang diperoleh bisa berupa buku/majalah/koran/internet, observasi, dan imajinasi. Salah satu bahan referensi yang paling banyak memuat tentang teks anekdot adalah dialog-dialog yang ada dalam cerita Abu Nawas, nah Abu nawas termasuk dalam kategori cerita anekdot yang banyak unsur dongengnya.

KOMPETENSI

INDIKATOR

MATERI

LATIHAN

PROFIL

BX Animated

BX Animated



THE POLITICAL BUZZER - BLACK CAMPAIGN


00:01 02:40





Bahasa Indonesia Kelas 10



3. Menentukan Pesan Berupa Sindiran yang akan Disampaikan

Pesan yang akan disampaikan bisa tersirat (implisit) maupun tersurat (eksplisit). Pesan menjadi bagian penting ketika menyusun teks anekdot, sebab pesan inilah yang nantinya diharapkan bisa tersampaikan kepada pendengar meski dengan penyampaian lucu, khas dari teks anekdot.

Contoh: Perhatikanlah kehidupan orang yang serba berkecukupan, sebab kesenangan sesaat hanya akan menghancurkan masa depan kalian.


KOMPETENSI

INDIKATOR

MATERI

LATIHAN

PROFIL



Bahasa Indonesia Kelas 10



4. Menentukan Unsur Lucu/Konyol/Jengkel

Sebagaimana ciri dari teks anekdot adalah kritikan yang sifatnya jenaka, maka point ini penting untuk disiapkan. Bagian dari teks manakah yang nantinya akan disusun agar terasa unsur jenaknya.

KOMPETENSI

INDIKATOR

MATERI

LATIHAN

PROFIL

BX Animated



00:12 02:40



b) Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan validasi dengan ahli media, terdapat saran dan perubahan pada media. Saran dan perubahan tersebut dilakukan untuk membuat media menulis teks anekdot menjadi lebih baik lagi. Revisi dari ahli media meliputi pada latihan dibuat soal yang memacu kolaboratif siswa, tampilan media harus lebih divariasikan, dan backsound ditambahkan lagu yang sesuai dengan siswa. Hasil produk setelah revisi oleh ahli validasi media memperoleh perbaikan yang signifikan yaitu, pada latihan diubah awal pertanyaan kalimat yaitu “diskusikanlah!” karena untuk memacu kolaboratif siswa, pada tampilan media bagian KI & KD diubah dan diberi tema yang berbeda, untuk font setiap materi dibedakan font nya dan warna, kemudian bagian background yang rumpang diisi dengan tema atau gambar, juga ditambahkan pada awal media suara petunjuk dari peneliti, dan pada bagian backsound ditambahkan lagu sesuai generasi siswa sekarang untuk memacu semangat belajar yaitu lagu andmesh-kumau dia, the overtunes-bicara, dan fiersa bersari-celengan rindu.

Tabel 4.6

Hasil Revisi Validasi Media

No Sebelum Perbaikan

Sesudah Perbaikan

1



2



3



c) Revisi Berdasarkan Hasil Validasi Ahli Kebahasaan

Berdasarkan validasi dengan ahli kebahasaan, terdapat saran dan perubahan pada kebahasaan dalam media. Saran dan perubahan tersebut dilakukan untuk membuat media menulis teks anekdot menjadi lebih baik lagi. Revisi dari ahli kebahasaan meliputi pemberian tanda baca yang ada dalam slide materi, perlu direvisi sesuai koreksian, contoh teks pada materi dan latihan ukuran hurufnya divariasikan, perlu diperbesar, dan penulisan teks-teks yang terpotong pada bagian latihan perlu diperbaiki sesuai koreksian. Hasil produk setelah revisi oleh ahli validasi kebahasaan memperoleh perbaikan yang signifikan yaitu, pada bagian materi ada perubahan pemberian tanda baca di setiap materi, pada teks bagian materi dan latihan setiap huruf diganti fontnya dan ukuran huruf diperbesar, dan juga diubah warna setiap font sub judul pada materi, dan Pada bagian latihan essai nomor 5 ada bagian kata yang terpotong diperbaiki menjadi benar.

Tabel 4.7

Hasil Revisi Validasi Kebahasaan

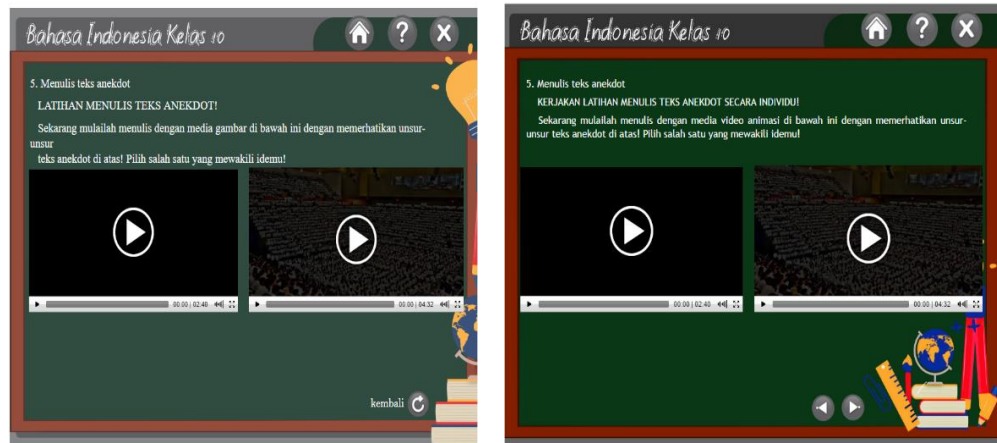
No Sebelum Perbaikan

Sesudah Perbaikan

.
1



2



4.2 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMA Negeri 3 Palembang. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang, diperoleh data bahwa siswa mengalami kesulitan menulis teks anekdot pada aspek ide, menentukan pesan yang akan disampaikan, menentukan unsur lucu, dan menentukan alur cerita berdasarkan struktur teks anekdot. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, secara umum siswa memerlukan media yang membantu menulis teks anekdot dengan memerhatikan unsurnya, menumbuhkan minat belajar dan memotivasi, dan membantu menulis teks anekdot dengan langkah yang lengkap serta membantu agar siswa dapat belajar secara mandiri.

Selanjutnya, siswa menyetujui belajar menggunakan media berbasis komputer, kemudian media yang diinginkan adalah media yang menarik, menumbuhkan minat dan motivasi, mudah digunakan, berupa media yang bisa digunakan untuk siswa belajar terbimbing dan mandiri, terdapat animasi, terdapat video, memuat gambar dan suara, konsep yang disampaikan secara ringkas, berisi langkah atau cara menulis teks anekdot disertai contoh, penjelasan tentang menulis teks anekdot. Secara umum, media yang diinginkan adalah media yang berisi gambar, teks, video, audio. Multimedia interaktif dipilih karena dianggap baik untuk membantu siswa belajar sesuai dengan minat siswa. Hal ini senada

dengan pendapat Sanjaya (2016:76) bahwa media harus sesuai minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.

Adapun ciri-ciri yang ada dalam multimedia ini yaitu 1) mengembangkan satu kompetensi (KD) yaitu menulis teks anekdot dengan memerhatikan unsurnya. 2) menggunakan gambar yang membantu siswa memahami konsep. 3) menggunakan video dalam mempelajari materi teks anekdot. 4) terdapat contoh dan latihan menulis teks anekdot, hal ini senada dengan Sanjaya (2016:46) menyatakan teori yang berhubungan dengan media pembelajaran salah satunya teori component display theory (CDT). CDT terdiri atas tiga tahap salah satunya memberikan praktik/latihan. 5) didesain menggunakan software *lectora inspire*, *powtoon*. Alasan peneliti menggunakan *lectora inspire* adalah *software* tersebut merupakan *software* andalan untuk membuat multimedia. Hal ini senada dengan suryani, dkk (2018) bahwa *lectora inspire* adalah *software* andalan pembuat media interaktif yang baik selain itu *software* ini menyediakan template untuk mempermudah pengerjaan multimedia. Sedangkan *software powtoon* digunakan sebagai *software* pendukung untuk membuat video.

Kegiatan berikutnya adalah validasi. Sebelum multimedia siap diberikan kepada siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang, multimedia ini dilakukan validasi oleh ahli. Validator ahli tersebut meliputi (1) validasi media, (2) validasi materi, dan (3) validasi kebahasaan. Hasil validasi multimedia interaktif menulis teks anekdot dinyatakan sangat valid dari aspek media. Hal ini terbukti dari indikator keselarasan dengan standar, hasil & tujuan, informasi yang akurat & terbaru yang mendapat kategori sangat layak. Multimedia ini membantu mencapai tujuan belajar siswa dapat menulis teks anekdot dengan memerhatikan unsur. Hal ini senada dengan Towli el al dalam Rusli (2017) bahwa media yang baik adalah media yang dapat mewujudkan goal atau tujuan pembelajaran.

Pada indikator tingkat ketertarikan dan keterlibatan siswa, mendapat kategori baik. Multimedia membuat siswa terlihat dalam pembelajaran, kemudian keterlibatan akan membuat siswa berpikir. Hal ini selaras dengan Towli, et al (2007) dalam Rusli bahwa media harus merangsang siswa untuk berpikir kritis. Berikutnya penilaian kualitas media, kemudahan penggunaan, berisi panduan dan

arahan untuk siswa, memacu kolaborasi, pemilihan ukuran dan tipe font, ketepatan pemilihan audio, ketepatan komposisi warna, ketepatan penempatan tombol navigasi, kebermanfaatan tombol navigasi.

Berdasarkan validasi dengan ahli media, terdapat saran dan perubahan pada media. Saran dan perubahan tersebut dilakukan untuk membuat media menulis teks anekdot menjadi lebih baik lagi. Revisi dari ahli media meliputi pada latihan dibuat soal yang memacu kolaboratif siswa, tampilan media harus lebih divariasikan, dan backsound ditambahkan lagu yang sesuai dengan siswa. Hasil produk setelah revisi oleh ahli validasi media memperoleh perbaikan yang signifikan yaitu, pada latihan diubah awal pertanyaan kalimat yaitu “diskusikanlah!” karena untuk memacu kolaboratif siswa, pada tampilan media bagian KI & KD diubah dan diberi tema yang berbeda, untuk font setiap materi dibedakan font nya dan warna, kemudian bagian background yang rumpang diisi dengan tema atau gambar, juga ditambahkan pada awal media suara petunjuk dari peneliti, dan pada bagian backsound ditambahkan lagu sesuai generasi siswa sekarang untuk memacu semangat belajar yaitu lagu andmesh-kumau dia, the overtunes-bicara, dan fiersa bersari-celengan rindu.

Adapun penilaian dari ahli materi dinyatakan sangat layak, menilai kejelasan instruksi yang mendapat kategori sangat layak. Pada indikator kemudahan belajar mendapat kategori sangat layak. Selanjutnya indikator praktik dan umpan balik mendapat kategori sangat layak. Indikator melaju dengan sesuai mendapat kategori sangat layak, kemudian indikator ketepatan materi unsur teks anekdot sangat layak. Pada indikator kejelasan langkah menulis teks anekdot mendapat kategori sangat layak. Multimedia menyediakan langkah menulis teks anekdot untuk membantu siswa menulis tahap demi tahap. Hal ini senada dengan Passerini dalam Rusli (2017) menyatakan bahwa multimedia dikatakan efektif apabila menampilkan langkah-langkah ataupun prosedur. Pada indikator memenuhi tahap pembelajaran menulis teks anekdot dikategorikan layak. Kesesuaian dengan KI & KD dikategorikan sangat layak. Terakhir, indikator kegunaan media dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan validasi dengan ahli materi, terdapat saran dan perubahan pada multimedia. Saran dan perubahan tersebut dilakukan untuk membuat multimedia. Saran dan perubahan tersebut dilakukan untuk membuat multimedia lebih baik lagi. Revisi dari ahli materi meliputi penjelasan struktur teks anekdot dijabarkan lagi, dan penjelasan langkah-langkah penulisan teks anekdot dijabarkan lagi. Hasil produk setelah revisi oleh ahli validasi materi memperoleh perbaikan yang signifikan yaitu, pada penjelasan struktur teks anekdot ditambahkan atau dibuat tanda contoh kalimat disetiap struktur, dan pada penjelasan langkah penulisan teks anekdot, di setiap langkah diberi contoh teks atau kalimat.

Adapun penilaian dari ahli kebahasaan dinyatakan sangat layak, menilai keterbacaan yang mendapat kategori layak. Pada indikator kejelasan dan efisien informasi sangat layak. Selanjutnya indikator kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar layak. Indikator, kemudian indikator penggunaan bahasa secara efektif dan efisien layak. Dengan demikian hasil validasi multimedia menulis teks anekdot dapat dinyatakan sangat layak digunakan.

Berdasarkan validasi dengan ahli kebahasaan, terdapat saran dan perubahan pada kebahasaan dalam media. Saran dan perubahan tersebut dilakukan untuk membuat media menulis teks anekdot menjadi lebih baik lagi. Revisi dari ahli kebahasaan meliputi pemberian tanda baca yang ada dalam slide materi, perlu direvisi sesuai koreksian, contoh teks pada materi dan latihan ukuran hurufnya divariasikan, perlu diperbesar, dan penulisan teks-teks yang terpotong pada bagian latihan perlu diperbaiki sesuai koreksian. Hasil produk setelah revisi oleh ahli validasi kebahasaan memperoleh perbaikan yang signifikan yaitu, pada bagian materi ada perubahan pemberian tanda baca di setiap materi, pada teks bagian materi dan latihan setiap huruf diganti fontnya dan ukuran huruf diperbesar, dan juga diubah warna setiap font sub judul pada materi, dan Pada bagian latihan essay nomor 5 ada bagian kata yang terpotong diperbaiki menjadi benar.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Annisa Rahmawati dan Isroah (2013) yang berjudul *Penggunaan Media lectora inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media

lectora inspire menarik digunakan oleh siswa, memperoleh hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, pengembangan bahan ajar akuntansi dengan memanfaatkan media *lectora inspire* berkaitan dengan materi akuntansi siswa. Selanjutnya, Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitiannya mendapatkan hasil validasi sebesar 88 termasuk dalam kategori valid. Hasil penelitian yang dilakukan saat ini berhasil diaplikasikan pada saat proses pembelajaran dan hasil penelitian ini juga memperoleh hasil analisis kebutuhan guru dan siswa, pengembangan bahan ajar menulis teks anekdot dengan memanfaatkan pembelajaran multimedia yang berbasis komputer. Materi menulis teks anekdot dalam bentuk multimedia interaktif di SMA Negeri 3 Palembang sangat mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini juga dinyatakan oleh validasi ahli sangat layak digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti berpendapat bahwa multimedia yang dikembangkan layak digunakan untuk proses pembelajaran menulis teks anekdot. Hal tersebut sesuai dengan hasil yang didapat berdasarkan uji validitas oleh ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media pembelajaran. Berikut pemaparannya.

Hasil identifikasi analisis kebutuhan dari responden siswa dan guru terhadap kebutuhan media menulis teks anekdot bahwa diperlukan media yang dapat membantu siswa menulis teks anekdot dengan memerhatikan unsurnya. Beberapa yang dapat disimpulkan dari kebutuhan ini yaitu, kebutuhan guru untuk membantu mengajarkan bagaimana menulis teks anekdot dengan mempertimbangkan unsur-unsur teks anekdot yakni ide atau topik, unsur lucu atau konyol, pesan yang disampaikan, penentuan tokoh, menentukan alur cerita berdasarkan struktur, dan media yang mudah digunakan. Sedangkan untuk kebutuhan siswa media harus dapat membantu siswa menulis dari awal sampai menjadi teks anekdot yang utuh, dan media yang dapat digunakan secara mandiri.

Proses pengembangan multimedia interaktif menulis teks anekdot menggunakan *lectora inspire* siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang meliputi perencanaan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan pengumpulan informasi. Adapun aspek yang dikembangkan dari multimedia ini meliputi (1) petunjuk, (2) kompetensi, (3) indikator, (4) materi, (5) latihan, (6) referensi.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media menulis teks anekdot dinyatakan sangat layak, kemudian untuk hasil validitas media dinyatakan sangat layak, dan untuk hasil validitas kebahasaan dinyatakan sangat layak.

Hasil penelitian dari peneliti terdahulu sangat mendukung dan selaras dengan penelitian ini. Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa hal sebagai berikut (1) mengembangkan bahan ajar dalam bentuk multimedia interaktif *lectora inspire* untuk membantu siswa menulis teks anekdot terutama kelas X di SMA Negeri 3 Palembang, (2) media ini berdampak pada proses pembelajaran di

kelas menjadi lebih inovatif, (3) membantu siswa belajar lebih mandiri, (4) dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif membantu proses mengajar guru di kelas sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, dan (5) membantu guru meningkatkan kualitas media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia terutama menulis teks anekdot kelas X di SMA Negeri 3 Palembang.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, berikut adalah pertimbangan dari hasil penelitian pengembangan multimedia menulis teks anekdot siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang yang bisa dijadikan pemikiran dan tindak lanjut penelitian sebelumnya.

1. Pengembangan multimedia menulis teks anekdot menggunakan *lectora inspire* terus dilakukan hingga banyak media berbasis ICT yang menggunakan *lectora inspire* yang bisa membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan minat menulis dan membantu mengatasi kesulitan siswa.
2. Perlunya ada kolaborasi antara guru bahasa Indonesia dan guru yang paham teknologi informasi untuk mendapatkan pengembangan media ini lebih lanjut.
3. Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji validitas. Oleh karena itu, penelitian ini bisa dilanjutkan oleh peneliti berikutnya hingga tahap field test.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning : Methods and development*. Needham Heights: Allyn & Bacon.
- Alwi, Z., Asnimar, Srirarasati., & Lidyawati, Y. (2017). Pemanfaatan media videoscribe-sparkol untuk meningkatkan budaya literasi guru dan peserta didik. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 302–313.
- Arifah, U., Suyitno, H., & Dewi, N. R. (2018). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis melalui model brain based learning berbantuan powtoon. *PRISMA*, 2, 718–723.
- Arikunto. (2012). *Prosedur penelitian* (p. 244). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Al Banjari. (2017). *Media pembelajaran* (p. 59). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Artawan. (2010). *Media interaktif* (p.26). Jakarta: Yrama Widya.
- Awalludin., Subadiyono., & Nurhayati. (2019). Pengembangan buku teks sintaksis program studi pendidikan bahasa, sastra indonesia dan daerah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas baturaja. *Jurnal Logat*. 6(2), 93-101.
- Diani, R.D., Nurhayati., & Suhendi, D. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) menulis teks cerpen berbasis aplikasi android. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. 7(2), 1–13.
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis* (p.31). Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Ernalida, Lidyawati, Y., Ansori, Ghafur, A., Hikmah, N., & Resky Utami. (2018). Powtoon: Media pembelajaran berbasis teknologi informasi sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kreatif. *Jurnal Logat*, 5(2), 132–137.
- Hesti. (2017). Peningkatan kemampuan menulis teks anekdot menggunakan model group investigation. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(1), 3.
- Kasupradi & Supriatna. (2010). *Pengembangan keterampilan menulis* (pp.28). Jakarta: Trans Media Abadi.

- Kemendikbud. (2013). *Buku siswa pendidikan bahasa indonesia SMA/MA Kelas X* (p.111). Jakarta: Kememterian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustandi, Cecep & Bambang Sutjipto. (2011). *Media pembelajaran* (p.24). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, D. W., Herdiantina, & Sudrajat, R. T. (2018). Pembelajaran menulis teks prosedur dengan menggunakan CTL (contextual teaching and learning) pada siswa kelas X MAN Cimahi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*,1(5),815–820.
- Mahsun M.S. (2014). *Teks dalam pemebelajran bahasa indonesia (kurikulum 2013)*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Mas'ud, Muhamad. (2014). *Membuat multimedia pembelajaran dengan lectora* (pp.1-2). Yogyakarta: Pustaka Shonif
- Nurhayati. (2009). Pengembangan silabus pembelajaran Bahasa Indonesia untuk sekolah menengah pertama di kota Palembang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(16), 14-39.
- Pardiyono. (2007). *Pasti bisa! teaching genre-based writing* (p. 292). Yogyakarta: Andi Ofset.
- Sanaky. (2013). *Media pembelajaran interaktif inovatif* (p.4). Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran* (p.204). Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. (pp.118-121). Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (Mix Methods)* (p.207). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan research and development* (p.26). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitaif, kualitatif, dan R&D)* (p.199). Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. (1986). Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa (pp. 21-24). Bandung. Penerbit angkasa.

Tanwar, S., Tyagi, S., & Kumar, N. (2020). *Multimedia big data computing for IoT applications*. (p.4). Singapore: Springer.

Turahmat. (2013). Pengembangan model sinektik dalam pembelajaran menulis teks anekdot . *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 5.

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Lampiran 1. Angket Analisis Kebutuhan Siswa

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA AJAR MENULIS TEKS ANEKDOT KELAS X

Nama : Farradya Ramadhani
 Kelas : X MIPA 3
 Sekolah : SMA Negeri 3 Palembang
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Petunjuk:
 Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
 SS= Sangat Setuju
 S= Setuju
 TS= Tidak Setuju
 STS= Sangat Tidak Setuju

| No. | Pertanyaan | Skor | | | |
|-----|---|------|---|----|-----|
| | | SS | S | TS | STS |
| 1 | Anda mengalami kesulitan dalam menulis teks anekdot | | ✓ | | |
| 2 | Anda mengalami kesulitan dalam menggali ide dan topik tulisan untuk menulis teks anekdot | | ✓ | | |
| 3 | Anda mengalami kesulitan dalam memunculkan tokoh ke dalam teks anekdot | | ✓ | | |
| 4 | Anda kurang memahami unsur lucu atau konyol dalam menulis teks anekdot | | ✓ | | |
| 5 | Anda mengalami kesulitan dalam menulis teks anekdot untuk memahami struktur teks anekdot | | ✓ | | |
| 6 | Anda mengalami kesulitan menulis dengan mempertimbangkan gaya bahasa atau kebahasaan teks anekdot | | ✓ | | |
| 7 | Anda mengalami kesulitan dalam menentukan peristiwa | | ✓ | | |
| 8 | Anda akan lebih mudah menulis menentukan peristiwa dengan contoh gambar atau video | ✓ | | | |
| 9 | Menulis dengan memerhatikan gambar animasi akan membuat anda terinspirasi menulis teks anekdot | ✓ | | | |
| 10 | Setujukah jika menulis menggunakan media audio visual yang membuat gambar dan suara | ✓ | | | |
| 11 | Menulis dengan tema politik atau hukum akan membuat anda terinspirasi | ✓ | | | |

| | | | | | |
|----|---|---|---|--|--|
| 12 | Menulis dengan menyaksikan video animasi bertemakan korupsi akan membuat anda terinspirasi | ✓ | | | |
| 13 | Menulis dengan menyaksikan video animasi bertemakan kemiskinan akan membuat anda lebih terinspirasi | ✓ | | | |
| 14 | Setujukah jika disajikan langkah menggali ide menulis teks anekdot sebagai berikut ➔ Amatilah tayangan video berikut ini lalu pilihlah objek untuk dijadikan bahan ide menulis teks anekdot | | ✓ | | |
| 15 | Berikut disajikan langkah memunculkan unsur lucu ke dalam teks anekdot ➔ Amatilah tayangan video berikut ➔ Pilihlah adegan di video yang kamu anggap mewakili tulisan untuk menulis unsur lucu teks anekdot ➔ Tulislah dan kembangkan dengan idemu | | ✓ | | |
| 16 | Berikut disajikan langkah memunculkan tokoh ke dalam teks anekdot ➔ Amatilah gambar animasi berikut ➔ Pikirkan dengan baik ide yang akan dituangkan untuk menulis | | ✓ | | |
| 17 | Jika <i>lectora inspire</i> digunakan sebagai media dalam pembelajaran menulis teks anekdot, apakah itu akan menarik | ✓ | | | |
| 18 | Media <i>lectora inspire</i> dapat membantu anda dalam mengatasi kesulitan pembelajaran teks anekdot | ✓ | | | |
| 19 | Media <i>lectora inspire</i> yang berisi kumpulan animasi, apakah bisa menarik perhatian anda untuk menulis teks anekdot | ✓ | | | |
| 20 | Media <i>lectora inspire</i> berisi pengertian khusus tentang teks anekdot, cara menulis dengan mudah, dan disertai kumpulan animasi, apakah bisa memotivasi anda untuk menulis teks anekdot | ✓ | | | |

Lampiran 2. Angket Analisis Kebutuhan Guru

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA AJAR
MENULIS TEKS ANEKDOT SISWA KELAS X**

NAMA GURU : Sukmawati, S.Pd.
KELAS/MATA PELAJARAN : X / Bahasa Indonesia

1. Bagaimana kondisi media pembelajaran yang ada di sekolah?
Cukup memadai

2. Apakah media yang ada sesuai dengan kebutuhan siswa?
Sudah sesuai

3. Menurut ibu, bagaimana kesiapan siswa untuk memulai pembelajaran menulis teks anekdot?
Siswa telah siap, sebab materi tersebut telah tersedia pada buku teks pelajaran dan ada secara on line di internet

4. Dalam pembelajaran menulis teks anekdot, media pembelajaran atau bahan ajar apa yang sering ibu gunakan?
Buku teks, dan akses internet.

5. Pernahkah ibu kesulitan menggunakan bahan ajar itu?

Tidak pernah sebab telah tersusun pada RPP,
buku teks dan internet.

6. Pada kurikulum 2013, terdapat materi teks anekdot, apakah materi yang terdapat dalam buku teks yang Anda gunakan sudah lengkap?

Materi sudah tersedia dengan lengkap yaitu aih,
struktur teks, unsur bahasa, dan tersedia
contoh-contoh teknya.

7. Bagaimana pemahaman siswa tentang menulis teks anekdot?

Siswa mudah memahaminya karena sudah ada
teori dan contoh teknya, tapi seringkali siswa
keliru membedakan antara teks anekdot dan
humor.

8. Bagaimana hasil pembelajaran siswa dengan media yang sudah digunakan?

Hasil pembelajaran sudah lumayan berhasil,

9. Apa saja kendala pada siswa saat pembelajaran menulis teks anekdot?

Kendalanya hanya menulis urutan peristiwa
atau struktur teknya.

10. Apakah peranan media sangat dibutuhkan dalam mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran menulis teks anekdot?

Dibutuhkan

11. Apakah ibu pernah menggunakan multimedia interaktif *lectora inspire* sebagai media pembelajaran?

Belum pernah

12. Menurut ibu, bagaimana kriteria media pembelajaran yang diinginkan? Lingkarkanlah yang Anda pilih, boleh lebih dari satu.

Jawaban:

- a) Berupa media yang menumbuhkan minat membaca dan memberi motivasi kepada peserta didik
- b) Menarik dan mudah dipahami peserta didik dan guru
- c) Berupa media yang bisa digunakan guru dalam mengajar
- d) Berupa media yang bisa digunakan untuk peserta didik tidak sekadar belajar secara terbimbing, tetapi juga secara mandiri
- e) Berbentuk gambar dan menarik untuk dibaca
- f) Berbentuk cetak
- g) Mudah digunakan

13. Berdasarkan kriteria media yang mampu menumbuhkan minat membaca dan memberi motivasi belajar kepada peserta didik. Menurut Anda, apakah perlu dikembangkan media pembelajaran menggunakan *lectora inspire* dalam pembelajaran?

Ya perlu dikembangkan untuk lebih memotivasi siswa agar lebih menarik dan terfokus pada materi.

14. Apa saja materi yang ibu inginkan? Lingkari dan tuliskan materi yang dibutuhkan.

- a. Pengertian teks anekdot
- b. Unsur-unsur teks anekdot
- c. Contoh teks anekdot
- d. Langkah menulis teks anekdot
- e. Struktur teks anekdot
- f. Unsur tata bahasa teks anekdot
- g. teks...cerita... yang lain sebagai pembandingan.
- h.
- i.

15. Menurut ibu perlukah media ajar audio visual seperti *lectora inspire* menulis teks anekdot yang sesuai dengan kebutuhan siswa?

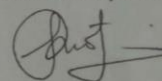
Ya perlu, agar anak menarik dan tidak bosan belajar seperti biasa.

16. Tuliskan harapan ibu media audio visual seperti apa yang diharapkan?

Contoh-contoh dalam video.

Palembang, Desember 2019

Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia



Sukmawati, S.Pd.

NIP 197212092007012004

Lampiran 3. Lembar Validasi Dosen

1) Validasi Materi

UJI VALIDASI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Dr. Latifah Ratnawati, M.Pd.

Penulis : Arba Ina Putri

Validator : Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A.

Tujuan : Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan isi/materi “Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote”

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak terhadap kelayakan isi/materi media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan *lectora inspire* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom nilai di bawah ini dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan skala:
1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Setuju
4 = Sangat Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada kolom yang disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

VALIDASI KELAYAKAN ISI/MATERI

| No. | Aspek yang dinilai | Deskripsi | Skor Penilaian | | | |
|-----|--|--|----------------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kejelasan petunjuk kegiatan yang dikerjakan oleh siswa | Media menampilkan petunjuk pembelajaran yang jelas | | | ✓ | |
| 2 | Kemudahan belajar | Media memudahkan siswa belajar | | | ✓ | |
| 3 | Praktik dan umpan balik | Media memberikan latihan keterampilan menulis teks anekdot dan informasi kepada siswa yang membantu mereka dalam menyelesaikan tugas belajar | | | | ✓ |
| 4 | Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran | Media disajikan sedemikian rupa sehingga siswa dapat paham dan memproses informasi sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | ✓ | |
| 5 | Ketepatan materi unsur teks anekdot | Media berisi materi unsur teks anekdot yaitu tema cerita, tokoh, latar, sudut pandang, dan gaya bahasa | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|---|---|---|--|--|---|---|
| 6 | Kejelasan langkah menulis teks anekdot | Media menampilkan arahan/langkah menulis teks anekdot dengan jelas | | | ✓ | |
| 7 | Memenuhi tahap pembelajaran menulis teks anekdot | Media berisikan tahapan yang membantu siswa menulis teks anekdot dengan mudah | | | | ✓ |
| 8 | Kesesuaian dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. | Media menampilkan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran dengan jelas | | | ✓ | |
| 9 | Kegunaan media | Media berfungsi terhadap pemahaman siswa | | | ✓ | |

Saran/Komentar :

Sesuai garis besar, sudah cukup baik.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Palembang, Februari 2020

Validator



Akhmad Rizqi Turama, S.Pd., M.A.
NIP.199004042016011201

2) Validasi Media

UJI VALIDASI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Dr. Latifah Ratnawati, M.Pd.

Penulis : Arba Ina Putri

Validator : Dr. Santi Oktarina, S.Pd., M.Pd.

Tujuan : Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan media “Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote”

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu terhadap kelayakan media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan *lectora inspire* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom nilai di bawah ini dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan skala:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Setuju
4 = Sangat Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada kolom yang disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

VALIDASI KELAYAKAN MEDIA

| No. | Aspek yang dinilai | Deskripsi | Skor Penilaian | | | |
|-----|---|--|----------------|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Selaras dengan standar, hasil, dan tujuan | Media mencapai standar/hasil/tujuan dan penggunaannya meningkatkan belajar siswa | | | | ✓ |
| 2 | Informasi yang akurat dan terbaru | Media berisikan informasi yang benar dan tidak berisi materi yang telah usang | | | ✓ | |
| 3 | Tingkat ketertarikan dan keterlibatan | Topik disajikan membuat siswa tertarik dan aktif terlibat dalam belajar | | | ✓ | |
| 4 | Kualitas teknik | Material mewakili media yang berkualitas baik | | | ✓ | |
| 5 | Mudah digunakan | Material mengikuti pola yang mudah digunakan tanpa hal-hal yang membingungkan | | | ✓ | |
| 6 | Panduan dan arahan pengguna | Arahan membantu siswa dan guru menggunakan media | | ✓ | | |
| 7 | Memacu kolaborasi | Media dapat digunakan secara berkelompok selain | | ✓ | | |

| | | dapat digunakan individu | | | | |
|----|---------------------------------------|---|--|--|---|---|
| 8 | Pemilihan ukuran dan tipe <i>font</i> | Media yang disajikan menggunakan ukuran dan tipe <i>font</i> yang tepat | | | ✓ | |
| 9 | Ketepatan pemilihan backsound (audio) | Media berisikan audio yang menarik dan merangsang siswa untuk belajar | | | ✓ | |
| 10 | Ketepatan komposisi warna | Seluruh warna background dan tulisan yang digunakan tepat | | | ✓ | |
| 11 | Penempatan tombol navigasi | Tombol navigasi ditempatkan di tempat yang tepat | | | | ✓ |
| 12 | Kebermanfaatan tombol navigasi | Seluruh tombol navigasi membantu pengguna dalam mempelajari media | | | | ✓ |

Saran/Komentar :

Sudah baik, tetapi harus revisi hal-hal sebagai berikut.

a) Perbaikan penggunaan

b) Di latihan dibuat soal yang memacu kolaborasi siswa

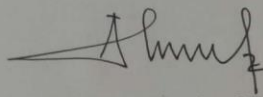
c) Tampilan media harus lebih divariasikan

a) Backsound ditambahkan lagu yang acuan dengan generasi siswa.

.....
.....
.....
.....

Palembang, Februari 2020

Validator



Dr. Santi Oktarina, S.Pd., M.Pd.
NIP 198010012002122001

3) Validasi Kebahasaan

UJI VALIDASI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Dr. Latifah Ratnawati, M.Pd.

Penulis : Arba Ina Putri

Validator : Dr. Zahra Alwi, M.Pd.

Tujuan : Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan kebahasaan “Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote”

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu terhadap kelayakan kebahasaan media pembelajaran menulis teks anekdot menggunakan *lectora inspire* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom nilai di bawah ini dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan skala:
1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Setuju
4 = Sangat Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dapat dituliskan pada kolom yang disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

VALIDASI KELAYAKAN KEBAHASAAN

| No. | Aspek yang dinilai | Skor Penilaian | | | |
|-----|---|----------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Keterbacaan | | | ✓ | |
| 2 | Kejelasan dan efisien informasi | | | | ✓ |
| 3 | Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar | | | ✓ | |
| 4 | Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien | | | ✓ | |

Saran/Komentar :

Pengembangan media yang dilakukan sudah baik,
Namun ada beberapa catatan untuk perbaikan.


1. Penggunaan kata 'awal' dan kata 'sebagai' pada 'Selon' 'kata' perlu kreasi sesuai kebutuhan.
2. Perubahan kata 'indicator', harus diganti menjadi 'indikator'.
3. Perubahan tanda baca yang ada dalam slide 'Materi', perlu kreasi sesuai kebutuhan.
4. Contoh teks pada 'Materi' dan 'Latihan' ukuran hurufnya terlalu kecil, perlu diperbesar.
5. Perubahan teks teks yang terpotong pada bagian 'Latihan' perlu diperbaiki sesuai kebutuhan.

Palembang, 15 Februari 2020

Validator Kebahasaan

Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP 196212061989032003

Lampiran 4. Lembar Usul Judul



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN
PENDIDIKAN TINGGI REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih KM. 32 Inderalaya Kabupaten Ogan Ilir 30662
Telepon (0711) 580058-580085, Faksimile (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id Pos-E: support@fkip.unsri.ac.id

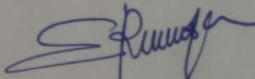
USUL JUDUL SKRIPSI

Nama : Arba Ina Putri
NIM : 06021281621028
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia


Judul Skripsi :

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA NEGERI 3 Palembang
2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Efront Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang
3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang

Nomor judul yang disetujui : 1
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. *4/8/2019*
2. Dr. Latifah Ratnawati, M.Hum. *4/9/2019*

Indralaya, Agustus 2019.
Koordinator Program Studi,

Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

Lampiran 5. SK Pembimbing


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, E-mail: support@fkip.unsri.ac.id

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
No. 0254/UN9 FKIP/TU.SK/2019

TENTANG
PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STRATA-1 (S-1)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang : a. bahwa dalam rangka penulisan dan penyusunan skripsi mahasiswa,
dipandang perlu ada pembimbing skripsi mahasiswa;
b. Bahwa sehubungan dengan butir a tersebut di atas, perlu diterbitkan
Surat Keputusan sebagai pedoman landasan hukumnya.

Mengingat : 1. Undang-Undang No.20 Tahun 2003;
2. Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014
3. Permen Ristekdikti No. 12 Tahun 2015,
4. Permenristekdikti No. 17 Tahun 2018,
5. Kepmenkeu RI No. 190/KMK.05/2009,
6. Kepmenristekdikti RI No. 32031/M/KP/XI2019,
7. Keputusan Rektor Unsri No.0241/UN9/KP/2017.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA TENTANG PENUNJUKAN
PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STRATA-1 (S-1)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
INDONESIA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

KESATU : Menunjuk/Mengangkat Saudara
1. Prof. Dr. Nurhayati, M. Pd
2. Eralida, S. Pd., M. Hum., Ph. D.
berturut-turut sebagai pembimbing 1 skripsi mahasiswa

Nama : Arba Ina Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 06021281621028
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran
Berbasis Lectora Inspire dlm
Pembelajaran Menulis Teks Anekdote
pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3
Palembang.

KEDUA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada anggaran biaya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dan/atau dana yang disediakan khusus untuk itu.

KETIGA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 31 Juli 2020 dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan/atau diperbaiki sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di : Indralaya
Pada tanggal : 14 Januari 2020

DEKAN,




SOFENDI
NIP 196009071987031002

Tembusan:

1. Rektor Unsri (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan II FKIP Unsri
3. Kajur Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP Unsri
4. Koordinator Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Unsri
5. Yang bersangkutan.

Lampiran 6. Persetujuan Seminar Proposal

 **KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih, Indralaya 30662, Telp. 580058, 580085

PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN

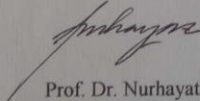
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang

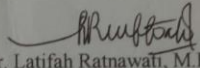
Nama Mahasiswa : Arba Ina Putri
NIM : 06021281621028
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui untuk disampaikan pada seminar proposal penelitian yang akan dilaksanakan pada:

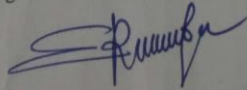
Hari, Tanggal :
Tempat : Ruang
Waktu : Pukul

Pembimbing I, Pembimbing II,


Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP 196207181987032001


Dr. Latifah Ratnawati, M.Hum.
NIP 195502071984032001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia


Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

Lampiran 7. Bukti Perbaikan Proposal



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580085
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Email: support@fkip.unsri.ac.id

KARTU PERBAIKAN REKAPITULASI SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut.

Nama : Arba Ina Putri

NIM : 06021281621028

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang

Telah melakukan perbaikan proposal penelitian sesuai dengan saran-saran yang disampaikan pada seminar proposal.

Tim Penguji

| No. | Nama Penguji | Jabatan Penguji | Tanda Tangan |
|-----|-----------------------------------|--------------------------|--------------|
| 1 | Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. | Ketua/Pembimbing I | |
| 2 | Dr. Hj. Latifah Ratnawati, M.Hum. | Sekretaris/Pembimbing II | |
| 3 | Dr. Didi Suhendi, M.Hum. | Anggota | |
| 4 | Drs. H. Kasmansyah, M.Si. | Anggota | |
| 5 | Dr. Izzah, M.Pd. | Anggota | |

Indralaya, Desember 2019
Koordinator Program Studi,

Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

Lampiran 8. Persetujuan Seminar Hasil



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih, Indralaya 30662, Telp. 580058, 580085

PERSETUJUAN SEMINAR HASIL PENELITIAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa kelas X SMA Negeri 3 Palembang
Nama/NIM : Arba Ina Putri/06021281621028
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui untuk disampaikan pada Seminar Hasil Penelitian yang akan dilaksanakan pada:

Hari, tanggal :
Tempat : Ruang
Waktu : Pukul

Pembimbing 1,

Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP. 196207181987032001

Pembimbing 2,

Emalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP. 196902151994032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Emalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP. 196902151994032002

Lampiran 9. Bukti Perbaikan Hasil Makalah Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Inderalaya Ogan Ilir 30662
Telepon. (0711) 580085, Fax. (0711) 580085
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Email: support@fkip.unsri.ac.id

BUKTI PERBAIKAN MAKALAH HASIL PENELITIAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut.

Nama : Arba Ina Putri

NIM : 06021281621028

Program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang

telah melakukan perbaikan makalah hasil penelitian sesuai dengan saran-saran yang disampaikan pada seminar hasil penelitian.

Tim penguji


| No. | Nama penguji | Jabatan | Tanda tangan |
|-----|-----------------------------------|-------------------------|--------------|
| 1 | Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. | Ketua/Pembimbing 1 | |
| 2 | Ernalida, S. Pd., M. Hum., Ph. D. | Sekretaris/Pembimbing 2 | |
| 3 | Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum. | Anggota | |
| 4 | Drs. Kasmansyah, M.Si. | Anggota | |
| 5 | Dr. Izzah, M.Pd. | Anggota | |

Indralaya, Juni 2020

Koordinator Program Studi,

Ernalida, S. Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

Lampiran 10. Permohonan Izin Penelitian Dekanat FKIP


KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662
Telepon: (0711) 580085, Fax: (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, E-mail: support@fkip.unsri.ac.id

Nomor : 0243/UN9.1.6/PL.5/2020 21 Januari 2020
Hal : Mohon Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Pendidikan
Provinsi Sumatera Selatan

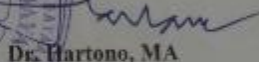
Dalam rangka penyelesaian Program Strata-1 (S-1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, kami mohon bantuan Saudara kiranya berkenan mengizinkan Mahasiswa:

Nama : Arba Ina Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 06021281621028
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

untuk melakukan penelitian di lingkungan SMA Negeri 3 Palembang pada tanggal 26 Januari sampai dengan 31 Februari 2020.

Penelitian tersebut dilaksanakan dalam rangka penulisan Skripsi yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang"*.

Atas bantuan dan kerjasama Saudara, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Hartono, MA
NIP.196710171993011001

Tembusan:

1. Dekan FKIP Unsri (sebagai Laporan)
2. Kaprodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unsri
3. Kepala SMA Negeri 3 Palembang
4. Yang bersangkutan

Lampiran 11. Surat Izin Penelitian DISDIK

 **PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN**
DINAS PENDIDIKAN
Jalan Kapten A. Rivai Nomor 47 Palembang, Sumatera Selatan
Telpon 0711-357897 Fax 0711-357897 Kode Pos 30129
Email : dikmentisumsel@yahoo.com Website : www.dikmentisumsel.gov.id

Palembang, 11 Februari 2020

Nomor : 420/136/SMA.1/Disdik.SS/2020
Lamp : -
Prihal : Izin Penelitian
 a.n Arba Ina Putri

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya Palembang
di Palembang

Menindaklanjuti Surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Palembang Nomor : 0243/UN9.1.6/PL.5/2020 tanggal, 21 Januari 2020 perihal Izin Penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, kami memberikan izin kepada :

Nama : **Arba Ina Putri**
NIM : 06021281621028
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang.**

Untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Palembang , tanggal 26 Januari s.d. 31 Februari 2020 dan untuk selanjutnya dapat langsung berkoordinasi dengan SMA Negeri 3 Palembang.

Demikian atas perhatian Saudara, terima kasih

a.n KEPALA DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI SUMATERA SELATAN
Kepala Bidang SMA,


H. Bonny Syafrian, SE., MM
Pembina Tk. I
NIP. 196502201990101001

Tembusan Yth:
1. Kepala SMA Negeri 3 Palembang.
2. Yang Bersangkutan.

Lampiran 12. Surat Keterangan Penelitian

 PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 3 PALEMBANG
TERAKREDITASI : A (AMAT BAIK)
Jl. Jend. Sudirman Km 3,5 Telp. (0711)354910 Fax. (0711) 369397 Kode pos 30126 Palembang
E-mail: sman3palembang@yahoo.com, Website : www.sman3-palembang.sch.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/089/SMAN.3/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : Dra. Hj. Purwastuti Kusumastiti, M.M.
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Arba Ina Putri
NIM : 06021281621028
Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah
Jurusan : Bahasa dan Seni
Universitas : Universitas Sriwijaya


benar yang namanya tersebut di atas telah mengadakan Penelitian/Riset di SMA Negeri 3 Palembang dari tanggal 26 Januari s.d. 31 Februari 2020 dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LECTORA INSPIRE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 3 PALEMBANG"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

PALEMBANG, 27 FEBRUARI 2020
KEPALA SEKOLAH,


Dra. Hj. PURWIASTUTI K, M.M.
Pembina Tingkat I
NIP 195805291994122001

Lampiran 13. Kartu Perbaikan Proposal Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Raya Palembang—Prabumulih Indralaya Ogan Ilir Sumatera Selatan 30662
 Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
 Laman: www.fkip.unsri.ac.id, E-mail: support@fkip.unsri.ac.id

KARTU PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN

Nama : Arba Ina Putri

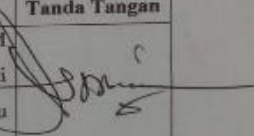

NIM : 06021281621028

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
 2. Dr. Hj. Latifah Ratnawati, M.Hum.

| No. | Nama Penguji | Saran | Tanda Tangan |
|-----|---------------------------|---|---|
| 1 | Dr. Didi Suhendi, M.Hum. | 1. Latar belakang : nilai KKM maple/anekdote, perbaiki paragraf yang meloncat atau tidak berhubungan dengan paragraf sebelumnya, dan alasan pemilihan media dalam proses pembelajaran menulis teks anekdot masih umum. 2. Tinjauan pustaka : tidak perlu dijelaskan pengertian pengembangan. |  |
| 2 | Drs. H. Kasmansyah, M.Si. | 1. Latar belakang : beri alasan yang kuat peneliti memilih SMA 3 Palembang untuk dijadikan tempat penelitian. |  |



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang—Prabumulih Indralaya Ogan Ilir Sumatera Selatan 30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, E-mail: support@fkip.unsri.ac.id

| | | | |
|---|------------------|---|--|
| | | <p>2. Metodologi penelitian : langkah-langkah penelitian yaitu Thiagarajan, tabel prosedur penelitian tidak sampai di uji coba, revisi, dan produk akhir (dihapus), dan kisi-kisi instrumen validitas pada kesesuaian kebutuhan bahan ajar, serta nilai moral dan nilai sosial ditulis data empiris saja.</p> <p>3. Perbaiki jadwal pelaksanaan penelitian.</p> <p>4. Daftar pustaka : perbaiki penulisan nomor halaman (pp/p).</p> | |
| 3 | Dr. Izzah, M.Pd. | <p>1. Cover : istilah asing diperbaiki menjadi huruf miring, dan NIM ditulis.</p> <p>2. Latar belakang : penulisan bahasa asing diperbaiki menjadi huruf miring, dan kutipan nurhayati tentang analisis kebutuhan ditulis ditinjauauan pustaka.</p> <p>3. Metodologi penelitian : istilah asing diperbaiki menjadi huruf miring, dan tabel prosedur penelitian tidak sampai di uji coba, revisi, dan produk akhir</p> | |



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang—Prabumulih Indralaya Ogan Ilir Sumatera Selatan 30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, E-mail: support@fkip.unsri.ac.id

| | | |
|--|--|--|
| | (dihapus). | |
| | 4. Daftar pustaka : perbaikan penulisan urutan sumber referensi letaknya yang salah. | |

Pembimbing 1,

Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP 196207181987032001

Indralaya, Desember 2019
Pembimbing 2,

Dr. Hj. Latifah Ratnawati, M.Hum.
NIP 195502071984032001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,

Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

Lampiran 14. Kartu Perbaikan Makalah Hasil Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Inderalaya Ogan Ilir 30662
Telepon. (0711) 580085, Fax. (0711) 580085
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Email: support@fkip.unsri.ac.id

KARTU PERBAIKAN SEMINAR HASIL PENELITIAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut.

Nama : Arba Ina Putri
NIM : 06021281621028
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Emalida, S. Pd., M. Hum., Ph. D.

telah melakukan perbaikan makalah hasil penelitian sesuai dengan saran-saran yang disampaikan pada seminar hasil penelitian.

| No. | Nama penguji | Saran | Tanda Tangan |
|-----|------------------------------------|---|--------------|
| 1 | Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum. | 1. Dibuat perbandingan hasil validasi ahli sebelum dan sesudah diperbaiki. 2. Dalam media dibuat Langkah-langkah secara menarik misalkan video atau gambar yang membuat siswa tertarik dan lucu. | |
| | Drs. Kasmansyah, M.Si. | 1. Halaman pada cover dihapus dari abstrak halaman 1. 2. Penulisan rumus persentase pada Teknik analisis data diubah. 3. Tulisan pada awal sampul di media huruf "k" dibuat terpisah | |



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Raya Palembang-Prabumulih Inderalaya Ogan Ilir 30662
Telepon. (0711) 580085, Fax. (0711) 580085
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Email: support@fkip.unsri.ac.id

| | | | |
|---|------------------|---|--|
| | | menjadi "Teks Anekdote". 4. Latar gambar pada media dibuat menjadi lucu seperti gambar meme. 5. Gambar | |
| 3 | Dr. Izzah, M.Pd. | 1. Pada hasil wawancara guru jangan menulis kekurangan kemampuan guru. 2. Pada <i>storyboard</i> ubah, jangan materi biasa saja. | |

Pembimbing 1

Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP 195905281983031001

Indralaya, Juni 2020

Pembimbing 2

Ernalida, S. Pd., M. Hum., Ph. D.
NIP 196902151994032002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Ernalida, S. Pd., M. Hum., Ph. D.
NIP 196902151994032002

Lampiran 15. Tangkapan Layar Produk



Bahasa Indonesia Kelas 10

Video Teks Anekdot

KOMPETENSI

INDIKATOR

MATERI

LATIHAN

PROFIL

TEKS ANEKDOT
OLEH: ARRA IWA PUTRI

kembali

Bahasa Indonesia Kelas 10

4. Diskusikanlah dengan kelompok kalian untuk menentukan alur cerita berdasarkan struktur teks anekdot pada teks di bawah ini!

Wakil Rakyat

Dua orang pemuda tengah berbicara-bicarakan di pos ronda saat hujan rintik-rintik.

Dimas : Wakil rakyat, bukannya menjeraherakan rakyat malah menjeraherakan diri sendiri.

Iham : Lebih parahnya lagi, banyak yang terlibat korupsi.

Dimas : Parah memang. Rakyat makin susah, wakil rakyat makin makmur. Banyak rakyat hidup di jalanan, sementara wakil rakyat tinggal di rumah mewah. Sejahtera sekali mereka yang duduk di kursi DPR.

Iham : Tapi, kalau dipikir-pikir, wakil rakyat berarti mewakili rakyat.

Dimas : Memang.

Iham : Mereka mewakili rakyat. Artinya, rakyat ingin kaya, sudah diwakili sama wakil rakyat. Rakyat ingin punya rumah mewah, sudah diwakili sama wakil rakyat. Bahkan, rakyat yang mau berantem pun sudah diwakili.

Dimas : Hahaha.... Tapi, yang maksudnya apa?

Iham : Waktu sidang, kan tidak jarang pada berantem.

Dimas : Hahaha....

Bahasa Indonesia Kelas 10

Intruksi: Ikuti tahap demi tahap dan kerjakan latihan!

1. Diskusikanlah dengan kelompok kalian untuk menentukan topik, dengan memilih salah satu gambar kemudian mengamatinya!

a. Korupsi b. Pengaruh Media Sosial (Medso) c. Politik

d. Hukum e. Kemiskinan

Bahasa Indonesia Kelas 10

2. Diskusikanlah dengan kelompok kalian untuk menentukan pesan berupa sindiran yang akan disampaikan pada video animasi di bawah ini!

PENGENALAN TOKOH

HEROKH PENEMBITU 1 PENEMBITU 2 PEMERIKSA JAWABAN PENGERJALAN TURUNING KERYU (Membaca Papan)

Bahasa Indonesia Kelas 10

3. Diskusikanlah dengan kelompok kalian untuk menentukan unsur lucu/konyol/jengkel yang disampaikan pada video animasi di bawah ini!

Iqbal Adam

POWTOON

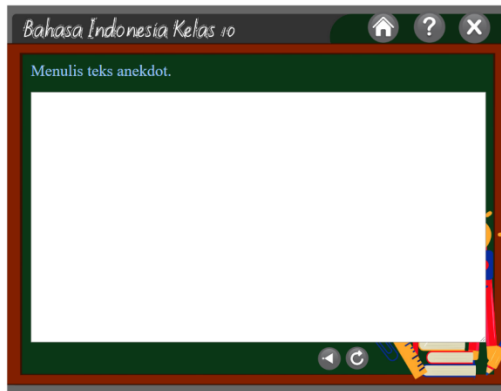
Bahasa Indonesia Kelas 10

5. Menulis teks anekdot

KERJAKAN LATIHAN MENULIS TEKS ANEKDOT SECARA INDIVIDU!

Sekarang mulailah menulis dengan media video animasi di bawah ini dengan memerhatikan unsur-unsur teks anekdot di atas! Pilih salah satu yang mewakili idemul!

00:17 | 02:40 | 44% 01:29 | 04:32 | 44%



Lampiran 16. Dokumentasi







Lampiran 17. Persetujuan Ujian Akhir

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA*
INSPIRE DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ANEKDOT
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Arba Ina Putri

NIM: 06021281621028

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing 1,



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP 195905281983031001

Pembimbing 2,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

Lampiran 18. Bukti Perbaikan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir Sumatera Selatan
30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Email: support@fkip.unsri.ac.id

BUKTI PERBAIKAN SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut.

Nama : Arba Ina Putri

NIM : 06021281621028

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang

Telah melakukan perbaikan Skripsi sesuai dengan saran-saran yang disampaikan pada ujian Skripsi.

Tim Penguji

| No. | Nama Penguji | Jabatan Penguji | Tanda Tangan |
|-----|-------------------------------|--------------------------|--------------|
| 1 | Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. | Ketua/Pembimbing I | |
| 2 | Emalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. | Sekretaris/Pembimbing II | |

Indralaya, Agustus 2020
Koordinator Program Studi,
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Emalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

Lampiran 19. Kartu Perbaikan Skripsi.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang—Prabumulih Indralaya Ogan Ilir Sumatera Selatan 30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Email: support@fkip.unsri.ac.id

KARTU PERBAIKAN REKAPITULASI SKRIPSI

Nama : Arba Ina Putri

NIM : 06021281621028

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Ernaldi, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

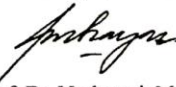
| No. | Nama Penguji | Saran |
|-----|------------------------------------|---|
| 1 | Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum. | 1. Tambahkan di pembahasan sebelum dan sesudah revisi dari validator ahli. |
| 2 | Drs. Kasmansyah, M.Si. | 1. Hapus jadwal penelitian. 2. Perbaiki manfaat teoretis pada perkembangan pendidikan di Indonesia sangat luas, diubah menjadi SMA Negeri 3 Palembang. 3. Perbaiki setiap kata SMA , diubah menjadi SMA Negeri 3 Palembang. |



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang—Prabumulih Indralaya Ogan Ilir Sumatera Selatan 30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Email: support@fkip.unsri.ac.id

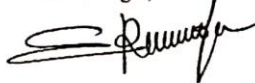
| | | |
|---|---------------------------|---|
| 3 | Dr. Santi Oktarina, M.Pd. | 1. Tambahkan nama teori yang digunakan untuk membuat angket kebutuhan siswa |
|---|---------------------------|---|

Pembimbing 1,


Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP 195905281983031001

Indralaya, Agustus 2020

Pembimbing 2,


Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir Sumatera Selatan
30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Email: support@fkip.unsri.ac.id

IZIN JILID SKRIPSI

Nama : Arba Ina Putri
NIM : 06021281621028
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang
Pembimbing I : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
Pembimbing II : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
Telah diujikan pada Ujian Akhir Program dan lulus pada
Hari : Senin
Tanggal : 27 Juli 2020

Tim Penguji

| No. | Nama Penguji | Jabatan Penguji | Tanda Tangan |
|-----|-------------------------------|--------------------------|--------------|
| 1 | Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. | Ketua/Pembimbing I | |
| 2 | Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D | Sekretaris/Pembimbing II | |

Indralaya, Agustus 2020
Koordinator Program Studi,
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002





Lampiran 21. Kartu Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Pos-El: support@fkip.unsri.ac.id

KARTU PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Arba Ina Putri
NIM : 06021281621028
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdote pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Palembang
Pembimbing 1 : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
Pembimbing 2 : Emalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

| No. | Topik yang dikonsultasikan | Komentar pembimbing | Paraf dan Tanggal | |
|-----|----------------------------|--|---|---|
| | | | P1 | P2 |
| 1 | Usulan Judul Skripsi | Disetujui nomor satu | 4-08-2019  | 4-09-2019  |
| 2 | Proposal Penelitian | <ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki PUEBI, spasi penulisan, dan kata yang ada di dalam penulisan lainnya. 2. Perbaiki latar belakang. 3. Perbaiki penulisan berdasarkan buku panduan dan <i>APA</i>. 4. Perbaiki penulisan di dalam daftar pustaka sesuai buku pedoman yang terbaru dan <i>mendeley</i>. 5. Tambahkan bukti dan data awal di latar belakang. 6. Perjelas isi materi menulis teks anekdot. | 16-10-2019  | 18-10-2019  |



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Pos-El: support@fkip.unsri.ac.id

| | | | | |
|---|------------------------------|--|------------|------------|
| 3 | Proposal Penelitian | <ol style="list-style-type: none">1. Tambahkan contoh di tahapan menulis teks anekdot.2. Perjelas lagi teori pengembangan yang akan digunakan.3. Perbaiki lagi penulisan sesuai dengan buku panduan.4. Perbaiki kutipan sesuai <i>APA</i>.5. Tambahkan jurnal di daftar pustaka. | 30-10-2019 | 2-11-2019 |
| 4 | Proposal Penelitian | <ol style="list-style-type: none">1. Tambahkan hasil di dalam penelitian relevan.2. Perbaiki lagi penulisan di dalam daftar pustaka menggunakan <i>mendeley</i>. | 8-11-2019 | 10-11-2019 |
| 5 | Persetujuan Seminar Proposal | Dapat diseminarkan di seminar proposal | 12-11-2019 | 14-11-2019 |
| 8 | Hasil dan Pembahasan | <ol style="list-style-type: none">1. Perbaiki pembahasan.2. Cek kembali angka yang ada di tabel agar tidak ada yang salah.3. Tambahkan lagi pembahasan dan kaitan dengan teori serta hasil penelitian sebelumnya. | 21-03-2020 | 4-04-2020 |
| 9 | Hasil dan Pembahasan | <ol style="list-style-type: none">1. Bandingkan hasil penelitian dengan penelitian yang terdahulu.2. Paragraf 2 halaman 4 dibenarkan agar nyambung.3. Perbaiki kutipan sesuai <i>APA</i> dan <i>mendeley</i>. | 9-04-2020 | 15-04-2020 |



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662
Telepon: (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, Pos-El: support@fkip.unsri.ac.id

| | | | | |
|----|--------------------------------------|--|-----------------|-----------------|
| 10 | Makalah Hasil Penelitian | 1. Hapus tabel analisis kebutuhan guru dan siswa tetapi dideskripsikan saja hasilnya. 2. Hapus tabel hasil validasi ahli tetapi dideskripsikan saja hasilnya. 3. Hapus gambar-gambar produk pengembangan tetapi dideskripsikan saja hasilnya. 4. Perbaiki ejaan Bahasa Indonesia sesuai dengan pedoman penulisan terbaru. 5. Hapus skema teori pengembangan dijadikan deskripsi saja. 6. Perbaiki daftar pustaka sesuai APA dan Mendeley. | 9-05-2020 D | 23-04-2020 H |
| 11 | Persetujuan Seminar Hasil Penelitian | Setuju seminar hasil penelitian | 16-05-2020 D | 10-05-2020 H |
| 12 | Skripsi | Setuju sidang | 1-07-2020 D | 8-07-2020 H |

Pembimbing 1,

Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP 195905281983031001

Indralaya, Juli 2020

Pembimbing 2,

Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002