

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS
LAPORAN HASIL OBSERVASI BERBASIS *POWTOON* KELAS X SMA
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sandi Irawan

NIM: 06021381621033

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

PALEMBANG

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS
LAPORAN HASIL OBSERVASI BERBASIS *POWTOON* KELAS X SMA
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sandi Irawan

NIM 06021381621033

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan,

Pembimbing 1,



Dr. H. Subadiyono, M.Pd.

NIP 195607251982031003

Pembimbing 2,



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

NIP 196902151994032002

Mengetahui,

Koor. Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



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

NIP 196902151994032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS
LAPORAN HASIL OBSERVASI BERBASIS *POWTOON* KELAS X SMA
SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sandi Irawan

NIM 06021381621033

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. H. Subadiyono, M.Pd.



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



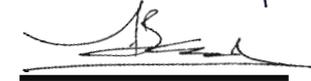
Anggota : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.



Anggota : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.



Anggota : Dr. Agus Saripudin, M.Ed.



Palembang, Juli 2020

Mengetahui,

**Koor. Prodi Pendidikan Bahasa
dan Sastra Indonesia**



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

NIP 196902151994032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sandi Irawan

NIM : 06021381621033

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis *Powtoon* Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang” ini beserta seluruh isinya 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/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2020

Yang membuat pernyataan,

Sandi Irawan

NIM 06021381621033

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis *Powtoon* Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang “ ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. H. Subadiyono, M.Pd. sebagai pembimbing I dan Ibu Ernalida, S.Pd. M.Hum., Ph.D. sebagai pembimbing II, atas segala bimbingan, pengetahuan dan kesabaran yang telah diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D. selaku Dekan FKIP Unsri, Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.d. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga saya tujukan kepada Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd., Drs. Supriyadi, M.Pd., Dr. Suhardi Mukmin, M.Hum., Dr. Agus Saripudin, M.Ed., dan Dr. Santi Oktarina, M.Pd. yang telah memberikan saran perbaikan atas skripsi ini.

Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di bidang studi bahasa dan sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Juli 2020

Penulis

Sandi Irawan

NIM 06021381621033

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah	18
1.3 Tujuan Penelitian	19
1.4 Manfaat Penelitian	19
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	21
2.1 Penelitian dan Pengembangan	21
2.2 Media Pembelajaran	21
2.2.1 Karakteristik Media Ajar	22
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	22
2.2.3 Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran	23
2.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran	23
2.3 Media Audio Visual	24
2.3.1 Video Animasi	24
2.3.2 <i>Powtoon</i> dan <i>Powerpoint 2016</i>	25
2.3.3 Karakteristik <i>Powtoon</i>	25
2.3.4 Fitur-fitur <i>Powtoon</i>	26

2.3.5 Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i>	27
2.4 Menulis Teks Laporan Hasil Observasi	28
2.4.1 Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi	28
2.4.2 Ciri Umum Teks Laporan Hasil Observasi	29
2.4.3 Jenis Teks Laporan Hasil Observasi	29
2.4.4 Struktur Teks Laporan Hasil Observasi	29
2.4.5 Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi	31
2.4.6 Langkah Menulis Teks Laporan Hasil Observasi	32
2.5 Penelitian Relevan	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Metode Penelitian	34
3.2 Tahap Pengembangan	35
3.3 Lokasi Penelitian	48
3.4 Teknik Pengumpulan Data	48
3.5 Instrumen Pengumpulan Data	50
3.6 Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Penelitian	56
4.1.1 Tahap Perencanaan	56
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	56
4.1.2 Tahap Prototipe	66
4.1.2.1 Desain Media Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i>	66
4.1.3 Validasi Ahli	74
4.1.4 Revisi Produk Hasil Validasi	80
4.1.5 Uji Kepraktisan Media Pembelajaran	81
4.1.6 Revisi Produk Hasil Uji Kepraktisan	90
4.2 Pembahasan	91

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Contoh Analisis Struktur Teks Laporan Hasil Observasi	30
Tabel 3.1	Kategori Kelayakan Media Pembelajaran	49
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Wawancara	50
Tabel 3.3	Kisi-kisi Analisis Kebutuhan	50
Tabel 3.4	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	52
Tabel 3.5	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi dan Bahasa	52
Tabel 3.6	Kisi-kisi Lembar Uji Kepraktisan Siswa dan Guru	53
Tabel 3.7	Kategori Analisis Kebutuhan	55
Tabel 4.1	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	57
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Oleh Ahli Media	74
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi	76
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Oleh Ahli Bahasa	79
Tabel 4.5	Revisi Media Pembelajaran Setelah Uji Validasi	80
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Siswa dan Guru Pada Uji Kepraktisan Media .	81
Tabel 4.7	Revisi Media Pembelajaran Setelah Uji Kepraktisan Media	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Teks Laporan Hasil Observasi	30
Gambar 3.1	Model Pengembangan Alessi dan Trollip	35
Gambar 3.2	Rancangan Awal Media Pembelajaran	44
Gambar 4.1	Diagram Alir Media Pembelajaran	69
Gambar 4.2	Deskripsi dan Tampilan Media Pembelajaran	73

DAFTAR LAMPIRAN

1. Usul Judul	101
2. SK Pembimbing	102
3. Persetujuan Seminar Proposal	104
4. SK Seminar Usul Penelitian	105
5. Halaman Pengesahan Proposal	107
6. Kartu Perbaikan Seminar Proposal	108
7. Bukti Perbaikan Seminar Proposal	110
8. Surat Izin Penelitian dari FKIP	111
9. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	112
10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SMA Srijaya Negara Palembang	113
11. Persetujuan Seminar Hasil Penelitian	114
12. Kartu Perbaikan Makalah Hasil Penelitian	115
13. Bukti Perbaikan Makalah Hasil Penelitian	117
14. Halaman Pengesahan Seminar Hasil Penelitian	118
15. Kartu Bimbingan Skripsi	119
16. Angket Analisis Kebutuhan Guru	119
17. Angket Analisis Kebutuhan Siswa	123
18. Lembar Permohonan Validator	136
19. Lembar Validasi Ahli Media	139
20. Lembar Validasi Ahli Materi	150
21. Lembar Validasi Ahli Bahasa	162
22. Persetujuan Ujian Skripsi	168
23. Kartu Perbaikan Skripsi	169
24. Bukti Perbaikan Skripsi	171
25. Halaman Pengesahan Skripsi	173
26. Izin Jilid Skripsi	174
27. Foto Kegiatan	175

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru kelas X SMA Srijaya Negara Palembang terhadap Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon*, (2) menghasilkan rancangan Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon* berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru kelas X SMA Srijaya Negara Palembang, (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon* yang sudah dibuat oleh peneliti, (4) mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon* berdasarkan uji coba *one to one*. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode pengembangan teori Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001 : 210). Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon* ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru kelas X SMA Srijaya Negara Palembang. Kerangka media pembelajaran ini tersusun atas: petunjuk, kompetensi, materi, latihan, referensi, dan biodata pembuat media pembelajaran. Media pembelajaran ini telah melalui uji validasi oleh tiga ahli, yakni: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli, Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon* ini layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran yang diberikan para ahli tersebut. Berdasarkan hasil *beta test* menggunakan metode *one to one* dapat disimpulkan media pembelajaran praktis untuk digunakan oleh siswa dengan perolehan nilai menulis Teks Laporan Hasil Observasi siswa berkemampuan tinggi 100, siswa berkemampuan sedang 100, dan siswa berkemampuan rendah 100.

Kata kunci: media pembelajaran, teks laporan hasil observasi, *Powtoon*

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the needs of students and teachers of class X Srijaya Negara Palembang High School on Learning Media Writing Text Reports on the Results of Observation Based on Powtoon, (2) produce a design of Learning Media Writing Text Reports on the Results of Observation on Powtoon based on an analysis of the needs of students and class teachers X Srijaya Negara High School Palembang, (3) describes the results of expert validation on the Learning Media Writing Text Reports on Powtoon Based Observation Results that have been made by researchers, (4) know the practicality of Learning Media Writing Text Reports on Powtoon Based Observation Results based on one to one trials. The research and development method used for this research is the theory development method of Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001: 210). Learning Media Writing Text Reports Based on Powtoon Observation Results are prepared based on the results of the analysis of the needs of students and class X teachers of Srijaya Negara Palembang High School. This learning media framework is composed of: instructions, competencies, materials, exercises, references, and biodata of instructor media. This learning media has passed the validation test by three experts, namely: media expert, material expert, and linguist. Based on the results of the validation of the three experts, the Learning Media Writing the Text of the Observation Report based on Powtoon is feasible to be tested in the field with revisions according to the advice given by the experts. Based on the results of the beta test using the one to one method, it can be concluded that practical learning media for use by students with the value of writing the Observation Report Text Report are 100 highly skilled students, 100 moderate students, and 100 low ability students.

Keywords: *learning media, observation report text, Powtoon*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan karena mengandung materi instruksional guna membantu siswa memahami materi pembelajaran (Yaumi, 2018 : 7). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu mempermudah pemberian materi saat pembelajaran. Selain mempermudah penyampaian materi pembelajaran, media pembelajaran juga dapat berperan sebagai sarana peningkat motivasi belajar bagi siswa. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Pada masa ini banyak media pembelajaran yang lebih bersifat audio visual dan berbasis animasi. Hal ini berbarengan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Maka dari itu kebutuhan akan media pada masa ini berbeda dengan masa dahulu dimana teknologi dan informasi belum secanggih seperti masa ini. Pengetahuan akan kecanggihan teknologi memengaruhi pola pikir dan kebutuhan akan media pembelajaran, sehingga penyesuaian terhadap perkembangan itu sendiri dianggap hal yang wajar agar bisa bertahan dan mengikuti perkembangan tersebut. Selain itu, untuk pembelajaran menulis Teks Laporan Hasil Observasi siswa dituntut untuk melakukan observasi terlebih dahulu baru bias membuat laporannya. Untuk itu perlu waktu dan beberapa objek pengamatan tidak bisa diamati secara langsung oleh siswa karena alasan berbahaya. Misalnya objek virus atau bencana alam. Namun dengan adanya video yang dapat mengilustrasikan objek tersebut maka siswa tetap dapat melakukan observasi tanpa membahayakan mereka.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam pencapaian kompetensi siswa. Kompetensi tersebut mencakup pemahaman dan keterampilan siswa terhadap hasil pembelajaran. Namun bagaimana jika kompetensi siswa tersebut belum terpenuhi meski guru sudah menggunakan media pembelajaran. Padahal berdasarkan teori yang disampaikan ahli, penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi

pembelajaran akan membantu pencapaian kompetensi siswa baik dari segi pengetahuan maupun dari segi keterampilan. Miarso (dalam Suryani, N., Setiawan, A., dan Putria, A., 2018 : 3-4) menyatakan penggunaan media pembelajaran akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran, siswa memahami materi dengan baik dan juga mampu untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kegiatan praktik.

Berdasarkan kekhawatiran di atas peneliti kemudian melakukan observasi dan wawancara langsung untuk mengetahui apakah ada permasalahan seperti yang dikhawatirkan, media pembelajaran tertentu tidak cukup efektif untuk pembelajaran tertentu. Ketika media pembelajaran yang digunakan ternyata tidak efektif maka akan memengaruhi hasil atau pencapaian pembelajaran siswa. Jika ternyata siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran berarti dapat dikatakan pembelajaran tersebut gagal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di sekolah tepatnya di SMA Srijaya Negara Palembang, peneliti menemukan kasus dimana 21 dari 24 siswa pada satu kelas belum memahami materi pembelajaran menulis Teks Laporan Hasil Observasi, juga tidak mampu untuk membuat tulisan Teks Laporan Hasil Observasi. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu siswa, dapat disimpulkan latar belakang dari permasalahan tersebut yakni siswa tidak termotivasi untuk belajar, siswa sering merasa bosan karena media pembelajaran yang digunakan guru pengampu mata pelajaran tersebut tidak menarik sehingga terkesan kaku dan membosankan. Media yang digunakan pada saat pembelajaran kala itu adalah buku teks Bahasa Indonesia.

Menurut Abdul Khoirullah, buku yang hanya menampilkan gambar dan teks seringkali membuat ia bosan dan juga buku tidak dapat mengilustrasikan objek yang ingin dijadikan sebagai bahan observasinya. Padahal untuk membuat Teks Laporan Hasil Observasi harus melakukan observasi langsung, jika tidak dapat menghadirkan objeknya paling tidak ada media yang mampu mengilustrasikan objek tersebut. Misalnya objek banjir, karena akan sangat berbahaya membawa siswa ke lokasi untuk melakukan observasi langsung, maka untuk menggantikan objek nyata banjir digunakan media yang mampu menggambarkan keadaan banjir

tersebut sehingga siswa tetap dapat membuat Teks Laporan Hasil Observasi menggunakan objek banjir. Abdul Khoirullah merupakan salah satu siswa kelas X IPS 1 SMA Srijaya Negara Palembang. Wawancara peneliti dengan siswa ini dilakukan di sekolah pada tanggal 16 September 2019.

Setelah peneliti mewawancarai siswa dari kelas tersebut, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia, bapak Syahrial yang mengajar di kelas X IPS 1. Wawancara ini dilakukan untuk mengonfirmasi informasi yang disampaikan siswa berkenaan dengan permasalahan siswa belum mencapai kompetensi pembelajaran karena merasa media yang digunakan sebelumnya tidak memotivasi mereka untuk belajar. Wawancara ini dilakukan di sekolah SMA Srijaya Negara Palembang pada 15 September 2019. Secara garis besar pak Syahrial menyatakan bahwa memang benar sebagian besar siswa kelas X IPS 1 ini kesulitan saat diminta mengidentifikasi struktur dan menulis Teks Laporan Hasil Observasi sesuai ketentuan penulisannya. Alasan yang diberikan siswa adalah mereka tidak dapat membedakan ciri atau karakteristik Teks Laporan Hasil Observasi dari tiap strukturnya. Sehingga mereka mengalami kebingungan pada saat ingin menuliskan Teks Laporan Hasil Observasi untuk setiap strukturnya. Pak Syahrial juga membenarkan bahwa ia menggunakan media buku teks Bahasa Indonesia untuk pembelajaran menulis Teks Laporan Hasil Observasi. Pak Syahrial belum menggunakan media lain seperti misalnya media berbasis audio visual karena terkendala akan kemampuan menggunakan aplikasi pembuat media pembelajaran. Pak Syahrial belum menemukan aplikasi yang mudah penggunaannya untuk pembuatan media pembelajaran lain.

Pada saat wawancara bersama siswa, peneliti juga bertanya terkait dengan apakah mereka pernah meminta untuk dihadirkan media lain sebagai media penyampaian materi pembelajaran. Beberapa siswa mengatakan pernah meminta untuk dihadirkan media lain seperti media berbasis video animasi. Tetapi guru yang bersangkutan mengatakan belum menemukan aplikasi yang mudah penggunaannya. Selain itu, peneliti juga bertanya kepada siswa dan guru seperti apa harapan media yang seharusnya dihadirkan untuk menunjang pembelajaran menulis Teks Laporan Hasil Observasi. Sebagian besar siswa dari kelas X IPS 1 ini

mengatakan punya harapan media yang dihadirkan sebaiknya berbasis video animasi. Alasannya karena pada masa ini siswa akrab dengan sesuatu yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan dengan kemasan animasi dan tambahan irama menarik. Menurut siswa media seperti itu akan meningkatkan rasa senang belajar bagi mereka. Pada saat siswa merasa senang belajar maka akan berpengaruh pula pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa akan apa yang dipelajarinya. Guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X juga punya pendapat yang sama, ia berharap bisa menghadirkan media pembelajaran berbasis video animasi sesuai tren pada masa ini, dimana siswa akrab dengan itu.

Pada saat wawancara peneliti juga bertanya kepada siswa berkenaan dengan aplikasi pembuat media pembelajaran apa yang mereka ketahui atau pernah lihat sebelumnya. Selain itu peneliti juga bertanya apakah aplikasi tersebut bisa digunakan dan mampu membuat media pembelajaran berbasis video animasi sesuai dengan harapan mereka. Beberapa siswa menjawab pernah melihat di *Youtube* video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon*. Menurut mereka video animasi yang dihasilkan sangat menarik, dan mereka merasa senang jika bisa belajar menggunakan media video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon* ini. Kemudian peneliti menyampaikan tanggapan siswa berkenaan media pembelajaran video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon* ini kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, bapak Syahrial. Menurut pak Syahrial video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon* ini sepertinya cocok dan berpeluang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga untuk mempermudah penyampaian materi. Pak Syahrial merasa akan terbantu dengan ilustrasi yang dapat digambarkan menggunakan animasi dari *Powtoon* ini.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari hasil observasi dan wawancara, secara garis besar dapat peneliti deskripsikan sebagai berikut; (1) masalah yang peneliti temukan yakni media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa (kompetensi baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan berkenaan dengan pembelajaran menulis Teks Laporan Hasil Observasi). (2) siswa kelas X IPS 1 dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki harapan untuk dihadirkan media

pembelajaran berbasis video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon*. Berdasarkan informasi ini peneliti menganggap penting untuk melakukan penelitian dan pengembangan berkenaan dengan media pembelajaran menulis Teks Laporan Hasil Observasi kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang sebagai upaya peneliti membantu menyelesaikan permasalahan tersebut. Peneliti akan memunculkan sebuah inovasi sebagai solusi dari permasalahan tersebut, yakni pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Powtoon* sebagai upaya peningkatan kompetensi siswa baik dari segi pemahaman maupun keterampilan dalam pembelajaran menulis Teks Laporan Hasil Observasi.

Alasan pendukung dipilihnya *Powtoon*, karena aplikasi video animasi ini dapat membantu peneliti untuk membuat objek yang dapat dijadikan bahan observasi, guna membantu siswa menulis Teks Laporan Hasil Observasi. Alasan lainnya yakni karena aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan yang tidak dimiliki aplikasi pembuat video animasi sejenisnya. Keunggulan tersebut terletak pada bahan animasi yang tersedia dengan jumlah banyak, karakter yang beragam, pengaturan yang mudah dipahami karena terdapat penjelasan penggunaannya, terdapat video cara penggunaan aplikasi, dapat diakses secara gratis, dapat diunggah ke *youtube* atau media sosial lainnya tanpa takut terkena lisensi pengunggahan milik orang lain karena terdapat izin publikasi dari perusahaan *Powtoon* sendiri. Alasan pendukung lainnya dari pemilihan *Powtoon* yakni SMA Srijaya Negara memiliki sarana pendukung seperti komputer, LCD proyektor, dan jaringan internet(*wifi*). Dengan adanya sarana pendukung ini maka akan memudahkan guru juga siswa untuk menggunakan produk yang dihasilkan sebagai media pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Atas penjabaran yang dimuat dalam latar belakang di atas, peneliti merincikan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kebutuhan guru dan siswa kelas X SMA Srijaya Negara Palembang terhadap Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon*?

- 2) Bagaimana rancangan Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon* berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa?
- 3) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon* yang sudah dibuat oleh peneliti?
- 4) Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon*?

1.3 Tujuan Penelitian

Peneliti menguraikan tujuan penelitian yang didasari rumusan masalah di atas. Tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut.

- 1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru kelas X SMA Srijaya Negara Palembang terhadap Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon*;
- 2) menghasilkan rancangan Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon* berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa;
- 3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon* yang sudah dibuat oleh peneliti;
- 4) mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *Powtoon*.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini akan memunculkan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

- 1) Secara teoritis, dapat memberikan bukti empiris bahwa penelitian *research and development* dapat menghasilkan media pembelajaran menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis *powtoon*.
- 2) Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada guru, siswa, dan sekolah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

- (1) Bagi guru, media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi efektif.
- (2) Bagi siswa, media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon* sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- (3) Bagi sekolah, media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peningkatan mutu pengajaran dan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi dan Trollip (2001). *Multimedia for learning: method and development*. Needham Heights: Allyn & Bacon.
- Anggraeni, Nurul. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi UNY.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Manajemen Penelitian Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Depdiknes. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Dijen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknes.
- Ernalida, Yenni lidyawati, Ansori, Abdul Gafur, Nuruk Hikmah, & Resky Utami. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan kreatif. *Jurnal*. Diakses dari: https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt+0%2C5&q=ernalida+unsri&oq=gs_qabs&u=%24p%3DKSmYjd_dSXsJ, pada 22/08/2019.
- Hadi dan Nurkancana.(2018). Struktur dan Kebahasaan Teks Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium. *Jurnal*. Diakses dari: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/download/9538/7040>, pada 22/08/2019.
- Kemendikbud. (2018). *Buku Guru Bahasa Indonesia untuk SMA/S Kelas IX*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2017). *Bahasa Indonesia Studi dan Pengajaran untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud.
- Masri, Ali. (2004). *Tuntunan menulis untuk media cetak (DIKTAT)*. Indralaya: FKIP Universitas Sriwijaya.
- Mugianto, Ridhani, Arifin. 2017. Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Siswa Kelas X SMA. *Jurnal*. Diakses di: <https://media.neliti.com>. Pada 20

September 2019.

- Nurhayati. (2008). Studi Kasus Penggunaan Silabus Bahasa Indonesia di Kota Palembang: Antara Harapan dan Kenyataan. *Jurnal Penelitian Bahan Non-Tekstual*, (Konferensi Promosi Penelitian Program CEO Universitas Abad 21 Kanagawa), 153-164, diakses pada 22/08/2019.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima.
- Priyatni, Endah Tri. (2014). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purbasari, Rohmi Julia. (2012). Pengembangan aplikasi android sebagai median pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2: 3—11, diakses pada 22/08/2019.
- Rochman, F., & Subiyantoro, H. (2015). *Rencana pengembangan animasi nasional 2015-2019*.
- Sadiman, Rahardjo dan Haryonno. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo, Persada.
- Sanaky, Hujair A.H. (2013). *Media Pembelajaran, Interaktif dan Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sari, F. M., Ratnawati, L., & Ernalida. (2017). Pengaruh model ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessnebt, Satisfaction) terhadap kemampuan menulis cerpen. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*. 1:69–82.
- Sari, F.N., Nurhayati, & Soetopo, S. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) Elektronik Teks Cerita Pendek Berbasis Budaya Lokal. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 83-89. Diakses dari: <http://conference.unsri.ac.id/indec.php./SNBI/article/view/505/125>. Diakses pada 22/08/2019.
- Sayuti, Suminto A. (2002). *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sstra Indonesia FBS UNY.
- Setiani, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash Cs5 Untuk Kelas XI SMA. *Srikpsi Online*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
- Sudjana dan Rivai.(2015). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo, Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:

Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., dan Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Buku Online. Patrang: Cerdas Ulet Kreatif. Februari 10, 2019. Diakses dari Google Play Book, pada 22/08/2019.

Yaumi. (2018). Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Model Pengembangan Hannafin dan Peck untuk siswa kelas VIII SMP.E-Journal Edutech. Universitas Pendidikan Ganesha.