

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PEMAHAMAN TEKS PROSEDUR BERBASIS
APLIKASI *POWTOON* PADA PESERTA DIDIK
KELAS VII SMP SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Emelia Sucini

NIM: 06021381621052

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Seni



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PEMAHAMAN TEKS PROSEDUR BERBASIS
APLIKASI *POWTOON* PADA PESERTA DIDIK
KELAS VII SMP SRIJAYA NEGARA
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Emelia Sucini

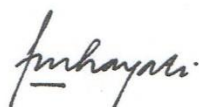
NIM 06021381621052

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

Drs. Suhardi Mukmin, M.Hum.

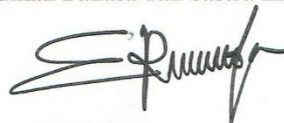
NIP 196207181987032001

NIP 196005071987031006

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



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

NIP 196902151994032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PEMAHAMAN TEKS PROSEDUR BERBASIS
APLIKASI *POWTOON* PADA PESERTA DIDIK
KELAS VII SMP SRIJAYA NEGARA
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Emelia Sucini

NIM 06021381621031

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari :

Tanggal :

TIM PENGUJI

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



2. Sekretaris : Drs. Suhardi Mukmin, M.Hum.



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



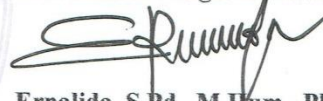
4. Anggota : Dr. Zahra Alwi, M.Pd



5. Anggota : Drs. Nandang Heriyana, M.Pd.



Palembang, Januari 2021
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 19690215199403200



iii

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emelia Sucini

NIM : 06021381621052

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pemahaman Teks Prosedur Berbasis Aplikasi *Powtoon* pada Peserta Didik Kelas VII SMP Srijaya Negara 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/atau 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.

Palembang, Desember 2020
yang membuat pernyataan,



Emelia Sucini
NIM 06021381621052

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pemahaman Teks Prosedur Berbasis Aplikasi *Powtoon* pada Peserta Didik Kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, 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 Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. dan bapak Drs. Suhardi Mukmin, M.Hum. selaku pembimbing yang telah bersedia untuk memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan 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.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni

Palembang, Desember 2020
Penulis,



Emelia Sucini
NIM 06021381621052

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI OLEH PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI OLEH PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR GAMBAR.....	10
DAFTAR LAMPIRAN.....	11
ABSTRAK.....	12
ABSTRACT.....	13
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang.....	14
1.2 Rumusan Masalah.....	17
1.3 Tujuan Penelitian.....	17
1.4 Manfaat Penelitian.....	17
1.4.1 Secara Teoretis.....	17
1.4.2 Secara Praktis.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
2.1 Media Pembelajaran.....	19
2.1.1 Manfaat Media Pembelajaran.....	20
2.1.2 Kriteria Media Pembelajaran.....	20
2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	21
2.2 Media Pembelajaran Audio Visual.....	21
2.3 Powtoon.....	21
2.4 Bentuk Rancangan Media.....	23
2.5 Teks Prosedur.....	24
2.5.1 Pengertian Teks Prosedur.....	24
2.5.2 Tujuan Teks Prosedur.....	24
2.5.3 Struktur Teks Prosedur.....	24
2.5.4 Ciri-Ciri Teks Prosedur Berdasarkan Isi.....	24
2.5.5 Ciri Ciri Teks Prosedur Berdasarkan Bahasa.....	25

2.5.6	Jenis Teks Prosedur Berdasarkan Tujuan	25
2.6	Penelitian yang Relevan.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		26
3.1	Metode Penelitian.....	26
3.2	Prosedur Pengembangan.....	26
3.3	Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian.....	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.4.1	Wawancara.....	29
3.4.2	Angket.....	29
3.4.3	Lembar Penilaian Validasi.....	30
3.5	Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	Tahap Perencanaan (planning).....	34
4.1.1	Menentukan Ruang Lingkup.....	34
4.1.2	Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru.....	34
4.1.3	Menentukan dan Mengumpulkan Bahan.....	38
4.2	Tahap Desain (Design).....	39
4.2.1	Mengembangkan Gagasan/Ide.....	39
4.2.2	Pembuatan Flowchart dan Storyboard.....	40
4.3	Tahap Pengembangan (Development).....	43
4.3.1	Menyiapkan Teks.....	43
4.3.3	Memasukkan Audio dan Video.....	43
4.3.4	Uji Alpa.....	44
4.3.5	Revisi Produk.....	47
4.4	Pembahasan.....	52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		55
5.1	Simpulan.....	55
5.2	Saran.....	55
DAFTAR		
PUSTAKA.....		56

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tahapan Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	27
Tabel 2 Instrumen Angket Peserta Didik.....	29
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	30
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	31
Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa.....	31
Tabel 6 Konversi Skor Menjadi Skala Lima.....	33
Tabel 7 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	35
Tabel 8 Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	37
Tabel 9 Hasil Validasi Media.....	45
Tabel 10 Hasil Validasi Media.....	46
Tabel 11 Hasil Validasi Bahasa.....	47
Tabel 12 Revisi Produk.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Awal Powtoon.....	23
Gambar 2 Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Alessi & Trollip.....	26
Gambar 3 Storyboard Media Pembelajaran.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Media	59
Lampiran 2 Validasi Bahasa.....	63
Lampiran 3 Validasi Materi.....	64
Lampiran 4 Angket Peserta Didik.....	65
Lampiran 5 SK Pembimbing.....	69
Lampiran 6 Usul Judul Skripsi.....	71
Lampiran 7 Persetujuan Seminar Proposal Penelitian.....	72
Lampiran 8 Kartu Perbaikan Seminar Proposal Penelitian.....	73
Lampiran 9 Bukti Perbaikan Proposal Penelitian.....	75
Lampiran 10 Halaman Pengesahan Proposal Penelitian.....	76
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya.....	77
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Palembang.....	78
Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian SMP Srijaya Negara.....	79
Lampiran 14 Kartu Perbaikan Seminar Hasil Penelitian.....	80
Lampiran 15 Bukti Perbaikan Makalah Hasil Penelitian.....	82
Lampiran 16 Halaman Pengesahan Seminar Hasil Penelitian.....	83
Lampiran 17 Persetujuan Sidang Skripsi.....	84
Lampiran 18 Kartu Perbaikan Skripsi.....	85
Lampiran 19 Bukti Perbaikan Skripsi.....	87
Lampiran 20 Halaman Pengesahan Skripsi.....	88
Lampiran 21 Izin Jilid Skripsi.....	89
Lampiran 22 Tangkapan Layar Produ.....	90

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMAHAMAN TEKS PROSEDUR BERBASIS APLIKASI POWTOON PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP SRIJAYA NEGARA PALEMBANG

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang terhadap media pembelajaran pemahaman teks prosedur berbasis aplikasi *powtoon*, (2) mendeskripsikan rancangan pemahaman teks prosedur berbasis aplikasi *powtoon*, (3) serta mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang mengacu kepada model penelitian dan pengembangan Alessi & Trollip yang telah dimodifikasi, yaitu (1) tahap perencanaan, (2) tahap desain, dan (3) tahap pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah wawancara, angket, dan lembar penilaian validasi. Media pembelajaran pemahaman teks prosedur ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Penilaian validasi ahli terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa. Hasil validasi aspek media memperoleh nilai 73 dari total 100 dengan rerata skor 3,65, aspek materi memperoleh nilai 39 dari total 45 dengan rerata skor 4,33, dan aspek bahasa memperoleh nilai 18 dari total 20 dengan rerata skor 4,3. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran pemahaman teks prosedur berbasis aplikasi *powtoon* dinyatakan valid.

Kata-kata kunci: *penelitian dan pengembangan, aplikasi powtoon, teks prosedur*

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP
Universitas Sriwijaya (2020)

Nama : Emelia Sucini

NIM : 06021381621052

Dosen Pembimbing 1 : Prof. Dr. Nuhayati, M.Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Drs. Suhardi Mukmin, M.Hum

ABSTRACT
By Emelia Sucini

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

2. Drs. Suhardi Mukmin, M.Hum.

Study Program of Indonesia Language and Literature Education

emeliasucini3@gmail.com

This study aims to (1) describe the results of the analysis of the needs of seventh grade students and teachers of SMP Srijaya Negara Palembang on the instructional media for understanding the powtoon application-based procedural text, (2) describe the design of the powtoon application-based procedural text understanding, (3) and describe the validation results expert on powtoon application-based learning media. This study uses a research method that refers to the modified Alessi & Trollip research and development model, namely (1) the planning stage, (2) the design stage, and (3) the development stage. Data collection techniques used in this research and development are interviews, questionnaires, and validation assessment sheets. Learning media for understanding the text of this procedure was developed based on the results of the analysis of the needs of students and teachers. The expert validation assessment consists of several aspects, namely media aspects, material aspects, and language aspects. The results of the validation of the media aspect obtained a score of 73 out of a total of 100 with a mean score of 3.65, the material aspect obtained a value of 39 out of a total of 45 with a mean score of 4.33, and the language aspect obtained a score of 18 out of a total of 20 with a mean score of 4.3. This shows that overall the learning media for understanding the text of the procedure based on the powtoon application are declared valid.

Key words: *research and development, powtoon application, procedure text*

Lecture 1,

Lecture 2,



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



Dr. Suhardi Mukmin, M.Hum.
NIP. 196005071987031006

Clarified by,

Coordinator Study Program of Indonesian Language and Literature Education



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

NIP 19690215199403200

xiii

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu, proses, dan hasil belajar pada peserta didik sangatlah penting. Media pembelajaran yaitu alat, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Ernalida, dkk., 2018). Hal ini sejalan dengan pendapat Sanaky (dikutip Lestari, Purnomo, Saripudin, 2018) dan Dick (dikutip Alwi, dkk, 2017) yang mengemukakan media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, informasi, serta bahan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Asyar (dikutip Yaumi, 2018) mengatakan alasan mengapa media pembelajaran itu penting digunakan dalam pembelajaran, yakni meningkatkan mutu pembelajaran, tuntutan paradigma baru, kebutuhan pasar, dan visi pendidikan global. Menurut Lestari, Herdiantina, & Sudrajat (2018) dan Nurdiansyah, Faisal, & Sulkipani (2018), penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat, merangsang, meningkatkan respon peserta didik menjadi lebih positif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media oleh guru dalam kegiatan proses belajar mengajar sangat berguna bagi guru untuk mempermudah menyampaikan materi, informasi, dan pesan kepada peserta didik. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar juga dapat membangun interaksi antara guru dan peserta didik.

Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*. *Powtoon* merupakan perangkat lunak berbasis teknologi yang memiliki kegunaan untuk membuat video animasi kartun secara ringkas (Ernalida dkk., 2018). Kelebihan *powtoon* secara umum dapat menampilkan teks, video, gambar, dan suara sekaligus (Fitriyani, 2019). Aplikasi *powtoon* sendiri mudah diakses secara *online* melalui laman www.powtoon.com dan hasilnya bisa disimpan secara *offline*. Media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* merupakan media yang menarik dimana dapat digunakan sebagai salah satu upaya menumbuhkan minat belajar peserta didik dan menjadi daya pendorong

agar tercapainya suatu proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pada Kurikulum 2013, salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VII semester 1 adalah teks prosedur. Teks Prosedur adalah teks yang yang menjelaskan cara membuat atau menggunakan sesuatu secara lengkap (Kosasih, 2013). Kompetensi Inti (KI) yang harus dikuasai peserta didik kelas VII adalah mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. Kompetensi Dasar (KD) untuk materi teks prosedur yaitu mengidentifikasi, menyimpulkan, menelaah, dan menyajikan data rangkaian teks prosedur. Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) tersebut terdapat KD 3.5 dan KD 3.6 yang menitikberatkan peserta didik untuk mengidentifikasi teks prosedur dan menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur dimana peserta didik harus memiliki tingkat pemahaman yang cukup untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Srijaya Negara, Ibu Meinanda Dwi Saputri, S.Pd.. Beliau mengatakan bahwa peserta didik tidak memiliki minat yang tinggi dalam proses pembelajaran. Peserta didik masih kurang aktif, terlihat bosan, dan kurang antusias memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi teks prosedur. Beliau menyimpulkan bahwa hal ini akan berakibat pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap teks prosedur. Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwa guru menggunakan *powerpoint* sebagai media dalam pembelajaran teks prosedur. Menurut guru, saat pembelajaran diselingi dengan beberapa gambar atau video peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Tetapi guru menggunakan *powerpoint* jika memiliki waktu. Jika tidak memiliki waktu, guru hanya menggunakan media papan tulis untuk menjelaskan teks prosedur. Hal ini dapat disimpulkan bahwa guru kurang memanfaatkan secara optimal penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Penyampaian pesan dengan metode ceramah dan menggunakan papan tulis membuat pembelajaran menjadi tidak menarik dan monoton. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat belajar peserta didik dan

berakibat pada kurangnya pemahaman peserta didik. Berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, salah satu aspek keterampilan yang harus dikuasai peserta didik adalah kemampuan membaca pemahaman (Hardiyanti, Nurhayati, & Alwi, 2017).

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti akan memberikan suatu upaya dalam penyelesaian masalah tersebut, yaitu mengembangkan media pembelajaran teks prosedur berbasis aplikasi *powtoon* pada peserta didik kelas VII SMP Srijaya Negara. yang diangkat menjadi judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Pemahaman Teks Prosedur Berbasis Aplikasi *Powtoon* pada Peserta Didik Kelas VII SMP Srijaya Negara”. Dalam mengembangkan media pembelajaran diharapkan media yang dihasilkan layak apabila digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tidak mengesampingkan kriteria-kriteria pengembangan itu sendiri (Nuswantoro & Wicaksono, 2019).

Tujuan pengembangan media pembelajaran ini untuk memberikan inovasi yang berbeda dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* ini diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik melalui analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Menurut Cunningsworth (dikutip Nurhayati, 2009), analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mendapatkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran, kekuatan, dan kelemahan peserta didik itu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media pembelajaran pemahaman teks prosedur berbasis aplikasi *powtoon*, diharapkan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan karena materi teks prosedur akan dihadirkan dengan tambahan animasi sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks prosedur. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (dikutip Andrianti, Susanti, Hudaidah, 2016) penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh positif terhadap peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penjelasan yang terdapat di dalam latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap pembelajaran teks prosedur kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang?
- 2) Bagaimana bentuk rancangan media pembelajaran teks prosedur berbasis aplikasi powtoon pada peserta didik kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang?
- 3) Bagaimana hasil validasi terhadap media pembelajaran teks prosedur berbasis aplikasi powtoon pada peserta didik kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil yang telah dirumuskan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) untuk mendeskripsikan analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap pembelajaran teks prosedur kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang;
- 2) untuk mendeskripsikan bentuk rancangan media pembelajaran pemahaman teks prosedur berbasis aplikasi *powtoon* pada peserta didik kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang;
- 3) untuk mendeskripsikan hasil validasi terhadap media pembelajaran pemahaman teks prosedur berbasis aplikasi *powtoon* pada peserta didik kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoretis ataupun praktis. Manfaat penelitian secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

1.4.1 Secara Teoretis

Manfaat penelitian ini adalah mampu memberikan bukti empiris bahwa penelitian *research and development* mampu menghasilkan media berbasis aplikasi *powtoon* pada pembelajaran pemahaman teks prosedur kelas VII.

1.4.2 Secara Praktis

- 1) Bagi guru, penelitian ini diharapkan bermanfaat karena guru dapat menggunakan media berbasis aplikasi *powtoon* sebagai variasi dalam

pembelajaran dan dapat menambah kreativitas dalam pembelajaran teks prosedur.

- 2) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam menulis teks prosedur, sekaligus menumbuhkan semangat dan mempermudah memahami serta menulis teks prosedur.
- 3) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan bermanfaat karena media pembelajaran berbasis *powtoon* dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dan juga kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahnaf, F. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif teks prosedur menggunakan aplikasi adobe flash profesional cs6 pada kelas VII Madrasah Tsanawiyah Terpadu El Jasmine Singosari Malang. *NOSI*, 6(2), 1–11.
- 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.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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.
- Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan LKPD inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik Developing students worksheet on guided inquiry to improve critical thinking skills and learning outcomes of students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 26–40.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Hardiyanti, R., Nurhayati, & Alwi, Z. (2017). Pengaruh metode reap (read, encode, annotate, ponder) terhadap kemampuan memahami tajuk rencana. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 197–209. Retrieved from conference.unsri.ac.id
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang, Kemendikbud.
- Herawati, R., Sulisworo, D., & Fayanto, S. (2019). The Development of Learning Videos on PowToon-based Work and Energy Topics to Support Flipped Classroom Learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 9(4), 51–58.
<https://doi.org/10.9790/1959-0904015158>

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Bahasa Indonesia: Buku siswa kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Bahasa Indonesia: Buku guru kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kosasih. (2013). *Cerdas Berbahasa Indonesia Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- 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.
- Lestari, S., Purnomo, M. E., & Saripudin, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbasis pendekatan saintifik menggunakan sparkol video scribe untuk peserta didik kelas x SMK BSI Palembang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 82–99.
- Nurdiansyah, E., Emil, E. F., & Sulkipani. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan. *Jurnal Civics : Media Kajian Kewarganegaraan Pengembangan*, 15(1), 1–8.
- Nurhayati. (2009). Pengembangan silabus pembelajaran Bahasa Indonesia untuk sekolah menengah pertama di kota Palembang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(16), 14–39.
- Nurhayati. (2012). *Silabus Teori dan Aplikasi Pengembangannya*. Yogyakarta: LeutikaPrio.
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan media video animasi powtoon “hakan” pada mata pelajaran PPkn materi hak dan kewajiban siswa kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *JPGSD*, 7(4), 3161–3170.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). In *Bandung: Alfabeta*. <https://doi.org/10.1016/j.drudis.2010.11.005>
- Suryani, N. A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Urip, P. (2008). *Bahan Sosialisasi Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran TIK*. Retrieved from [http://telaga.cs.ui.ac.id/~heru/bsnp/13oktober08/Bahan Sosialisasi Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran TIK.ppt](http://telaga.cs.ui.ac.id/~heru/bsnp/13oktober08/Bahan%20Sosialisasi%20Standar%20Penilaian%20Buku%20Teks%20Pelajaran%20TIK.ppt)
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yeni Andrianti, L.R. Retno Susanti, Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah. *JURNAL CRIKSETRA*, 5(9), 58–68.

