

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS  
CERPEN MENGGUNAKAN *FOCUSKY* UNTUK SISWA  
KELAS XI SMK NEGERI SUMATERA SELATAN**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Beben Syahputra**

**NIM: 06021181722045**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN  
MENGUNAKAN *FOCUSKY* UNTUK SISWA KELAS XI  
SMK NEGERI SUMATERA SELATAN**

**SKRIPSI**

Oleh

**Beben Syahputra**

**NIM: 06021181722045**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing 1,**



**Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.  
NIP 195901171983031014**

**Pembimbing 2,**



**Dr. Izzah, M.Pd.  
NIP 196812101997022001**

**Mengetahui**

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



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN  
MENGUNAKAN *FOCUSKY* UNTUK SISWA KELAS XI  
SMK NEGERI SUMATERA SELATAN**

**SKRIPSI**

Oleh

**Beben Syahputra**

**NIM: 06021181722045**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

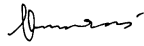

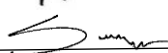
**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Rabu

Tanggal : 22 Desember 2021

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
2. Sekretaris : Dr. Izzah, M.Pd.
3. Anggota : Drs. Supriyadi, M.Pd.

  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_  
  
\_\_\_\_\_

Indralaya, 22 Desember 2021

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



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

NIP 196902151994032002



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Beben Syahputra

NIM: 06021181722045

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan bersungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan *Focusky* untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri Sumatera Selatan” ini adalah benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan estetika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan pengulangan plagiat di perguruan tinggi. Maka apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 22 Desember 2021

Yang membuat pernyataan,



Beben Syahputra

NIM: 06021181722045

### **Kupersembahkan skripsi ini kepada**

1. Ayah dan Ibu, almarhum kakak Rendi Andika, ayuk Ira Fitria, adek Budi Risman dan teman seperjuangan yang selalu mendoakan, memotivasi, dan memberikan sumbangsih terbesar dalam hidupku, hingga pada saat ini saya dapat menyelesaikan segala tugas dan kewajibanku di perguruan tinggi yang menjadi impian.
2. Teman dan kakak sepupu yang mendukung dalam menyelesaikan produk pengembangan.
3. Kedua Dosen Pembimbingku, Prof. Dr. H. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. dan Ibu Dr. Izzah, M.Pd. Terima Kasih banyak untuk waktu, kebaikan, perhatian, keikhlasan, kesabaran serta motivasi dalam membimbing sejauh ini, semoga Allah SWT membalas kebaikan bapak dan ibu.
4. Ibu Ernalida S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu memberikan kemudahan serta kelancaran dalam administrasi pendidikan.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah banyak memberikan pengalaman dan ilmu yang berharga kepada saya.
6. Bapak Ir. H. Anis Saggaf, MSCE (Rektor Unsri), Bapak Iwan Setia Budi, S.KM. M.Kes. (WR 3 Unsri) yang telah menjadi pembina dalam organisasi kemahasiswaan selama saya menjadi pengurus di kampus
7. HMJ PBSI Unsri, UKM Beladiri Unsri, Keluarga KPU KM Unsri 2020, BEM KM Unsri 2020 dan DPM KM Unsri 2020.

## **PRAKATA**

Alhamdulillah puji dan syukur kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya telah mengabulkan doa dan memberi hidayah serta petunjuk kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan *Focusky* untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri Sumatera Selatan” telah selesai disusun untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Terima kasih penulis ucapkan selama pengerjaan dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Kemudian, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. dan Ibu Dr. Izzah, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri, Ketua Jurusan Bahasa dan Seni Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum. Koordinator Program Studi Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. yang telah memberikan kemudahan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen penguji dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan sejumlah saran dan ilmu untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan lainnya.

Palembang, 22 Desember 2021  
Penulis,

Beben Syahputra  
NIM 06021181722045

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN .....	ii
PERSEMBAHAN SKRIPSI .....	iv
PRAKATA .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
ABSTRAK.....	ix
ABSTRAC .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	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
2.2 Cerpen.....	14
2.3 Focusky.....	17
2.4 Penelitian Relevan.....	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	24
3.1 Metode Penelitian .....	24
3.2 Tahap Pengembangan .....	25
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian .....	29
3.4. Sumber Data.....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	31
3.7 Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	37
4.1 Hasil Penelitian .....	37
4.2 Tahap Prototipe.....	56
4.3 Validasi Ahli .....	70
4.4 Revisi Produk Hasil Validasi .....	74
4.5 Pembahasan.....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	80
5.1 Kesimpulan .....	80
5.2 Saran .....	80
DAFTAR PUSTAKA .....	81
LAMPIRAN.....	83
Lampiran 1.....	84
Usul Judul Skripsi .....	84
Lampiran 2.....	85
Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	85
Lampiran 3.....	87
Surat Izin Penelitian .....	87
Lampiran 4.....	88

Surat Izin Penelitian .....	88
Lampiran 5.....	89
Angket Guru dan Siswa .....	89
Lampiran 6.....	90
Angket kebutuhan Siswa.....	90
Lampiran 7.....	93
Surat Pengantar Validasi .....	93
Lampiran 8.....	95
Lembar Validasi Ahli Media.....	95
Lampiran 9.....	98
Lembar Validasi Ahli Materi .....	98
Lampiran 10.....	101
Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	101



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Alessi & Trollip .....	24
Gambar 3.2 Alur Pengembangan .....	28
Gambar 3.3 Rumus menghitung presentase hasil .....	36
Gambar 4.1 Diagram Alir .....	56
Gambar 4.2 Halaman Utama .....	57
Gambar 4.3 Tampilan Kompetensi .....	57
Gambar 4.4 Tampilan Indikator .....	58
Gambar 4.5 Materi Pengertian Cerpen .....	58
Gambar 4.6 Materi Unsur Intrinsik Cerpen .....	59
Gambar 4.7 Materi Unsur Ekstrinsik Cerpen .....	59
Gambar 4.8 Materi Struktur Cerpen .....	59
Gambar 4.9 Materi Pengertian Amanat .....	60
Gambar 4.10 Hasil Analisis Cerpen .....	60
Gambar 4.11 Materi Pengertian Tema .....	60
Gambar 4.12 Tema Cerpen Yang dianalisis .....	61
Gambar 4.13 Tokoh Yang Terdapat Dalam Cerpen .....	61
Gambar 4.14 Cara Menganalisis Tokoh .....	61
Gambar 4.15 Alur Cerpen .....	62
Gambar 4.16 Tahap-tahap Alur .....	62
Gambar 4.17 Jenis-jenis Alur .....	62
Gambar 4.18 Alur Cerpen Yang dianalisis .....	63
Gambar 4.19 Latar Cerpen Yang Dianalisis .....	63
Gambar 4.20 Latar Tempat Cerpen Yang Dianalisis .....	63
Gambar 4.21 Gaya Bahasa Cerpen Yang Dianalisis .....	64
Gambar 4.22 Sudut Pandang Cerpen Yang Dianalisis .....	64
Gambar 4.23 Jenis Sudut Pandang .....	64
Gambar 4.24 Langkah-langkah Menulis Cerpen .....	65
Gambar 4.25 Menentukan Tema .....	65
Gambar 4.26 Contoh Tema Cerpen .....	65
Gambar 4.27 Menulis Cerpen .....	66
Gambar 4.28 Menguraikan Cerpen .....	66
Gambar 4.29 Penyelesaian Cerpen .....	67
Gambar 4.30 Evaluasi Pada Laman Kahoot .....	67
Gambar 4.31 Soal Evaluasi Pemahaman Materi .....	68
Gambar 4.32 Soal Evaluasi Pemahaman Materi .....	68
Gambar 4.33 Tugas Kelompok Menganalisis Cerpen .....	68
Gambar 4.34 Tugas Individu Membuat Cerpen .....	69
Gambar 4.35 Referensi .....	69
Gambar 4.36 Tampilan Profil .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Validasi .....	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara .....	31
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan.....	32
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi .....	34
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media dan Bahasa.....	34
Tabel 3.6 Kategori Kebutuhan .....	36
Tabel 4.1 Analisis kebutuhan umum media pembelajaran menulis cerpen menggunakan <i>focusky</i> .....	37
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan indikator dan kompetensi media pembelajaran menulis cerpen menggunakan Focusky .....	38
Tabel 4.3 Analisis kebutuhan Aspek Penyajian Materi dalam media pembelajaran menulis cerpen menggunakan Focusky.....	40
Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Aktivitas Pembelajaran media menulis cerpen menggunakan <i>Focusky</i> .....	43
Tabel 4.5 Analisis Kebutuhan Evaluasi/Latihan media pembelajaran menulis cerpen menggunakan <i>Focusky</i> .....	48
Tabel 4.6 Analisis Kebutuhan Kelengkapan Pembelajaran media menulis cerpen menggunakan <i>Focusky</i> .....	51
Tabel 4.7 Hasil penilaian ahli media .....	70
Tabel 4.8 Hasil penilaian ahli materi.....	72
Tabel 4.9 Hasil penilaian ahli bahasa .....	73
Tabel 4.10 Hasil revisi validasi media .....	75
Tabel 4.11 Revisi Validasi Materi.....	75
Tabel 4.12 Revisi Hasil Validasi Bahasa.....	76

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN  
MENGUNAKAN *FOCUSKY* UNTUK SISWA KELAS XI  
SMK NEGERI SUMATERA SELATAN**

Oleh

Beben Syahputra

06021181722045

Pembimbing: 1. Prof. Dr. H. Mulyadi Ekopurnomo, M.Pd.

2. Dr. Izzah, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

[Bebensyahputra19@gmail.com](mailto:Bebensyahputra19@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar media pembelajaran menggunakan *Focusky* yang dapat digunakan oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMK Negeri Sumatera Selatan. Rancangan pengembangan ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru kelas XI SMK Negeri Sumatera Selatan terhadap media pembelajaran menulis teks cerpen menggunakan aplikasi *Focusky*. (2) Mendeskripsikan desain media *Focusky* dalam pembelajaran menulis teks cerpen untuk siswa kelas XI SMK Negeri Sumatera Selatan (3) Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media *Focusky* dalam pembelajaran menulis teks cerpen untuk siswa kelas XI SMK Negeri Sumatera Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dari Alessi dan Trollip (2001). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, kuesioner dan lembar validasi ahli. Validasi dilakukan oleh tiga ahli yaitu aspek media, materi dan bahasa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru pada sebaran angket yang dilakukan, diperoleh pernyataan dari rangkuman keseluruhan bahwa siswa dan guru butuh media pembelajaran *Focusky* sebagai sarana penunjang pembelajaran. Kemudian Berdasarkan hasil validasi, dikemukakan bahwa pada aspek penilaian media mendapatkan nilai total 86 dengan presentase 90,53%, selanjutnya pada aspek materi mendapatkan nilai total 54 dengan presentase 90%, dan aspek bahasa mendapatkan nilai total 28 dengan presentase 93,33%. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menulis cerpen menggunakan *Focusky* untuk siswa kelas XI SMK Negeri Sumatera Selatan dikategorikan sangat valid untuk dipergunakan dalam pembelajaran.

***Kata kunci: pengembangan, Focusky, menulis cerpen***

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA WRITING SHORT STORY  
USING FOCUSKY FOR CLASS XI STUDENTS  
SMK NEGERI SUMATERA SELATAN**

By

Beben Syahputra  
06021181722045

Lecturer: 1 Prof. Dr. H. Mulyadi Ekopurnomo, M.Pd.

2. Dr. Izzah, M.Pd.

Indonesian language and literature education study program

[Bebensyahputra19@gmail.com](mailto:Bebensyahputra19@gmail.com)

**ABSTRACT**

This research is to develop teaching materials for learning media using focusky who can be used by Students in Indonesian language learning class XI SMK Negeriku Sumatera Selatan. The development plan aims to (1) describe the result of the analysis the students and teacher's needs class XI SMK Negeri Sumatera Selatan for learning media of writing short story using Focusky application (2) describe focusky media design in writing short story text learning for class XI Students SMK Negeri Sumatera Selatan (3) describe the result of expert validation of focusky media in writing short story text learning for class XI Students SMK Negeri Sumatera Selatan. The research method who used is research and development from Alesso and Trollip (2001). Data Collection technique of the research is interview, Questionnaires and expert validation sheets. Validation is done by three experts, that's media, material, and language aspects. Based on the result of the analysis the students and teacher's needs on the distribution of Questionnaires carried out by a statement from the overall summary that Students and teacher need focusky media learning as learning support facility. Then, based on the result of validation that on media score aspect get total score 86 with percentage 90,53%. On material aspect get total score 54 with percentage 90%, and language aspect get total score 28 with percentage 93,33%. Based on the result of validation, it can be conclude that writing short story media learning using Focusky for class XI Students SMK Negeri Sumatera Selatan, it categorize as very valid to use in learning.

***Keyword: development, focusky, writing short story***

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 disajikan dengan menggunakan pendekatan berbasis teks yang mengutamakan bidang literasi. Untuk mendapatkan karya tulis yang baik, siswa dituntut memiliki ide yang kreatif dalam pembelajaran menulis. Untuk mendukung pembelajaran tersebut dibutuhkan media yang tepat sebagai penunjang untuk membantu siswa dalam belajar. Media memiliki banyak manfaat dalam membantu proses pembelajaran, antara lain dapat memperlancar proses interaksi peserta didik serta dapat menyeragamkan materi pembelajaran, dengan tujuan utamanya ialah agar dapat tersampainya materi serta tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu mempermudah proses belajar mengajar agar menjadi lebih efektif. Hal ini dikemukakan oleh Nana Sudjana (dalam Mahmudah & Adeng Pustikaningsih, 2019) bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu mengajar yang terdapat pada komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Sejalan dengan hal itu, Ernalida, dkk., (2018:132—137) menyatakan bahwa segala alat, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Sementara menurut Dick (dikutip Alwi, dkk., 2017:302—313) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan mampu membangkitkan pikiran dan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan Pendidikan di masa darurat *Coronavirus disease* (Covid-19) terbitnya surat edaran Nomor 15 tahun 2020 tentang penyelenggaraan belajar dari rumah, dalam masa darurat penyebaran Covid 19 pemerintah mengeluarkan petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar di masa pandemi. Hal ini tentu berkaitan dengan adanya perkembangan zaman yang telah menduduki era revolusi industri 4.0. Di era ini

teknologi berdampak kepada semua bidang kehidupan, salah satunya di bidang pendidikan. Hadirnya teknologi membawa pengaruh penting saat berjalannya proses pendidikan, pada hakikatnya seorang guru ketika mengajar ia harus melengkapi syarat-syarat mengajar seperti menyiapkan materi, konsep, strategi serta media belajar agar siswa lebih mengerti apa yang diajarkan tetapi dengan adanya manfaat pada kemajuan teknologi hal ini membawa dampak positif dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan berbagai media yang dapat diproyeksikan seperti *Focusky*. Kurikulum 2013 pada Kompetensi Inti (KI) bagian 3 tingkat sekolah menengah atas, menyatakan (ilmu pengetahuan teknologi dan fenomena kejadian tampak mata). Hal tersebut menegaskan bahwa guru atau tenaga pengajar dituntut untuk memanfaatkan teknologi pada proses belajar mengajar pada semua materi pembelajaran. Selanjutnya, Implikasi penelitian ini terdapat pada materi kelas XI semester 2 dalam pelajaran bahasa Indonesia teks cerpen pada KD 3.9 dan 4.9 yang berisi analisis unsur-unsur pembangun dan mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-unsur pembangunnya (Kemendikbud, 2017). Keterampilan menulis perlu diajarkan pada masa sekolah. Hakikatnya menulis adalah suatu proses berpikir yang teratur, sehingga apa yang ditulis mudah dipahami oleh pembaca. Menurut Darmojo et al., (2016) menulis merupakan sarana untuk mengeluarkan ide atau gagasan, perasaan, keinginan, pendapat, dan kemauan, serta informasi untuk disampaikan kepada orang lain. Tidak hanya itu, Delia Putri (2017:2) menyatakan bahwa menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang penting dipelajari oleh siswa atau peserta didik. Sehubungan dengan hal tersebut menulis sendiri akan menjadi sulit dikuasai jika selama pembelajaran menulis seseorang tidak memiliki wawasan yang luas serta tidak mengetahui langkah-langkah menulis. Sementara itu, menulis cerpen juga membutuhkan proses belajar yang panjang. Seseorang perlu mengetahui unsur-unsur pada cerpen, langkah-langkah menulis cerpen, dan mampu menentukan ide pokok kemudian mengembangkannya menjadi teks cerpen.

Untuk membantu memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran menulis, dibutuhkan media sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas.

Media yang diperlukan tentulah berhubungan dengan teknologi dan aplikasi. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Yaumi (2018) yang mengemukakan bahwa media merupakan bagian dari teknologi pembelajaran dan kemajuan untuk mengembangkan media berkontribusi positif pada pengembangan studi teknologi pembelajaran. Pada proses berlangsungnya pembelajaran, media yang diperlukan ialah media yang menarik, tidak monoton, serta dapat memotivasi siswa seperti gambar, video, audio visual, charta, dan media menarik lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 19 Januari 2021 kepada guru bahasa Indonesia di SMK Negeri Sumatera Selatan Palembang Syilvia Novriany, M.Pd. mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi menulis cerpen sudah baik dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa tayangan video. Namun, siswa masih kesulitan dalam memahami materi khususnya pada bagian alur cerpen karena kurangnya interaktif siswa Ketika memahami tayangan video dan kurangnya bantuan penjelasan serta rangsangan dari media yang digunakan. Permasalahan tersebut tentu dapat menghambat proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Oleh karena itu untuk mengatasi kekurangan tersebut dibutuhkan media yang dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan, salah satunya yaitu media *Focusky*. Hadirnya aplikasi *Focusky* yang dapat digunakan guru untuk mempermudah saat mengajar karena fiturnya telah tersedia dan dapat disesuaikan dengan pilihan tema pada bahan ajar. Adapun kelebihan aplikasi *Focusky* khususnya pada pembelajaran menulis cerpen, yaitu 1) tampilan tema yang lebih bervariasi dengan tujuan dapat merangsang siswa untuk dapat berimajinasi dan berkreasi dalam merangkai kalimat; 2) menarik perhatian menggunakan metode *zooming*, dengan adanya efek transisi tersebut juga dapat membantu siswa untuk mengingat perputaran materi pada saat terjadinya transisi ketika terjadinya perpindahan antar slide yang ditampilkan; 3) banyak pilihan tema yang dapat diunduh secara *online*, dengan adanya kemudahan tersebut diharapkan dapat menimbulkan efek kesenangan siswa dalam belajar khususnya untuk membuat ringkasan materi pada menulis cerpen, selain itu dengan dilakukannya penambahan video tutor serta petunjuk dan sumber tautan cara menganalisis materi pada alur cerpen, dengan ini

diharapkan bisa mengatasi permasalahan siswa dalam kesulitannya memahami alur cerpen dan menjadikan sumber utama dalam penunjang keberlangsungan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan *Focusky* untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri Sumatera Selatan”, dengan menambahkan gambar yang berkaitan pada materi menulis cerpen beserta video tutor yang menjelaskan materi pembelajaran, serta memanfaatkan *software AnyDesk* sebagai pengontrol media pada komputer, kemudian semua media tersebut akan diinput pada aplikasi *Focusky* yang disesuaikan dengan hasil analisis pada kebutuhan.

*Focusky* merupakan suatu aplikasi presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan memberikan efek memukau serta menggabungkan fitur *zoom* keperpindahan *slide* sebagai transisi, *focusky* juga menyediakan banyak *template* yang bisa dimanfaatkan dengan mengunduh secara gratis.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran berbasis Aplikasi *Focusky* pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII SMP/MTS yang dilakukan oleh Hernela Putri dan Syafril pada tahun 2020. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Herlena Putri yaitu sama-sama merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis *focusky*. Sedangkan perbedaannya terletak pada materinya. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran untuk materi pada mata pelajaran PPKN, dan penelitian ini pada pelajaran bahasa indonesia dengan materi menulis cerpen.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu pembelajaran yang sulit dipahami peserta didik ialah menganalisis cerpen. Untuk mengatasi kesulitan tersebut dibutuhkan media yang tepat untuk memudahkan peserta didik dalam menganalisis cerpen. Salah satu media yang dapat digunakan ialah *Focusky*. Melalui media pembelajaran *Focusky* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis cerpen.



## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana hasil analisis kebutuhan media *Focusky* dalam pembelajaran menulis cerpen?
- 2) Bagaimana desain media *Focusky* dalam pembelajaran menulis cerpen?
- 3) Bagaimana hasil validasi ahli pada media *Focusky* dalam pembelajaran menulis cerpen?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran melalui aplikasi *Focusky*, sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan media *Focusky* dalam pembelajaran menulis cerpen.
- 2) Menghasilkan desain pengembangan *Focusky* dalam pembelajaran menulis cerpen.
- 3) Mendeskripsikan hasil validasi media *Focusky* untuk pembelajaran menulis cerpen.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru dan siswa dalam membantu menunjang pembelajaran bahasa Indonesia.

1. Manfaat bagi siswa, produk pengembangan media pembelajaran menggunakan *Focusky* pada materi menulis cerpen dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi menulis cerpen serta memberikan motivasi dan inspirasi baru dalam meningkatkan kreatifitas penulisan tanpa kesamaan dengan siswa lainnya.

2. Manfaat bagi guru, media ini diharapkan dapat menjadi acuan dan referensi pada pembelajaran menulis cerpen serta dapat memberikan sumbangan ide dalam pengembangan media

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2(ISSN 2337-8794), 78–90.
- 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 videobscribe-sparkol untuk meningkatkan budaya literasi guru dan peserta didik. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 302–313.
- Arikunto. (2012). *Prosedur penelitian* (p. 244). Jakarta: Rineka Cipta.
- 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.
- Damas, R. (2019). *Keterampilan Berbahasa Menulis Teks Cerita Pendek*. 4(1), 75–84. <https://doi.org/1037//0033-2909.I26.1.78>
- Darmojo, B., Palmer, T. G., Eb, N., Dic, X. I., Editor, S., Casson, M., Mudambi, R., Cantwell, J., Gray, H. P., Dilyard, J. R., Kneller, R., Meyer, K. E., Milner, C., ETH, Gygli, S., Haelg, F., Sturm, J.-E., Jahanian, R., Soleymani, Z., ... Möller, J. (2016). BUKU TEKS. *International Journal of Adolescence and Youth*, 3(1), 27–39.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* (p. 89). Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Diani, R.D., Nurhayati., & Suhendi, D. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- 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.
- Hertiki, H. (2017). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(budaya literasi dalam pembelajaran bahasa), 12–16. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.Php/jpbsi/article/view/20226>

- Lestari, P. (2018). *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Ulang Biografi Siswa Kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang*.
- Mashura. (2005). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Strategi Copy The Master Melalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas IX- C SMPN 2 ToliToli. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(11), 237–248.
- Mastini., Suwandi, Sarwiji., S. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Metode Pembelajaran Berbasis Pengalaman dan Media Audiovisual pada Sekolah Menengah Pertama. *Cerpen*, 1, 22– 34.
- Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 7–8. Negeri, S. M. A., Batu, T., & Ogan, K. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Berbasis Aplikasi Line*.
- Nurgiantoro, Burhan. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. BPF. Yogyakarta.
- Pratiwi, A., & Fuadiyah, S. (2019). *Validitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Focusky Dilengkapi Buku Panduan pada Materi Protista untuk Peserta Didik Kelas X SMA*. 3(2).
- Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Adobe Captivate pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101-112 <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Pernada Media Grup