

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK MENGGUNAKAN
APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS IKLAN
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Epa Nengsi

06021281823068

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK MENGGUNAKAN
APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS IKLAN
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Epa Nengsi

NIM 06021281823068

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan,

Koordinator Program Studi



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

NIP 196902151994032002

Pembimbing



Drs. Ansori, M.Si.

NIP 196609191994031002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK MENGGUNAKAN
APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS IKLAN
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Epa Nengsi

NIM 06021281823068

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 14 April 2022

TIM PENGUJI

1. Drs. Ansori, M.Si. 

2. Dr. Santi Oktarina, M. Pd 

Indralaya, 12 Mei 2022

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



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

NIP196902151994032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Epa Nengsi

NIM : 06021281823068

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENYIMAK MENGGUNAKAN APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS IKLAN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 INDRALAYA" adalah benar-benar tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada plagiat yang ditemukan dalam skripsi ini atau ada pengaduan pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, April 2022

Yang membuat pernyataan,



Epa Nengsi

NIM 06021281823068

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada selembar kertas ini rasanya tak cukup bagi saya untuk menuangkan kalimat syukur atas rahmat dan karunia-Nya karna mengizinkan saya mengecap gelar sarjana yang telah saya idam-idamkan semasa bocah. Terima kasih paling tulus bagi orang-orang baik yang telah menyumbangkan waktu, tenaga, pikiran, uang, maupun didikan selama saya kuliah.

1. **Bapak Ibnu Hajar**, ayahandaku yang mukanya sangar tapi hatinya lembut. Terima kasih atas keringat Bapak yang terkucur demi menghidupi anak mu ini. Selalu ingat manisnya Bapak yang mengantarkan payung ketika hujan dan tangis yang pecah ketika Epa gak bisa kumpul di rumah.
2. **Mamak Sri Arika**, wanita yang menjadi alasanku untuk sukses. Terima kasih atas segala kasih dan sayang mamak yang sudah bersabar mendidik dan merawat Epa. Aku percaya, dibalik segala kemudahan dan kebahagiaan Epa, ada doa yang selalu Mamak panjatkan kepada Sang Pencipta.
3. **Bang Suhendra**, Abang kedua yang sudah seperti seorang ayah. Terima kasih atas dukungan moral dan finansialnya.
4. **Bang Mustari, Bang Soleh, Yuk Dian, dan Risna**, saudara-saudaraku tercinta. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungannya.
5. **Kak Teguh dan Istrinya**, sepupu yang seperti saudara. Terima kasih atas dukungan dan bantuan selama Epa merantau di Indralaya.
6. **Kak Edi dan Yuk Endang**, Bapak dan Ibu Kos *Epa Homestay*. Terima kasih telah menampung Epa diawal Epa kuliah. Terima kasih sudah menyewakan rumahnya. Maaf selalu Epa repotkan.
7. **Yuk Iput, Kak Ucok, dan keluarga besar di Linggau**. Terima kasih atas dukungan moral dan finansialnya.
8. **Drs. Ansori, M.Si.** selaku dosen pembimbing dan akademik. Selalu bersyukur bisa jadi anak bimbingan Bapak. Dosen paling ramah dan tidak suka mempersulit siswanya. Semoga Allah memudahkan segala urusan Bapak pula.
9. **Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.** sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terimakasih atas bimbingan Ibu selama perkuliahan.

10. **Dr. Didi Suhendi, M.Hum.**, selaku Ketua Jurusan Prodi Pendidikan Bahasa, terima kasih atas waktu dan kemudahan yang diberikan selama proses studi dan skripsi.
11. **Seluruh Bapak dan Ibu Dosen** serta **Admin** di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas ilmu dan pengalaman selama saya kuliah di Universitas Sriwijaya.
12. **Nurul Fitriana dan Rafika Rahmadhani**, sahabat suka dan duka. Terimakasih atas loyalitas dana, transfer semangat, nasehat, dan kebersamaan selama empat tahun ini. Sangat beruntung bisa menjadi sahabat kalian dalam segala keterbatasan.
13. **Siis, Edo, Vardy, Arif, Ani, Umi, dan Tasya**, sahabat-sahabat yang mewarnai perkuliahanku. Terimakasih atas waktu yang telah kita habiskan.
14. **Fitry, Pay Letter PBSI 18 Layo**. Terimakasih sudah menyewakan laptopnya dipenghujung saya menyusun skripsi. Sepertinya skripsi ini tidak akan rampung tanpa laptop Anda.
15. **Unsri Mengajar dan Ruang Kebaikan**, organisasi tempatku bertumbuh dan bertemu orang-orang hebat di dalamnya. Sangat banyak nama yang ingin kusebutkan. Tapi akan kucatat dihati saja.
16. **PBSI 18 Indralaya**, sarang bagi 52 orang hebat. Tetap semangat mengejar cita dan cinta.
17. **Rezaldi**, ojek pribadiku. Terimakasih sudah selalu ada dan siap sedia.
18. **Diriku sendiri**, pejuang mimpi. Terimakasih sudah nekat merantau dan bertahan selama kurang lebih empat tahun di Sumatera Selatan. Kamu hebat, kamu kuat. Terimakasih sudah percaya diri.
19. **Almamater kebanggaan Universitas Sriwijaya**, terima kasih sudah menjadi rumah, tempat memperoleh ilmu dan hal-hal baru.

Motto:

"Berpikirlah positif, tidak peduli seberapa keras kehidupanmu."
(Ali bin Abi Thalib)

Kosong adalah penuh.
(Epa Nengsi)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK MENGGUNAKAN APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS IKLAN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 INDRALAYA” disusun untuk memenuhi 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 Drs.Ansori, M.Si., selaku pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Didi Suhendi, M.Hum., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Ernalida S.Pd., M.Hum., Ph.D. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 19 Mei 2022

Penulis,



Epa Nengsi
NIM 06021281823068

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGIAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran	6
2.1.3 Peran Media Pembelajaran	7
2.2 Keterampilan Menyimak	9
2.2.1 Pengertian Keterampilan Menyimak.....	9
2.2.2 Tujuan Menyimak	9
2.2.3. Tahap Menyimak	10
2.2.4 Jenis Keterampilan Menyimak.....	11
2.2.5 Proses Menyimak	13

2.3 Iklan	14
2.3.1 Pengertian Iklan.....	14
2.3.2 Fungsi Iklan.....	14
2.4 Discord	15
2.4.1 Aplikasi Discord.....	15
2.4.2 Kelebihan Aplikasi Discord	16
2.4.3 Kekurangan Aplikasi Discord	17
2.4.4 Cara Menggunakan Discord di Ponsel Pintar.....	17
3.4.5 Cara Menggunakan Discord di PC	17
2.4.6 Cara Membuat Channel Discord	18
BAB III.....	18
METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Metode Penelitian.....	19
3.2 Prosedur Penegembangan.....	19
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian	19
3.4 Teknik Pengumpulan Data	22
3.4.1 Wawancara.....	22
3.4.2 Angket	23
3.4.3 Lembar Validasi.....	24
3.5 Teknik Analisis Data.....	24
3.5.1 Analisis Data Wawancara	24
3.5.2 Analisis Data Angket	24
3.5.3 Analisis Data Validasi Ahli	25
BAB IV	27
HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Hasil Penelitian.....	27
4.1.1 Identifikasi Kebutuhan.....	27
4.1.2 Identifikasi Kondisi Subjek Penelitian Pembelajaran Menyimak Teks Iklan	38
4.1.2.1 Identifikasi Kondisi Siswa Pada Pembelajaran Menyimak Teks Iklan	38
4.1.2.2 Identifikasi Kondisi Guru Pada Pembelajaran menyimak Teks Iklan	39

4.1.3 Rancangan Media Pembelajaran Menyimak Teks Iklan Menggunakan Aplikasi Discord Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Indralaya.....	41
4.1.4 Produk Media Pembelajaran Menyimak Menggunakan Aplikasi Discord Materi Memahami Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya	46
4.1.5 Hasil Validasi Ahli	51
4.1.6 Revisi Produk	56
4.2 Pembahasan.....	60
BAB V	64
SIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK MENGGUNAKAN
APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN MEMAHAMI TEKS IKLAN
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 INDRALAYA**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi Discord pada materi teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media Pembelajaran menggunakan aplikasi Discord pada materi teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan serta hasil wawancara dengan siswa dan guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, produk media pembelajaran menggunakan aplikasi Discord dibutuhkan dalam pembelajaran teks iklan, sesuai dengan kondisi pembelajaran teks iklan pada guru dan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya. Langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan yang terdiri atas membuat rancangan yakni desain produk, rancangan materi, melakukan validasi ahli dan revisi produk. Uji validasi ahli terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi media mendapatkan nilai total 73 dan dikonversikan menjadi 91, 25% dari nilai maksimal 80 untuk komponen kelayakan media. Hasil validasi materi mendapatkan nilai total 58 dan dikonversikan menjadi 96, 66% dari nilai maksimal 60 untuk komponen kelayakan materi. Hasil validasi bahasa mendapatkan nilai total 45 dan dikonversikan menjadi 82% dari nilai maksimal 55 untuk komponen kelayakan bahasa. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media pembelajaran menyimak teks iklan menggunakan aplikasi Discord dalam pembelajaran memahami teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya sangat layak dan berkategori sangat baik.

Kata kunci : pengembangan, media pembelajaran, Discord, teks iklan

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya
(2022)

Nama : Epa Nengsi

NIM : 06021281823068

Dosen Pembimbing : Drs. Ansori, M.Si.

**DEVELOPMENT OF LISTENING LEARNING MEDIA USING DISCORD
APPLICATION IN LEARNING TO UNDERSTAND THE ADVERTISING TEXT OF
STUDENTS OF CLASS VIII OF SMP NEGERI 1 INDRALAYA**

ABSTRACT

This study aims to produce a development product in the form of learning media using the Discord application on advertising text material for class VIII students of SMP Negeri 1 Indralaya. The type of research conducted is research with research and development methods (Research and Development). The model used in this study is the ADDIE development model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Learning Media using the Discord application on advertising text material for class VIII SMP Negeri 1 Indralaya students was developed based on the results of needs analysis and the results of interviews with students and teachers. Based on the results of the needs analysis, learning media products using the Discord application are needed in learning advertising texts, according to the conditions of learning advertising texts for teachers and students of class VIII SMP Negeri 1 Indralaya. The next step is to do a plan which consists of making a design, namely product design, material design, expert validation and product revision. The expert validation test consisted of material experts, media experts, and linguists. The results of media validation got a total value of 73 and converted to 91, 25% of the maximum value of 80 for the media eligibility component. The results of material validation get a total value of 58 and are converted to 96.66% of the maximum value of 60 for the material feasibility component. The results of the language validation get a total score of 45 and are converted to 82% of the maximum value of 55 for the language eligibility component. Based on the results of expert validation, the learning media for listening to advertising texts using the Discord application in learning to understand advertising texts for class VIII SMP Negeri 1 Indralaya is very feasible and categorized as very good.

Keywords: development, instructional media, Discord, ad text

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP196902151994032002

Pembimbing



Drs. Ansori, M. Si.
NIP196609191994031002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi dan informasi dewasa ini telah merubah segala lini kehidupan tak terkecuali dibidang pendidikan yang dikenal dengan Era Pendidikan 4.0. Era Pendidikan 4.0 merupakan pembelajaran dengan proses pendidikan yang memanfaatkan teknologi digital. Menurut (Huda, 2020) mengungkapkan bahwa dengan teknologi digital, kendala jarak serta waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan proses pendidikan sudah tidak jadi permasalahan. Internet, aplikasi, dan email dimanfaatkan oleh guru dan siswa agar bisa berhubungan secara virtual dimana proses pendidikan bisa dilakukan tanpa mesti melaksanakan interaksi secara langsung.

Pemakaian teknologi selaku media pembelajaran ini dapat jadi pemecahan permasalahan pandemi Covid-19 yang dialami saat ini. Pandemi menyebabkan proses belajar mengajar dialihkan menjadi sistem daring (dalam jaringan). Sayangnya, pembelajaran daring di sekolah-sekolah masih mengalami beberapa hambatan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Nurexmawati, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 1 Indralaya pada tanggal 29 November 2021, beliau menuturkan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran secara daring belum terlaksana secara optimal. Siswa kurang responsif selama pembelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Bahan ajar yang digunakan hanya buku pegangan siswa sementara materi dan tugas diberikan melalui aplikasi Telegram.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Khoirun Nissa Putri siswa kelas VIII.5 SMP Negeri 1 Indralaya. Nissa menuturkan bahwa ia mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran sebab materi yang didapat terbatas. Pembelajaran menggunakan buku pegangan siswa sebagai rujukan dan diakhiri dengan tugas. Gaya pembelajaran tersebut membuat narasumber kurang memahami materi pembelajaran karena tidak tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di atas, diperlukan media pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran daring. Hamalik (Arsyad, 2015:19-20) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi

dan merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran selama fase orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas pembelajaran dan penyampaian informasi dan isi mata kuliah pada saat itu. Selain merangsang motivasi dan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat diandalkan, memudahkan interpretasi data dan memadatkan informasi..

Di era teknologi yang semakin maju saat ini, manusia dituntut untuk menangkap informasi secara tepat dan akurat. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan menyimak yang baik ketika menerima sudut pandang dari berbagai media dan sumber. Kegiatan menyimak juga tak lepas dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas menyimak telah jadi sesuatu bagian dalam dunia pengajaran, terlebih lagi untuk pengajaran bahasa. Keterampilan menyimak mesti dikuasai siswa untuk menyerap informasi baik di sekolah maupun ketika dihadapai dengan berbagai informasi yang semakin mudah diakses.

Sayangnya, keterampilan menyimak siswa masih rendah sebab tidak mendapat sorotan sebagaimana keterampilan berbahasa yang lain. Hermawan (2012: 34-35) menjelaskan banyak sekolah yang kurang memperhatikan pelajaran menyimak dibandingkan dengan keahlian-keahlian komunikasi lainnya. Nurgiyantoro (2013: 353) memaparkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, pembelajaran dan tes menyimak tampak kurang mendapat perhatian sebagaimana halnya kompetensi berbahasa yang lain.

Berbagai aplikasi penunjang pembelajaran daring yang sering dimanfaatkan sekolah adalah aplikasi virtual meeting seperti ZOOM dan Google Meet, serta media sosial seperti WhatsApp, Line, dan Telegram. Masih banyak aplikasi sejenis yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran daring, salah satunya adalah aplikasi Discord.

Discord merupakan aplikasi yang seringkali digunakan oleh para gamers untuk berkomunikasi (Raihan, 2018). Discord adalah sebuah platform yang memungkinkan penggunaanya untuk saling mengirim pesan, gambar, audio, video, dokumen, bahkan hingga *share screen*. Secara keseluruhan, aplikasi ini dinilai sebagai inovasi yang baik untuk melaksanakan pembelajaran secara daring pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini. Aplikasi ini seluruhnya gratis, dapat digunakan menggunakan komputer, laptop, dan ponsel pintar. Aplikasi ini bahkan bisa dimainkan melalui *browser* hingga tidak perlu takut memenuhi ruang penyimpanan karena tidak harus diunduh. Cara menggunakan aplikasi Discord juga tidak sulit.

Discord dipilih sebagai aplikasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak sebab Discord dapat menyajikan bahan simakan seperti audio, video, hingga pertemuan virtual. Wulanjani, A. N. (2018) menjelaskan bahwa Discord menyajikan multimedia yang dapat memberikan beberapa manfaat jika digunakan dengan tepat di kelas menyimak. Aplikasi ini dapat memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk terlibat dan berpartisipasi lebih aktif di kelas menyimak.. Selain itu, dengan menggunakan Discord, siswa dapat memiliki kelas menyimak. virtual di mana saja. Itu berarti mereka tidak perlu hadir ke kelas atau laboratorium bahasa. Selama mereka bisa mendapatkan koneksi internet yang baik, mereka dapat bergabung dalam kelas menyimak. virtual.

Salah satu sumber simakan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari adalah iklan. Siswa harus memiliki kemampuan menyimak yang baik dalam menyerap informasi yang disuguhkan oleh iklan, misalnya saja iklan rokok. Berdasarkan penelitian dari Komnas Perlindungan Anak tahun 2007, sekitar 91, 7 persen remaja berusia 13-15 tahun mulai merokok akibat tayangan iklan.

Materi teks iklan merupakan materi wajib mata pelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Pembelajaran teks iklan merupakan salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan KD (Kompetensi Dasar) 3.3, yaitu mengidentifikasi informasi teks iklan, slogan, atau poster (yang membuat bangga dan memotivasi) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Arum Nisma Wulanjani, Universitas Tidar dengan judul "*Discord Application: Turning a Voice Chat Application for Gamers into a Virtual Listening Class*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 30 dari 31 siswa atau 97% siswa menyatakan bahwa Discord cocok digunakan di kelas menyimak virtual. Ada 30 dari 31 siswa berpikir bahwa Discord mudah untuk diterapkan selama kelas menyimak virtual. 29 siswa atau 94% dari siswa menyatakan bahwa Discord dapat membantu mereka selama kelas menyimak virtual. 27 dari 31 siswa yang dapat menikmati kelas menyimak virtual dan 29 dari 31 siswa yang antusias dalam menerapkan Discord di kelas menyimak virtual (Wulanjani, 2018)

Penelitian relevan berikutnya adalah penelitian oleh Afandi, Efriani, Jagad Aditya Dewantara, Universitas Tanjungpura Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Discord menyediakan kemudahan dalam pembelajaran, diantaranya : (1) pembelajaran tidak terikat oleh ruang kelas, (2) dapat digunakan untuk mata kuliah atau mata pelajaran yang sama untuk dua atau lebih kelas yang berbeda, (3) menyediakan fitur-fitur yang mendorong terjadinya interaksi dan komunikasi di antara para peserta, (4) memungkinkan

pembelajaran memiliki lebih dari dua guru atau ahli, (5) interaksi dapat dilakukan dengan *teks channels* dan *voice channels* (Dewantara dkk, 2020)

Penelitian relevan lainnya yaitu penelitian oleh Aditya Rakhmawan, Dase Erwin Juansah, Lukman Nulhakim, Lulu Tunjung Biru, Rt. Bai Rohimah, Dwi Indah Suryani, Mudmainah Vitasari, Vica Dian Aprelia Resti, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dengan judul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih banyak mahasiswa yang mengalami kendala dalam menggunakan Discord ini disebabkan masalah jaringan internet yang tidak stabil. Namun demikian, sebagian mahasiswa yang memiliki jaringan internet yang stabil merasa puas dalam menggunakan aplikasi Discord dalam pembelajaran (Rakhmawan dkk, 2020).

Keterbaruan yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan aplikasi Discord sebagai media simakan teks iklan. Media yang dikembangkan peneliti dilengkapi buku panduan untuk memudahkan siswa dalam memahami aplikasi Discord, video pemebelajaran untuk membantu siswa memahami materi, kuis interaktif yang menguji kemampuan menyimak siswa, tugas menyimak berkelompok sebagai tes pengetahuan dan wadah bertukar pendapat antar siswa, daftar hadir, dan pertemuan virtual melalui *voice channels*.

Aplikasi Discord telah digunakan pada kelas Pancasila, Kedokteran, dan menyimak dalam kelas Bahasa Inggris. Peneliti belum menemukan pengembangan aplikasi Dicord pada pembelajaran menyimak bahasa Indonesia terkhusus materi teks Iklan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menyimak menggunakan aplikasi Discord dalam pembelajaran memahami teks iklan siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Indralaya. Aplikasi Discord dipilih untuk menopang pembelajaran daring, dimana guru dapat membagikan materi menyimak kepada siswa. Media Pembelajaran tersebut dapat diakses secara mandiri oleh siswa dimana saja dan kapan saja tanpa bantuan guru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran menyimak menggunakan aplikasi Discord dalam pembelajaran memahami teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya?

2. Bagaimana rancangan media pembelajaran menyimak menggunakan aplikasi Discord dalam pembelajaran memahami teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya?
3. Bagaimana hasil validasi rancangan media pembelajaran menyimak menggunakan aplikasi Discord dalam pembelajaran memahami teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran menyimak menggunakan aplikasi Discord dalam pembelajaran memahami teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya.
2. Merancang media pembelajaran menyimak menggunakan aplikasi Discord dalam pembelajaran memahami teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya.
3. Menghasilkan media pembelajaran menyimak menggunakan aplikasi Discord dalam pembelajaran memahami teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya yang divalidasi oleh validator.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian pengembangan media pembelajaran menyimak menggunakan aplikasi Discord dalam pembelajaran memahami teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik belajar bahasa Indonesia khususnya dalam materi menyimak teks iklan.
2. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang alternatif media pembelajaran yang efektif khususnya dalam pembelajaran menyimak teks iklan di kelas.
3. Bagi peneliti selanjutnya, melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M Morissan. (2010). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Penerbit Kencana.
- Abdullah, R. (2015). *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum*. PT Bumi Aksara.
- Ahmad, Abdul Karim H. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar.
- Alwafi Ridho Subarkah. (2018). *Pola Komunikasi Group Discord PUBG. INDO.FUN Melalui Aplikasi Discord*. E-Proceeding of Management, 151(2), 10–17.
- Anas, M. (2021). *Apa Itu Discord? Pengertian, Fungsi, dan Cara Menggunakan*. [Halaman Web]. Diakses dari <https://www.ubixlo.com/apa-itu-discord>
- Andi Prastowo. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Aulia, N. L. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Model Komik Untuk Pemelajar Bipa 4* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 61–65. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.283>
- Electric, M. (2021). *Upaya Meningkatkan Kompetensi Pendidik Untuk Menghadapi Kegiatan Belajar dari Rumah dengan Aplikasi Discord pada SMP Negeri Satu Atap 2 Bungatan Tahun Pelajaran 2020/2021*. 9(1), 77–90. <https://emea.mitsubishielectric.com/ar/productsolutions/factory-automation/index.html>
- Ellington, H & Race, P. (1993). *Producing Teaching Materials*. Kogan Page.
- Heinich, R., Molenda, M & Russel, J. D. (1989). *Instructional Media and Technologies for Learning*. McMillan.
- Hijriyah, U. (2016). *Menyimak Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa*. Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung.
- Huda, I. A. (2020). *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal pendidikan dan konseling*
- Kotler, P. (2008). *Prinsip-Prinsip Pemasaran Jilid I*. Erlangga.
- Majid, A. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y, 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif, M. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang*. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 310–320. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2473>

- Nisphi, M. . (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Mobile learning dalam Pembelajaran Membaca Teks Editorial Pada Kelas XII di SMA Negeri 3 Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Octaria, D. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Menggunakan Audio Podcast Dalam Pembelajaran Memahami Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya*. Universitas Sriwijaya.
- Purwadi dan Awandono. (2000). *BPK Menyimak Bahasa Indonesia*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Rakhmawan, A., Juansah, D. E., Nulhakim, L., Biru, L. T., Rohimah, R. B., Suryani, D. I., ... & Resti, V. D. A. (2020, November). ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI DISCORD DALAM PEMBELAJARAN DARING DI ERA PANDEMI COVID-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 3, No. 1, pp. 55-59).
- Rowntree, D. (1995). *Preparing Materials for Open, Distance, and Flexible Learning*. Kogan Page.
- Setiyaningsih, I. (2019). *Mengenal Jenis-Jenis Teks*. Klaten: PT Penerbit Intan Pariwara.
- Shimp, T. A. (2003). *Periklanan dan Promosi, Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu*.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tim Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tjahjadi, E., Paramita, S., & Salman, D. (2021). *Pembelajaran Era Pandemi Covid-19 di Indonesia (Studi terhadap Aplikasi Discord)*. *Koneksi*, 5(1), 83-89.
- Wulanjani, A. N. (2018). *DISCORD APPLICATION: Turning a Voice Chat Application for Gamers into a Virtual Listening Class*. *2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*. 2, hal. 115-119. Semarang: Unimus.
- Yusnita. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Lectora Inspire Pada Materi Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya*. Palembang: UNSRI