

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER
DALAM PEMBELAJARAN DARING SEBAGAI SUMBER BELAJAR
PADA TEKS IKLAN, SLOGAN, ATAU POSTER PADA
SISWA SMP KELAS VIII**

(Skripsi)

**Oleh
VEMI PUSPITA SARI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar Pada Teks Iklan, Slogan, atau Poster Pada Siswa SMP Kelas VIII

Oleh

VEMI PUSPITA SARI

Permasalahan pada penelitian ini ialah kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Media pembelajaran akan lebih menarik dan variatif apabila dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis Animaker dan memaparkan hasil kelayakan produk media berbasis Animaker dalam pembelajaran teks iklan, slogan dan poster pada siswa SMP kelas VIII.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* oleh Borg dan Gall yang peneliti ikuti hanya lima tahap yaitu menganalisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain disesuaikan dengan kondisi pandemi pada saat ini yang tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba lapangan dalam skala besar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan observasi.

Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian media pembelajaran berbasis Animaker pada teks iklan, slogan, atau poster kelas VIII SMP menghasilkan produk berupa video pembelajaran dan pada bagian pertama berdurasi 4 menit dan 18 detik terdiri dari 24 *slide* dan bagian kedua berdurasi 3 menit dan 27 detik 18 *slide*. Pada aspek pembelajaran dan aspek isi dinyatakan sangat layak dengan memperoleh persentase sebesar 85,7% dan 93,75%. Kelayakan produk yang telah

diuji oleh ahli media pada aspek tampilan memperoleh rata-rata persentase 87,5 % dan peran media memperoleh rata-rata persentase yang sama yaitu 87,5 % dan kedua aspek yang dinyatakan sangat layak.

Kata kunci: pengembangan, media, Animaker, teks iklan, slogan, poster.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER
DALAM PEMBELAJARAN DARING SEBAGAI SUMBER BELAJAR
PADA TEKS IKLAN, SLOGAN, ATAU POSTER PADA
SISWA SMP KELAS VIII**

Oleh

VEMI PUSPITA SARI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2021**

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar pada Teks Iklan, Slogan, atau Poster pada Peserta Didik SMP Kelas VIII

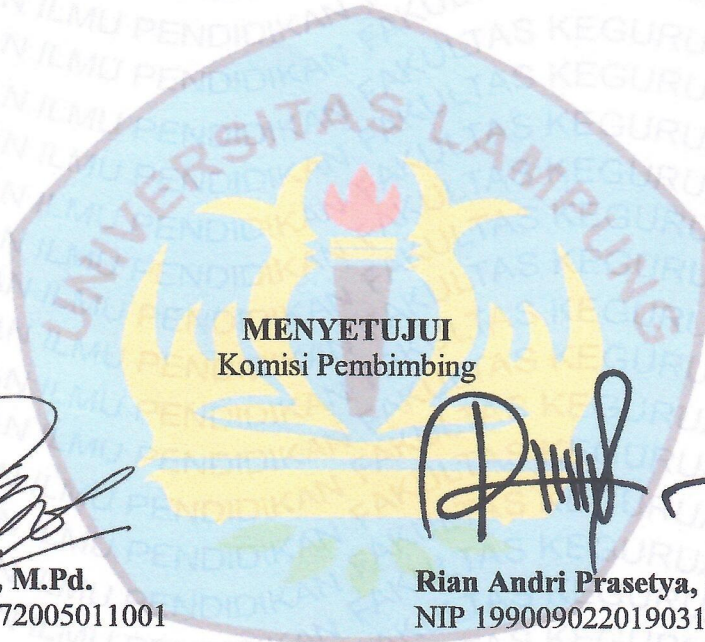
Nama Mahasiswa : Nemi Luspita Sari

No. Pokok Mahasiswa : 1753041010

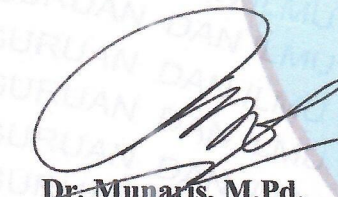
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia


Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI
Komisi Pembimbing


Dr. Munaris, M.Pd.
NIP 197008072005011001


Rian Andri Prasetya, M.Pd.
NIP 199009022019031010

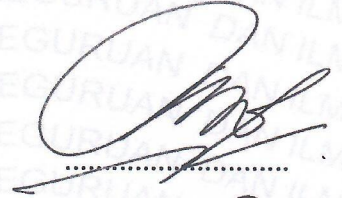
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni


Dr. Nurlaksana Eko Rusmlnto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

MENGESAHKAN

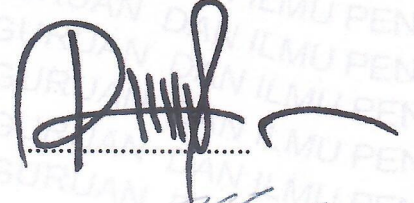
1. Tim Penguji
Ketua

: **Dr. Munaris, M.Pd.**



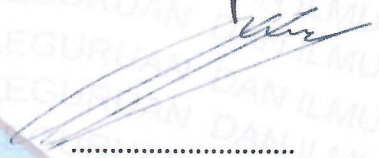
Sekretaris

: **Rian Andri Prasetya, M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing : **Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 1 November 2021

PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Vemi Puspita Sari
NPM : 1753041010
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar Pada Teks Iklan, Slogan, atau Poster Pada Siswa SMP Kelas VIII
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ilmiah ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa batuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
2. Dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Saya menyerahkan hak dalam karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 10 Desember 2021



Vemi Puspita Sari
1753041010

RIWAYAT HIDUP

Penulis merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, putri dari pasangan Ujang Misron S.H., M.P dan Ema Palda, yang lahir pada 29 Desember 1998 di Lampung Barat. Pendidikan yang telah ditempuh penulis dimulai dari TK Pertiwi, SD Negeri 1 Liwa pada tahun 2006 sampai 2011, SMP IT Ar-Raihan pada tahun 2012 sampai 2014, dan SMA Al- Kautsar pada tahun 2015 sampai 2017.

Pada tahun 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri Wilayah Barat (SMM PTN-BARAT/UM). Penulis pernah melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Adiwarno, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMKN 3 Bandar Lampung pada tahun 2020.

MOTO

“.... Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha
Melihat akan hamba-hamba-Nya”

(Qs. Al-Mu'min: 44)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil alamin, segala puji untuk-Mu ya Allah SWT atas segala kemudahan, limpahan rahmat dan karunia-Mu.

Dengan penuh rasa syukur ku persembahkan karya ini kepada:

Kedua orang tuaku, Bapak Ujang Misron dan Ibu Ema Palda yang senantiasa sabar dalam membimbing setiap langkahku, mendidikku dengan penuh cinta, mendoakan serta melimpahkan segenap kasih sayang dan materi yang tiada terhingga.

Kakakku tercinta Ahmad Dempo Palindo dan Achmad Yansen serta adik tercinta Meidiana Khoirunnisa dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa, dan semangat.

Teman-teman seperjuangan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2017.

Almamater Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah *subhanaahuwataala* atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar Pada Teks Iklan, Slogan, atau Poster Pada Siswa SMP Kelas VIII”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tentu telah banyak menerima masukan, arahan, bimbingan, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak. Sehubungan dengan hal itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Munaris, M.Pd., sebagai dosen Pembimbing Akademik (PA) sekaligus sebagai Pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
2. Rian Andri Prasetya, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran, memberikan solusi, memotivasi, mengarahkan, menjelaskan, memberikan saran, serta nasihat yang amat berharga bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku Pembahas yang telah memberikan kritik, saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis.
4. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Bambang Riadi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. Rahmat Prayogi, M.Pd., selaku dosen validator ahli media dan ahli materi yang telah bersedia menilai produk pengembangan media pembelajaran.
7. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.

8. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membekali penulis ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
9. Papa dan Mama tercinta, Bapak Ujang Misron, S.H, M.P dan Ibu Ema Palda yang selalu mendoakan, memberikan perhatian, dan mengajarkanku untuk tidak mudah menyerah.
10. Kakak-kakakku Odo Dempo dan Ongah Yansen, dan adikku Meidiana Khoirunisa yang selalu mendukung dan memberikan motivasi dalam belajar memaknai perjalanan kehidupan.
11. Saudara-saudara ku Duwi, Indah, Nadia, Nanda, Tata , Delfa terima kasih sudah selalu mendukungku.
12. Keluarga besar yang selalu mendoakan dan mendukungku, semoga Allah selalu memberikan rezeki dan kesehatan untuk kalian semua.
13. Sahabat-sahabatku sejak SMP Elen Arsyta, Prisilia Surya Vani, Restu Ana Puari, Putri Laila Ramadhani, Zhafira Rima Wanjaya, Balqis Falah Robbani yang setia menemani dan mendukung hingga menggapai gelar sarjana.
14. Sahabat-sahabatku sejak SMA Nia, Ocha, Dewi, Rafika, Tiara, Ajeng, Titis, dan Nadia yang selalu memberi semangat dan mendoakan.
15. Teman – teman ku Refie, Fikri, Wulan , Dinda, dan Nabilla yang sudah banyak membantu dalam pengerjaan skripsiku semoga Allah selalu memudahkan kalian.
16. Teman-teman seperjuangan FKIP Batrasia 2017 serta adik-adik dan kakak-kakak tingkat.
17. Teman-teman KKN desa Adiwarno, Rofi, Putri, dan Febry, terima kasih atas kebersamaan kita selama 40 hari.
18. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, tetapi yakin lah selalu ada ruang di hatiku untuk mengingat jasa-jasa kalian.

Bandar Lampung, Juni 2021

Penulis,

Vemi Puspita Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER LUAR	i
ABSTRAK	ii
COVER DALAM	iv
PERSETUJUAN	v
MENGESAHKAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR SKEMA	xix
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.4 Jenis-Jenis Media	10
2.2 Landasan Teoritis Penggunaan Media.....	12
2.3 Pembelajaran Daring/ E- Learning	13
2.3.1 Pengertian Daring/E-Learning	13
2.3.2 Kelebihan Daring/E- Learning.....	13
2.4 Media Animaker	14
2.4.1 Pengertian Media Animaker	14
2.3.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Animaker	16
2.5 Teks Iklan, Slogan, dan Poster	16
2.5.1 Pengertian Iklan	17

2.5.2	Fungsi Iklan	17
2.5.3	Unsur Pembangun Teks Iklan.....	19
2.5.4	Tujuan Iklan.....	20
2.5.5	Pengertian Poster	21
2.5.6	Jenis-Jenis Poster	21
2.5.7	Pengertian Slogan	23
2.5.8	Jenis-Jenis Slogan.....	23

III. METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian	25
3.2	Prosedur Penelitian	25
3.3	Instrumen Penelitian	31
3.4	Teknik Pengumpulan Data	31

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN..... 37

4.1	Hasil.....	37
4.1.1	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker.....	37
4.1.1.1	Potensi dan Masalah	37
4.1.1.2	Pengumpulan Data.....	38
4.1.1.3	Desain Produk.....	41
4.1.1.4	Validasi Desain.....	46
4.1.1.5	Revisi Desain	49
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	51
4.2.1	Pembahasan Pengembangan Media Animaker.....	51
4.2.1.1	Potensi dan Masalah	51
4.2.1.2	Pengumpulan Data.....	52
4.2.1.3	Desain Produk.....	52
4.2.1.4	Validasi Desain.....	77
4.2.1.5	Revisi Desain	78
4.2.2	Pembahasan Kelayakan Media Animaker	82

V. PENUTUP

5.1	Simpulan.....	93
5.2	Saran	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Daftar pertanyaan wawancara	31
Tabel 3. 2 Angket ahli media terhadap aspek tampilan	32
Tabel 3. 3 Angket ahli media terhadap aspek peran media.....	33
Tabel 3. 4 Angket terhadap aspek pembelajaran	34
Tabel 3. 5 Angket terhadap aspek isi	34
Tabel 4. 1 Hasil validasi ahli materi terhadap aspek isi.....	47
Tabel 4. 2 Hasil validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran	47
Tabel 4. 3 Hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan	48
Tabel 4. 4 Hasil validasi ahli media terhadap aspek peran media	49
Tabel 4. 5 Rata-rata persentase ahli materi	50
Tabel 4. 6 Rata-rata persentase ahli media.....	50
Tabel 4. 7 Pembahasan validasi ahli materi aspek isi	82
Tabel 4. 8 Pembahasan validasi ahli materi aspek pembelajaran	85
Tabel 4. 9 Pembahasan validasi ahli media terhadap aspek tampilan.....	88
Tabel 4. 10 Pembahasan ahli media terhadap aspek peran media	91
Tabel 4. 11 Hasil Kelayakan Media Pembelajaran	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh poster kegiatan.....	21
Gambar 2. 2 Contoh poster layanan masyarakat.....	22
Gambar 2. 3 Contoh poster pendidikan.....	22
Gambar 2. 4 Contoh poster niaga.....	23
Gambar 3. 1Halaman utama software Animaker.....	28
Gambar 3. 2 Laman pendaftaran.....	28
Gambar 3. 3 Tampilan menu Animaker.....	29
Gambar 3. 4 <i>Templater</i>	29
Gambar 3. 5 Tampilan kerja.....	30
Gambar 4. 1 Bagian pembuka media pembelajaran pertama.....	42
Gambar 4. 2 Bagian kedua materi pertama mengenai teks iklan.....	42
Gambar 4. 3 Bagian kedua materi mengenai teks slogan.	43
Gambar 4. 4 Bagian kedua mengenai teks poster	43
Gambar 4. 5 Bagian ketiga mengenai penutup media pembelajaran pertama.	43
Gambar 4. 6 Bagian pertama media pembelajaran kedua.....	44
Gambar 4. 7 Bagian kedua mengenai contoh iklan.....	44
Gambar 4. 8 Bagian kedua mengenai contoh slogan.	45
Gambar 4. 9 Bagian kedua mengenai contoh poster.....	45
Gambar 4. 10 Bagian kedua mengenai perbedaan iklan, sloan, dan poster.	46
Gambar 4. 11 Bagian ketiga mengenai penutup media pembelajaran kedua.	46
Gambar 4. 12 Tampilan depan media pembelajaran teks iklan,slogan, atau poste	53
Gambar 4. 13 Salam Pembuka.....	53
Gambar 4. 14 Menyampaikan materi pembelajaran hari ini.....	54
Gambar 4. 15 Menyampaikan kompetensi dasar.	55
Gambar 4. 16 Menyajikan tujuan pembelajaran.	55
Gambar 4. 17 Mengenalkan bahwa iklan, slogan, atau poster berada di sekitar peserta didik.....	56

Gambar 4. 18 Menyajikan contoh iklan yang berada di sekitar peserta didik.	57
Gambar 4. 19 Menanyakan kepada peserta didik terhadap sebuah iklan, slogan, atau poster.....	57
Gambar 4. 20 Menyampaikan ajakan kepada peserta didik agar menyimak materi pembelajaran.....	58
Gambar 4. 21 Menyajikan pengertian iklan.	58
Gambar 4. 22 Menjelaskan media yang digunakan dalam menyampaikan iklan. .	59
Gambar 4. 23 Menjelaskan fungsi iklan.	60
Gambar 4. 24 Menyajikan pengertian slogan.	60
Gambar 4. 25 Menjelaskan slogan lingkungan.	61
Gambar 4. 26 Menyajikan materi slogan pendidikan.	62
Gambar 4. 27 Menyajikan materi slogan kesehatan.	62
Gambar 4. 28 Menyajikan pertanyaan.	63
Gambar 4. 29 Menyajikan pengertian poster.	64
Gambar 4. 30 Menyajikan salah satu jenis poster yaitu poster kegiatan.	64
Gambar 4. 31 Menyajikan poster layanan masyarakat.	65
Gambar 4. 32 Menyajikan salah satu jenis poster yaitu poster pendidikan.	66
Gambar 4. 33 Menyajikan salah satu jenis poster yaitu poster niaga.	66
Gambar 4. 34 Menampilkan penutup untuk media pembelajaran pertama.	67
Gambar 4. 35 Menyajikan <i>cover</i> media pembelajaran kedua.	68
Gambar 4. 36 Menyajikan sapaan kepada peserta didik.	69
Gambar 4. 37 Menyajikan judul pembahasan pada media pembelajaran kedua. .	69
Gambar 4. 38 Menyajikan perintah agar peserta didik menyimak dan memahami materi.....	70
Gambar 4. 39 Menyajikan contoh iklan dengan topik virus corona.	71
Gambar 4. 40 Menyajikan pertanyaan yang berkaitan dengan iklan.	71
Gambar 4. 41 Menampilkan fungsi sosial pada iklan.	72
Gambar 4. 42 Menyajikan contoh slogan dan pertanyaan yang berkaitan dengan slogan yang ditampilkan.....	72
Gambar 4. 43 Menyajikan contoh slogan lingkungan.	73
Gambar 4. 44 Menyajikan contoh poster layanan masyarakat.	73
Gambar 4. 45 Menyajikan pertanyaan yang berkaitan dengan poster yang	

ditampilkan.....	74
Gambar 4. 46 Menyajikan poster mengenai lomba.	74
Gambar 4. 47 Menyajikan contoh poster niaga.	75
Gambar 4. 48 Menyajikan pertanyaan kepada peserta didik.	75
Gambar 4. 49 Mengajak peserta didik untuk memerhatikan simpulan mengenai perbedaan teks iklan, slogan, dan poster.	76
Gambar 4. 50 Menampilkan perbedaan teks iklan, slogan, dan poster.....	76
Gambar 4. 51 Penutup media pembelajaran kedua.....	77
Gambar 4. 52 Revisi <i>slide</i> kelima.....	79
Gambar 4. 53 Revisi <i>slide</i> kedelapan.....	79
Gambar 4. 54 Revisi <i>slide</i> kesepuluh.....	80
Gambar 4. 55 Revisi <i>slide</i> ketujuh belas.....	80
Gambar 4. 56 Revisi <i>slide</i> kedelapan belas.....	81
Gambar 4. 57 Revisi <i>slide</i> kedua puluh empat.....	81

DAFTAR SKEMA

Skema 2. 1 Fungsi media pembelajaran.....	8
Skema 2. 2 Unsur pembangun teks iklan.....	19
Skema 3. 1 Langkah-langkah penelitian	26

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Inovasi dalam dunia pendidikan terus dilakukan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman yang begitu pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) yang begitu pesat membuat peserta didik jauh lebih tertarik dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Hampir semua hal yang dilakukan pendidik pada zaman ini memanfaatkan teknologi. Sehingga, kepekaan dan kemampuan guru dalam bidang teknologi menjadi salah satu faktor utama keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Sejalan dengan itu, pendidik sebagai *agent of change* semestinya tidak boleh gagap teknologi.

Menurut Suwandi (dalam Syanurdin, 2019) Era digital menuntut pendidik untuk bermetamorfosis dari guru yang biasa menjadi pendidik yang luar biasa. Pendidik yang bukan saja melek teknologi, memiliki pengetahuan luas dan kecakapan/keterampilan tinggi di bidang yang diajarkan, memiliki kemampuan memilih dan menggunakan metode atau strategi pembelajaran, tapi pendidik yang mampu memerankan diri sebagai model serta menginspirasi para peserta didik.

Saat ini, seluruh sekolah di Indonesia melakukan pembelajaran secara online atau lebih dikenal dengan pembelajaran daring. Banyak sekali hal yang harus dipersiapkan agar pembelajaran daring dapat maksimal, salah satunya adalah mempersiapkan media pembelajaran sebagai bahan belajar. Dengan segala keterbatasan yang ada peserta didik diharapkan merasa tercukupi dari segi bahan pembelajaran agar peserta didik aktif untuk mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan

pembelajaran melalui aplikasi seperti zoom dianggap kurang maksimal karena memiliki beberapa kendala sehingga untuk memaksimalkan dibutuhkan media pembelajaran penunjang yang lebih mudah di akses dan inovatif.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Peranan media dalam pembelajaran tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Lebih dari itu media pembelajaran juga memengaruhi semangat dan antusias peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar. Menurut *National Education Associaton* (dalam sanaky, 2013) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran.

Pemilihan media yang tepat harus sejalan dengan tujuan dan sasaran pembelajaran. Media yang digunakan harus dapat menarik minat peserta didik untuk selalu fokus terhadap materi pembelajaran, tidak hanya itu media yang digunakan juga harus bisa membuat peserta didik berinteraksi dengan media tersebut. Namun, isi dari media tersebut tetap harus sesuai dengan kurikulum dan silabus pembelajaran.

Kerangka pengembangan Kurikulum 2013 revisi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk pendidikan tingkat dasar dan menengah yang dikemukakan Kemendikbud (2017) adalah pengembangan kompetensi kurikulum Bahasa Indonesia ditekankan pada kemampuan mendengarkan, membaca, memirsa (*viewing*), berbicara, dan menulis. Pengembangan kemampuan tersebut dilakukan melalui berbagai teks. Salah satu teks yang terdapat di SMP adalah teks slogan, iklan, dan poster. Materi mengenai teks iklan, slogan dan poster kelas VIII terdapat pada kompetensi dasar 3.3 mengidentifikasi informasi teks iklan, slogan, atau poster (yang membuat bangga dan memotivasi) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar dan kompetensi dasar 4.3 menyimpulkan isi iklan, slogan, atau poster (membanggakan dan memotivasi) dari berbagai sumber.

Pembelajaran bahasa tidak selalu tentang pemahaman materi, tetapi juga tentang bagaimana peserta didik dapat mengimplementasikan dalam kegiatan sehari-hari yang digunakan untuk berkomunikasi. Salah satu wujud yang sering kali dijumpai baik di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal adalah bahasa pada iklan, slogan, dan poster. Iklan, slogan, poster itu sangat dekat hubungannya dengan kehidupan kita. Kita akan menemukan ketiganya dalam kehidupan sehari-hari dan tentunya ketiganya akan sangat bermanfaat. Sekarang kita dapat menjumpai iklan, slogan, atau poster di media sosial yang kita gunakan. Salah satu cara untuk memberitakan sesuatu atau memberi edukasi tidak melulu lewat majalah, koran atau semacamnya. Untuk memotivasi atau memberi edukasi di zaman serba digital ini bisa dilakukan melalui media sosial, oleh karena itu perlu membuat slogan, poster atau iklan yang dapat menarik perhatian. Untuk itu pembelajaran teks iklan, slogan, poster salah satu hal penting.

Iklan, slogan atau poster yang digunakan berfungsi untuk memberitahu, mengajak, atau memengaruhi agar pembaca dapat melakukan atau memaknai apa yang disampaikan atau pesan yang disampaikan melalui bahasanya. Penulisan sebuah iklan, slogan, dan poster seharusnya menggunakan bahasa yang singkat, menarik, namun tetap sesuai dengan kaidah yang berlaku. Selain itu juga, harus disesuaikan dengan sasaran yang ingin dituju.

Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu pendidik di SMP Al-Kautsar peneliti melihat potensi yang besar seperti tingginya minat peserta didik terhadap teknologi dan fasilitas di sekolah tersebut sangat memadai, namun kurangnya media pembelajaran yang variatif dan inovatif membuat potensi yang dimiliki tidak bekerja dengan maksimal, maka dari itu penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan.

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini ialah sebagai berikut.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurafifah (2019) dengan judul

“Penggunaan Audio Visual Dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Peserta didik Kelas VIII-6 SMPN 87 Jakarta Tahun Pembelajaran 2018/2019” menyimpulkan bahwa

Hasil penelitian ini adalah media audio visual berupa *motion graphic* iklan layanan masyarakat berjudul *Bahaya Rokok*. Penggunaan media ini terbukti berhasil dilihat dari jumlah peserta didik yang belum mencapai KKM pada tes ke-2 lebih sedikit dibandingkan pada tes ke-1. Aspek penilaian yang sangat mencolok mengalami perubahan adalah aspek ketertarikan gambar. Pada tes ke-1 saat belum digunakan media audio visual peserta didik banyak mengalami kesulitan menulis teks iklan berbentuk poster, tetapi pada tes ke-2 saat sudah digunakan media audio visual peserta didik merasa terbantu dan terinspirasi dari pemutaran video *motion graphic* berjudul *Bahaya Merokok*.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Siti Musarofah (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur’an dengan *Output Youtube*” menyimpulkan bahwa

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur’an dengan output YouTube sangat setuju dengan persentase rata-rata dalam uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata yakni 74,01% dan dalam uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata yakni 81,30%.

Hasil penelitian terdahulu pertama, berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap pembelajaran menulis teks iklan peserta didik kelas VIII. Peneliti terdahulu kedua, berfokus kepada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi.

Melihat dari dua penelitian terdahulu, perlu adanya penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster. Hal ini disebabkan karena penggunaan media audiovisual sangat memengaruhi motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Teks iklan, slogan, dan poster dipilih oleh peneliti karena belum ada penelitian terhadap

pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster dan teks iklan, slogan, dan iklan ini menjadi salah satu materi pembelajaran yang penting dan harus dikuasai peserta didik.

Peneliti memilih media pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan *web tool* Animaker pada penelitian ini karena banyak sekali template yang beragam sehingga dapat membuat media dengan tampilan yang menarik, dinamis, dan inovatif. Selain itu, peserta didik lebih mudah memahami, lebih mudah mengingat apabila media pembelajaran yang digunakan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Dengan kata lain, media ini dapat menggantikan realitas yang sesungguhnya dengan gambar dua dimensi.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis Animaker dalam pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII?
2. Bagaimanakah kelayakan produk media pembelajaran berbasis Animaker dalam pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster pada siswa SMP kelas VIII?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis Animaker dalam pembelajaran teks iklan, slogan, atau poster kelas VIII.
2. Mendeskripsikan hasil kelayakan produk media berbasis Animaker dalam pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster pada siswa SMP kelas VIII.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penulisan. Maka penulis harapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi penelitian dalam bidang kebahasaan dan media pembelajaran khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran pada teks iklan, slogan, atau poster.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi pendidik dan peserta didik.

- 1) Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dapat menjadi referensi bahan ajar pada pembelajaran menulis teks iklan, slogan, atau poster sebagai pendamping proses belajar mandiri peserta didik.
- 2) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan akan menjadi pengalaman baru yang menyenangkan dalam belajar bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran mengenai teks iklan, slogan, dan poster sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini ialah sebagai berikut

1. Proses pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan *webtool* Animaker pada teks iklan, slogan, atau poster untuk siswa SMP.
2. Uji kelayakan produk yang telah dikembangkan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Salah satu alat yang dapat dijadikan penyalur pesan antara pendidik dan peserta didik adalah media pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu alat penyampaian pesan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut Boove (dalam, Sanaky 2013) media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Menurut Arsyad (2010) secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photo grafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran disebut juga mediator. Karena fungsinya untuk menghubungkan dua pihak dalam proses pembelajaran, yaitu pendidik dan peserta didik. Secara lebih singkat, media dapat diartikan alat pengantar pesan dari pendidik ke peserta didik dalam pembelajaran.

Kemudian menurut *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran. Sehingga media pembelajaran tidak melulu tentang sesuatu dalam bentuk cetak seperti buku cetak, seiring perkembangan zaman media

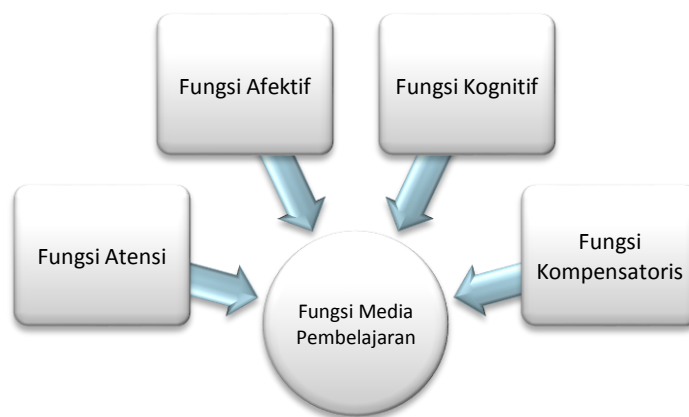
pembelajaran selalu erat kaitannya dengan teknologi seperti *Microsoft Power Point*, video, dan teknologi perangkat keras lainnya.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk mengajar. Hamalik (dalam Arsyad, 2020), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Levie & Lentsz (dalam Arsyad, 2020), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Kompensatoris.

Skema 2. 1 Fungsi media pembelajaran



1. Fungsi atensi media visual ini menjadi fungsi inti dari media, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk fokus kepada materi yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan dan sering juga disertai teks materi yang akan dipelajari. Kesan pertama yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah bentuk visual.
2. Fungsi afektif media visual. Fungsi ini dapat terlihat dari bagaimana peserta didik menikmati pembelajaran baik ketika mendengarkan penjelasan

pendidik maupun upaya penyelesaian tugas yang diberikan pendidik. Gambar atau lambang visual yang ditampilkan dapat memengaruhi emosi dan sikap peserta didik.

3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari kesesuaian lambang visual atau gambar dalam pencapaian tujuan, yaitu agar memudahkan peserta didik dalam menafsirkan dan menginterpretasikan informasi atau maksud yang tertera dalam gambar yang ditampilkan.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran secara garis besar dapat difungsikan untuk membantu peserta didik yang kurang tanggap dan lamban saat menerima pembelajaran yang disajikan secara verbal, sehingga media pembelajaran diharapkan dapat membuat peserta didik menerima materi lebih maksimal.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (dalam Karo dan Rohani, 2018 :) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam siklus belajar dan mengajar dapat menciptakan kerinduan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Manfaat media dalam pembelajaran secara umum dapat membuat hubungan antara pendidik dan peserta didik terjalin dengan sangat baik dan lancar sehingga proses pembelajaran pun menjadi lebih efektif dan efisien. Sanaky (2013) menjelaskan dengan lebih rinci mengenai manfaat media, yaitu:

1. Pengajaran menjadi lebih menarik minat peserta sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
2. Materi akan lebih jelas maknanya, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi ajar dan membuat peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran bervariasi, komunikasi verbal yaitu pemaparan materi secara lisan oleh pendidik tidak menjadi satu satunya metode pembelajaran

sehingga peserta didik tidak mudah bosan, dan pendidik tidak kehabisan tenaga,

4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab proses pembelajaran menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga banyak aktivitas yang dapat dilakukan selain hanya mendengarkan pendidik menerangkan materi seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

2.1.4 Jenis-Jenis Media

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Rudy Bretz (1971) (dalam Sadiman dkk, 1996), mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu:

1. Media audio
2. Media cetak,
3. Media visual diam
4. Media visual gerak
5. Media audio semi gerak
6. Media semi gerak
7. Media audio visual diam
8. Media audio visual gerak.

Media yang paling sering digunakan dan dapat menjangkau semua sekolah adalah media cetak dalam bentuk buku dan papan tulis. Selain itu, tidak sedikit sekolah yang juga memanfaatkan jenis media lain seperti model, overhead projector (OHP), gambar dan obyek-obyek nyata dalam proses pembelajaran. Sedangkan teori menurut tim pengembangan MKDP kurikulum dan pembelajar dalam

Daryanto mengklasifikasikan jenis-jenis media pembelajaran menjadi 3 bagian.

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Media visual ini terdiri atas media yang tidak dapat di proyeksikan (*non-projected visuals*) dan media yang dapat di proyeksikan (*projected visual*).

b. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya dapat didengar, karena pesan yang di sampaikan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar). Biasanya media ini digunakan untuk melatih keterampilan yang kaitannya mengarah pada keterampilan mendengarkan. Namun, dilihat dari sifat auditif ini, media ini akan lebih maksimal manfaatnya apabila di bantu dengan media lainnya.

c. Media Audio Visual

Audio visual merupakan media yang menghadirkan perpaduan unsur suara dan unsur gambar. Perpaduan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan lebih baik. Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual, atau biasa disebut media pandang-degar. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran membuat bahan ajar peserta didik menjadi lebih lengkap dan optimal. Pada kurikulum terbaru ini guru hanya menjadi fasilitator karena penyajian materi dibantu oleh bahan ajar. Salah satu contoh media audio-visual adalah kombinasi antara slide dan suara. Media pembelajaran gabungan slide dan suara ini cocok digunakan dalam semua mata pelajaran, mudah digunakan, dan efektif untuk pembelajaran kelompok atau belajar mandiri. Media pembelajaran kombinasi slide dan suara dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respons

emosional (Arsyad, 2020). Media pembelajaran dalam bentuk kombinasi antara slide dan suara yang sering digunakan oleh pendidik adalah *Microsoft Power Point*.

2.2 Landasan Teoritis Penggunaan Media

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membuat hasil pembelajaran lebih maksimal. Pada pemilihan media pendidikan seharusnya memilih media pembelajaran yang melibatkan banyak alat indera. Menurut Arsyad (2020:12) Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.

Menurut Brunner dalam (Arsyad, 2020) ada 3 tingkatan utama modus belajar, yaitu: pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial / gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).” Ketiga tingkatan pengalaman itu saling berkaitan dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Levie & levie (dalam Arsyad, 2020) yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Dale (1976) Memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Oleh sebab itu belajar dengan memaksimalkan indera ganda yaitu pandang dan dengar dapat berpengaruh besar bagi peserta didik. Peserta didik akan mengingat dan memahami lebih banyak materi yang disajikan dengan stimulus pandang dan dengar.

Pandangan ini membuktikan bahwa pemerolehan hasil belajar sejalan dengan seberapa nyata bentuk pesan yang akan disampaikan. Semakin konkret (nyata) bentuk pesan yang akan diberikan maka semakin besar pula pemerolehan hasil belajar. Tidak hanya itu, pemanfaatan seluruh alat indera pada saat proses pembelajaran dapat membuat kemungkinan informasi yang diterima dapat lebih mudah dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan semakin besar.

2.3 Pembelajaran Daring/ E- Learning

Pembelajaran daring menjadi semakin ramai dibicarakan semenjak kemunculan virus covid-19. Keterbatasan mobilitas menuntut seluruh kegiatan dilakukan dari rumah termasuk kegiatan pembelajaran.

2.3.1 Pengertian Daring/E-Learning

Pembelajaran daring atau online yang biasa disebut e-learning ialah pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Sanaky (2013) E-Learning adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer, atau biasanya disebut internet. Dengan dikembangkannya di jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. Sistem e-learning dapat membuat waktu pembelajaran menjadi lebih *flexible* karena e-learning tidak memiliki batasan akses. E-learning adalah sebuah kerangka pembelajaran yang digunakan sebagai metode sebagai sarana pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan tanpa bertemu langsung dan pribadi secara langsung antara pendidik dan peserta didik. (Setiawan, 2020). Secara garis besar e-learning adalah pembelajaran yang disusun dalam suatu sistem elektronik atau juga komputer sebagai salah satu sarana pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.3.2 Kelebihan Daring/E- Learning

Pembelajaran yang dilakukan secara daring atau pun luring tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dalam pembelajaran daring atau E-Learning:

- a. Tersedianya fasilitas e-moderating. Peserta didik dan pendidik dalam pembelajaran secara daring tetap dapat berkomunikasi dengan baik dan mudah dilakukan karena saling terhubung menggunakan jaringan internet sehingga komunikasi dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh tempat, jarak, dan waktu.
- b. Pengajar dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar yang sistematis dan sudah diagendakan melalui internet.
- c. Peserta didik dapat belajar tanpa ada batasan waktu dan tempat apabila diperlukan mengingat bahan ajar tersedia di laptop atau komputer. Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat mengaksesnya di internet.
- d. Pendidik dan peserta didik tentunya dapat melakukan diskusi melalui internet serta dapat diikuti dengan partisipan yang banyak.
- e. Berubahnya peran peserta didik dari yang pasif menjadi aktif.

2.4 Media Animaker

Media Animaker merupakan salah satu *webtool* yang menyediakan banyak animasi yang dapat mendukung penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti.

2.4.1 Pengertian Media Animaker

Media pembelajaran sejak dahulu memang sudah sering digunakan, namun kebanyakan media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas *Power Point* atau beberapa video yang di unduh dari *Youtube*. Tapi ternyata banyak sekali *software web tool* yang mudah digunakan dan menarik selain *Power Point*. Salah satu *web tool* yang dapat dijadikan alat untuk membuat video pembelajaran adalah Animaker.

Animaker merupakan salah satu *web tool* untuk membuat video animasi yang

mudah dan menarik. Menurut Volika (2017), “Animaker started its trip in 2014 and in 18 months gained more than 500,000 users. This is mainly because it is a very simple online platform to use. Yes, it is available online, meaning that there is no need to download it. The only thing you have to do, as in most tools online, is to sign up and create your account”. Animaker di mulai pada tahun 2014 dan dalam 18 bulan sudah meraih lebih dari 500.000 pengguna. Ini dikarenakan *web tool* Animaker adalah *platform online* yang sangat mudah untuk digunakan. Iya, ini tersedia secara online, berarti tidak perlu mengunduh *web tool* ini. Satu-satunya cara yang harus kamu lakukan sama dengan kebanyakan *web tool* lainnya, yaitu daftar dan buat akun kamu.

Web tool ini menyediakan semua alat dan materi yang dibutuhkan untuk membuat video animasi secara profesional. *Web tool* ini menyediakan berbagai macam karakter unik dan bisa membuat karakter sesuai dengan kemauan. Karakter itu dapat terlihat lebih hidup karena Animaker menyediakan lebih dari 20 ekspresi wajah. Selain itu, Terdapat lebih dari seribu *template* yang dapat membuat media pembelajaran lebih menarik. Kualitas video yang dihasilkan 4K (ultra HD). Animaker ini juga menyediakan lima *style* yang berbeda, *style* tersebut diantaranya:

- a. *2D Animation*, Video yang dihasilkan dalam bentuk dua dimensi. Artinya karakter atau benda yang digunakan dapat bergerak ke atas dan kebawah, ke kiri dan ke kanan.
- b. *2,5D Animation*, yang dalam istilah sederhananya adalah animasi 2D dalam lingkungan 3D. Artinya gambar 2D tersebut terlihat seperti bergerak dalam ruang 3D karena trik perspektif.
- c. *Handcraft*, yakni ada penambahan tangan pada animasi, membuat seolah-olah anda yang menggerakkan gambar atau menulis konten.
- d. Info grafis, yaitu representasi visual dari informasi atau data dengan menggunakan grafik.
- e. Tipografi, yaitu yang menyertakan *template* dengan font berbeda, dan *tips* saat video anda sebagian besar berisi teks.

2.3.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Animaker

Pada hakikatnya setiap media pembelajaran pasti selalu ada kekurangan dan kelebihan. Maka dari itu penggunaan media harus di sesuaikan dengan kebutuhan agar dapat berfungsi dengan maksimal. Adapun kelebihan dari media Animaker sebagai berikut.

- a. Mudah diakses dengan mengunjungi website www.Animaker.com. Penggunaannya praktis karena tanpa harus mengunduh aplikasinya terlebih dahulu.
- b. Template yang disediakan sangat beragam mulai dari karakter manusia beserta beragam ekspresi wajah, *Background* dalam bentuk tempat, warna, atau gambar lainnya, serta font menarik.
- c. Menyediakan *transition effect* yang sangat halus dan bervariasi.
- d. Tampilan yang menarik, dinamis, dan interaktif.
- e. Dapat disimpan dengan kualitas 4K (Ultra HD) dalam beberapa format seperti MPEG, MP4, AVI, dan lainnya atau dapat juga langsung di bagikan di YouTube.
- f. Hasil akhir berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio sesuai dengan yang ingin dijadikan materi.

Selain memiliki kelebihan, Animaker juga memiliki kekurangan. Kekurangan Animaker sebagai berikut.

- a. Penggunaannya melalui web / *software online* sehingga membutuhkan internet untuk mengaksesnya.
- b. Durasi yang diberikan terbatas mulai dari 5-15 menit.

2.5 Teks Iklan, Slogan, dan Poster

Teks iklan, slogan, dan poster sangat dekat dengan kita, kita biasa menemukan ketiganya di sekeliling kita. Namun sering kali kita keliru dalam membedakan ketiganya. Berikut penjelasan lebih dalam mengenai teks iklan, slogan, dan poster.

2.5.1 Pengertian Iklan

Iklan merupakan bacaan yang bisa mendesak serta mengajak khalayak supaya tertarik pada pesan yang di informasikan. Iklan pula bisa dimaksud selaku pemberitahuan kepada masyarakat tentang benda serta jasa yang dijual; dilansir di media massa semacam pesan berita serta majalah, ataupun di tempat umum (Kosasih dan Kurniawan, 2018). Iklan biasanya disampaikan melalui media massa, seperti televisi, spanduk, surat kabar dan juga radio. Namun kini iklan juga dapat disampaikan melalui media sosial yang sering diakses oleh masyarakat seperti facebook, instagram dan twitter. Kosasih (dalam Sugara:2007) mengatakan, “iklan sebagai suatu proses komunikasi untuk membantu menjual barang, memberi layanan, dan mengutarakan gagasan ataupun ide-ide dengan saluran tertentu dalam wujud persuasif”. Dengan kata lain iklan merupakan suatu proses komunikasi secara tidak langsung dengan tujuan untuk menawarkan atau menawarkan ide melalui media massa dan media sosial. Kalimat yang digunakan dalam iklan adalah kalimat persuasif, yaitu kalimat yang berisi ajakan. Sesuai dengan tujuan dari iklan yaitu untuk membujuk orang membeli suatu barang, menggunakan jasa, atau mengajak pembaca untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa iklan ialah sebuah proses mengomunikasikan ide atau gagasan yang bertujuan untuk mengajak atau menarik pembaca agar membeli barang atau jasa yang ditawarkan. Tidak hanya itu iklan juga dapat mengajak orang untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang disampaikan.

2.5.2 Fungsi Iklan

Iklan merupakan cara untuk menyampaikan pesan atau memasarkan produk, baik berupa barang atau jasa. Iklan juga digunakan untuk merekrut karyawan atau menyebarkan informasi-informasi persuasif lainnya. Berikut adalah fungsi iklan menurut Kosasih dan Kurniawan.

- a. Bagi perusahaan, untuk menjual barang dan jasa; mungkin juga untuk mendapatkan karyawan dan rekan bisnis.
- b. Bagi pemerintah, untuk menyebarkan informasi, program-program pembangunan, pesan-pesan sosial, dan memberikan layanan kepada masyarakat.
- c. Bagi lembaga keagamaan, untuk menyampaikan pesan-pesan keimanan dan ketakwaan.
- d. Bagi perorangan, untuk membeli dan menjual barang-barang pribadi.

Selain fungsi iklan menurut Kosasih dan Kurniawan, terdapat pula fungsi-fungsi iklan menurut Widayatama. Fungsi-fungsi iklan tersebut di antaranya yaitu:

a. Fungsi Komunikasi

Iklan berfungsi selaku media komunikasi, maksudnya iklan mampu menjadi fasilitas penyampaian pesan dari produsen kepada konsumennya. Fungsi komunikasi juga meliputi fungsi informasi, persuasi, pengingat, dan membangun citra.

b. Fungsi Informasi

Fungsi Informasi merupakan fungsi paling umum dari sebuah iklan karena pada dasarnya iklan-iklan memberikan informasi kepada konsumen dari produsen. Informasi yang biasanya terdapat dalam iklan misalnya penjelasan cara penggunaan produk, cara penyimpanan, cara pengolahan produk, keterangan bahan-bahan yang digunakan, tempat di mana produk dapat dibeli, nama perusahaan yang memproduksi produk, dan sebagainya.

c. Fungsi Pendidikan

Fungsi lain dari iklan ialah sebagai sarana komunikasi dari produsen ke konsumennya. Fungsi pendidikan ini meliputi pemahaman baru tentang masalah tertentu dari produsen; perubahan sikap, sistem nilai dan perilaku tertentu dari konsumen ke arah perubahan sikap, sistem dan nilai sesuai

dengan harapan produsen; serta perubahan pola pikir konsumen ke arah kondisi tertentu sebagaimana dikehendaki produsen (Widyatama, 2011:54)
Iklan dapat mengajarkan suatu hal yang baik atau positif.

d. Fungsi Ekonomi

Dengan adanya iklan, roda perekonomian dapat berjalan dengan cepat karena iklan dapat mendorong percepatan konsumsi. Dengan iklan, masyarakat akan cepat mengetahui produk dan tidak sedikit masyarakat yang langsung membeli atau mengonsumsi produk tersebut sehingga produsen akan mendapat keuntungan. Keuntungan iklan jika dilihat dari segi ekonomi akan dinikmati oleh tiga pihak yaitu, pengolah media, pemasang iklan, dan juga konsumen.

e. Fungsi Sosial

Iklan banyak digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan sosial. Sehingga iklan banyak terlibat dalam kehidupan masyarakat. Dengan adanya iklan, masyarakat tergerak untuk melaksanakan kegiatan sosial yang dihimbau oleh pemerintah maupun perorangan. Seperti menjaga lingkungan agar tetap bersih atau memberikan bantuan kepada korban banjir, longsor, dan lainnya.

2.5.3 Unsur Pembangun Teks Iklan



Skema 2. 2 Unsur pembangun teks iklan

Menurut Kosasih, iklan dapat diidentifikasi berdasarkan unsur-unsurnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Sumber (*source*) adalah pemasangan iklan. Seseorang atau sebuah organisasi yang berinisiatif dan pemilik modal dari pemasangan suatu iklan.
- b. Pesan (*message*) adalah bahan yang ditampilkan agar sampai ke sasaran. Wujudnya bisa berupa pesan verbal dan pesan nonverbal.
- c. Media (*channel*) adalah sarana yang digunakan. Misalnya, media cetak, media elektronik, dan sarana-sarana lainnya.
- d. Sasaran (*target*) adalah individu atau kelompok masyarakat yang menjadi sarana iklan. Pada pihak yang menjadi sarana iklan diharapkan terjadi perubahan pola pikir (*state of mind*) sesuai dengan yang diharapkan.
- e. Efek (*effect*) adalah perubahan yang terjadi pada pihak yang menjadi sasaran iklan baik itu dalam aspek sikap, pola pikir, perilaku, kebiasaan, pola hidup, dan sebagainya.
- f. Umpan balik yaitu sebuah tanggapan, reaksi atau respon yang dikehendaki oleh si penerima pesan. Misalnya, kemauan untuk segera membeli produk yang ditawarkan, kesediaan berkorban untuk negara, kesadaran untuk bekerja sama dalam perbedaan suku.
- g. Konteks, merupakan waktu, situasi, atau keadaan lingkungan yang terjadi, melatarbelakangi penyampaian pesan itu. Misalnya, konteks perayaan hari besar keagamaan, waktu menjelang, masuk sekolah, kebersamaan dengan keluarga.

2.5.4 Tujuan Iklan

Tujuan dasar iklan adalah untuk member informasi mengenai suatu produk atau jasa menggunakan kalimat persuasif, agar berita atau pesan yang disampaikan dapat dipahami, diterima, mudah diingat. Setelah itu pembaca akan tergugah untuk

bertindak sesuai dengan tujuan dari iklan yang disampaikan.

2.5.5 Pengertian Poster

Poster hampir sama dengan iklan, yakni merupakan cara pemberitahuan suatu ide/gagasan hal baru, atau hal penting kepada khalayak. Namun, poster hanya mengandalkan kumpulan gambar serta kalimat atau frasa. Poster juga menjadi salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengajak atau memberi tahu sesuatu mengenai barang atau jasa kepada pembaca. Kalimat yang digunakan pada pembuatan poster sama halnya dengan iklan yaitu menggunakan kalimat persuasive yang bertujuan untuk mendorong pembaca agar terpengaruh dengan apa yang diinginkan oleh penulis.

2.5.6 Jenis-Jenis Poster

Ada beberapa jenis poster yang dibedakan berdasarkan informasi yang disampaikan dalam poster tersebut, yaitu sebagai berikut:

a. Poster kegiatan

Poster kegiatan biasanya ditulis dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai suatu kegiatan. Pada poster kegiatan sudah tertera semua informasi yang dibutuhkan seperti lokasi kegiatan, waktu, keterangan apakah kegiatan tersebut dipungut biaya atau gratis, serta narahubung. Sehingga orang-orang yang berminat dapat hadir untuk melihat acara tersebut.



Gambar 2. 1 Contoh poster kegiatan

(Sumber: <https://icel.or.id/berita/pengumuman/lomba-desain-poster-digital-icel/>)

b. Poster layanan masyarakat

Poster ini berisi tentang sosialisasi yang di gaungkan oleh pemerintah, layanan kesehatan, atau lainnya. Program-program tersebut dimaksudkan agar masyarakat dapat mematuhi perintah atau ajakan yang di gaungkan.



Gambar 2. 2 Contoh poster layanan masyarakat

(Sumber :<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4213771/radio-nyatakan-perang-lawan-corona-covid-19>)

c. Poster pendidikan

Poster pendidikan tentunya berisi tentang segala hal yang berkaitan dengan pendidikan. Program yang diberikan seperti ajakan untuk giat belajar dan tuntaskan wajib belajar 9 tahun.



Gambar 2. 3 Contoh poster pendidikan

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/603763893773435338/>)

d. Poster niaga

Poster niaga merupakan salah satu poster yang seringkali kita jumpai di sekitar kita. Poster ini berisi tentang produk yang ditawarkan pada masyarakat dan digunakan untuk mengenalkan produk yang dijualnya dalam rangka meningkatkan penjualan. Biasanya penawaran yang diberikan berupa potongan harga atau penawaran spesial lainnya, sehingga menarik minat pembaca untuk membeli produk tersebut.



Gambar 2. 4 Contoh poster niaga

(Sumber : <https://portal-uang.com/2019/01/contoh-poster-niaga.html>)

2.5.7 Pengertian Slogan

Haryanto (2006) yang mendefinisikan slogan sebagai frase atau kalimat pendek yang mudah diingat, dipakai untuk memberi tahu atau menjelaskan tujuan organisasi, ideologi golongan dan sebagainya. Menurut Kosasih dan Kurniawan (2008:86) slogan adalah perkataan atau kalimat pendek yang dipakai sebagai dasar tuntunan (pegangan hidup); prinsip utama dari suatu usaha, organisasi, dan sebagainya. Nama lain dari slogan yang sering digunakan disebut moto atau semboyan. Slogan lebih mengutamakan kepadatan makna, kehematan, dan keindahan kata-kata.

Berdasarkan pengertian dari para ahli dapat disimpulkan bahwa slogan merupakan kalimat pendek bersifat persuasif namun singkat, padat dan menarik sehingga mudah diingat dan bertujuan untuk mengajak pembacanya melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan.

2.5.8 Jenis-Jenis Slogan

Slogan seringkali kita jumpai di kehidupan sehari-hari seperti terpasang pada bak di lingkungan tempat tinggal, sekolah, maupun tempat umum. Ada beberapa jenis slogan, diantaranya sebagai berikut.

- a. Slogan Lingkungan adalah slogan yang berkaitan dengan lingkungan hidup. Dalam lingkungan bermasyarakat, sering ditemui kalimat pendek namun unik sehingga mudah menempel dikepala, biasanya berisi tentang kebersihan dan alam. Slogan dibuat dengan tujuan mengajak masyarakat agar selalu menjaga dan mencintai lingkungan sekitar.
- b. Slogan Pendidikan berisi tentang motivasi atau ajakan tentang pendidikan. Slogan ini biasa ditemukan menempel di mading, kelas, dinding sekolah bahkan di toilet terdapat slogan yang tertempel di dinding. Slogan pendidikan biasanya berisi kata-kata yang mendorong dan memotivasi pelajar untuk selalu giat dalam menuntut ilmu, tidak hanya itu slogan juga dibuat agar peserta didik dapat menaati peraturan di lingkungan itu.
- c. Slogan Kesehatan berisi tentang pesan kesehatan. Slogan jenis ini biasanya ditemukan di rumah sakit, puskesmas, dan sebagainya. Tujuan dari slogan ini merupakan ajakan kepada masyarakat untuk menerapkan pola hidup bersih dan sehat serta mengingatkan tentang pentingnya kesehatan.

III. METODE PENELITIAN

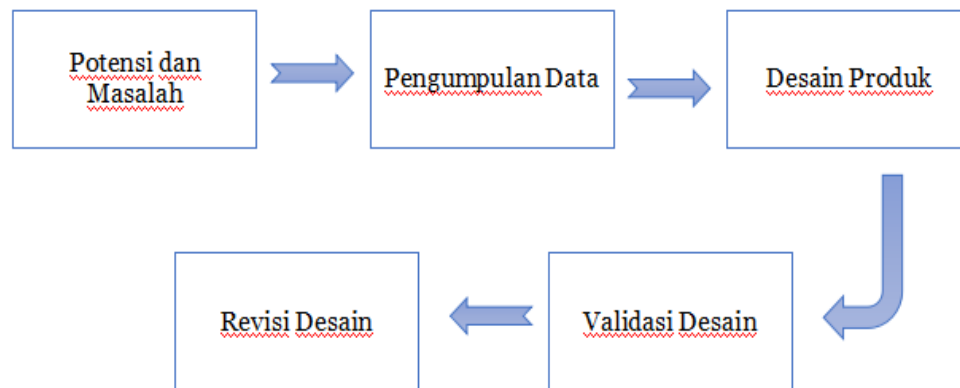
3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang dipakai untuk melahirkan sebuah produk tertentu dan mengukur keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan berakhir dengan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini berupa pengembangan produk media pembelajaran pada teks iklan, slogan, dan poster menggunakan *web tool* Animaker. Hasil akhir dari penelitian ini adalah kumpulan animasi, gambar, dan tulisan dalam bentuk video yang berisi teks iklan, slogan, dan poster.

3.2 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian model Borg and Gall. Namun, pada penelitian ini pengembangan yang digunakan hanya sampai lima langkah disesuaikan dengan kebutuhan. Adapun langkah-langkah yang digunakan sebagai berikut.



Skema 3. 1 Langkah-langkah penelitian

Berdasarkan langkah-langkah yang peneliti akan gunakan, dalam penelitian ini alur prosedur penelitian digambarkan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Penelitian ini dimulai dari lahirnya potensi atau masalah. Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan wawancara, peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Al-Kautsar untuk mengetahui dan menggali potensi atau masalah yang ada di dalam kelas. Hasil dari wawancara tersebut peneliti dapat simpulkan bahwa pada pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster pada SMP Al-Kautsar media yang digunakan sama dengan materi-materi yang lainnya yaitu hanya menggunakan media *Power Point*. Peneliti diminta untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran agar lebih menarik sehingga membangkitkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta dapat dengan mudah diakses oleh seluruh peserta didik , selain itu tidak semua anak dapat mengakses media *Power Point*. Hal tersebut memicu persoalan yang peneliti dapatkan yakni mengembangkan media pembelajaran yang masih berbasis *Power Point (PPT)* pada pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster menjadi media pembelajaran yang lebih berinovasi , menarik, dan mudah di akses menggunakan *web tool* Animaker.

Setelah itu, penulis mengumpulkan kajian pustaka yang dapat membantu kelancaran pengembangan media pembelajaran menggunakan *web tool* Animaker. Kajian pustaka diperoleh dari berbagai sumber yang terkait yaitu menggunakan buku dan jurnal yang berhubungan dengan media pembelajaran, media Animaker, serta materi teks iklan, slogan, dan poster.

2. Pengumpulan Data

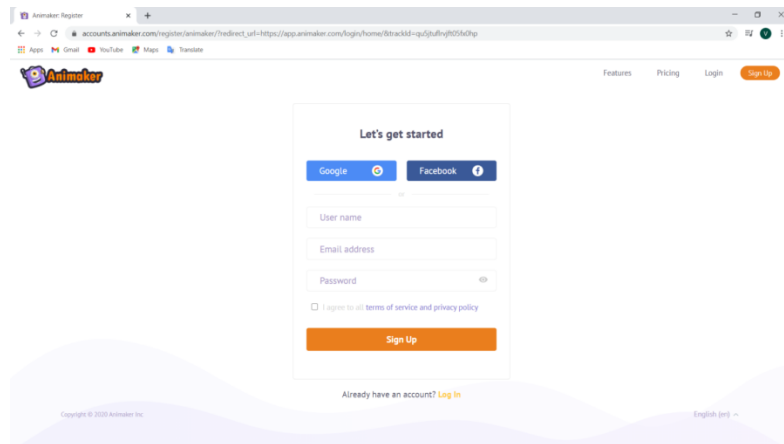
Langkah selanjutnya adalah pengumpulan informasi. Informasi yang terkumpul akan digunakan sebagai bahan pembuatan produk media pendidikan yang akan dikembangkan. Pengumpulan data dan informasi pada penelitian ini terkait hasil data observasi dan mereview pustaka seperti jurnal-jurnal, buku-buku, dan referensi lainnya. Selain itu, materi pembelajaran dipilih atas hasil diskusi peneliti bersama dengan guru disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan berdasarkan silabus.

3. Desain produk

Pada dasarnya pengembangan media pembelajaran ini dilakukan guna memenuhi kebutuhan dari pendidik dan peserta didik pada materi teks iklan, slogan, dan poster, maka perancangan media pembelajaran menyelaraskan pengguna dan tujuan pembuatannya. Tahap perancangan pada media pembelajaran sangat berguna, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan juga memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta cocok digunakan guru bahasa Indonesia dan peserta didik SMP kelas VIII. Berikut ini langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis Animaker.

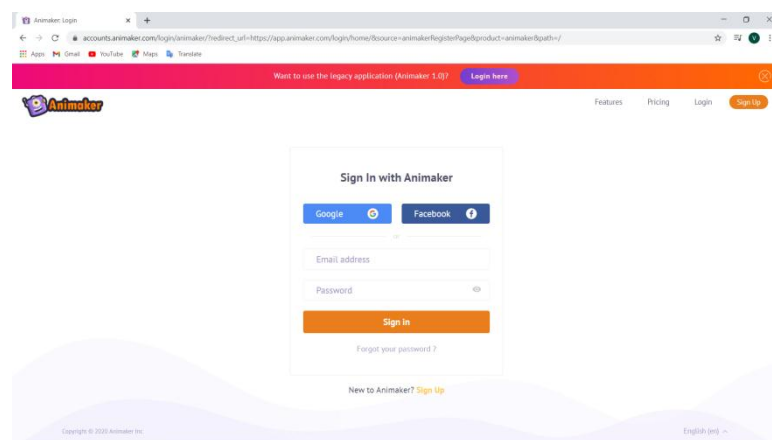
- a) Pastikan computer terhubung dengan internet setelah itu buka *chrome*. Lalu kunjungi laman www.Animaker.com sampai muncul gambar seperti dibawah ini. Selanjutnya lakukan pendaftaran. Pendaftaran dapat di lakukan dengan memilih salah satu opsi yang

diberikan yaitu menggunakan *google*, *facebook*, atau *email*.



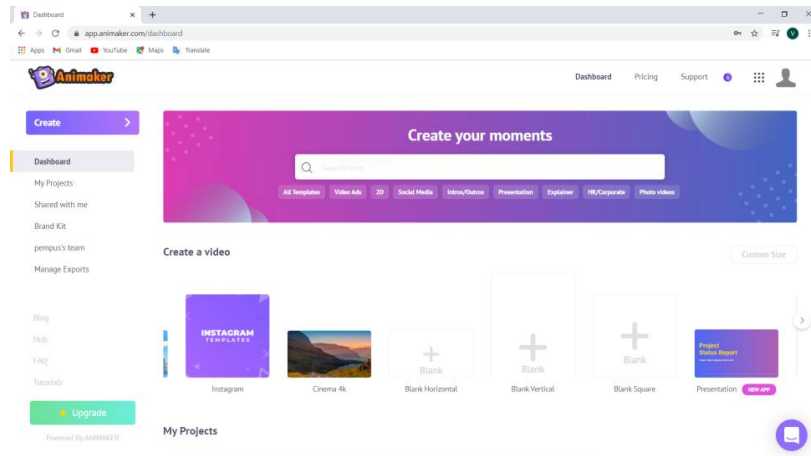
Gambar 3. 1Halaman utama software Animaker.

- b) Setelah melakukan pendaftaran, beralih ke laman *log in*. *Sign in* dengan akun yang telah di buat sebelumnya.



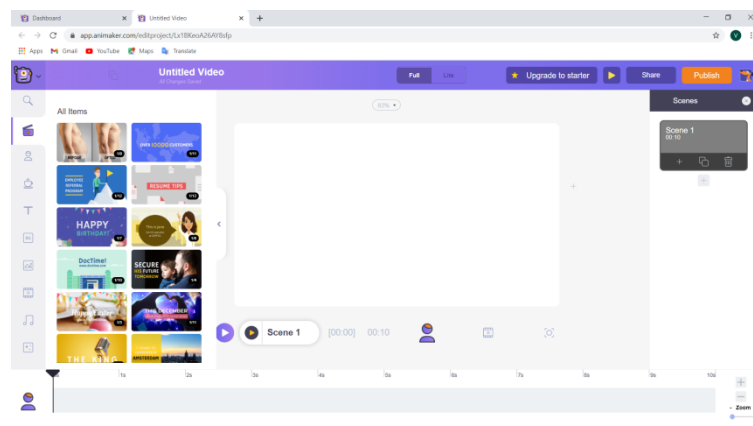
Gambar 3. 2 Laman pendaftaran.

- c) Setelah berhasil *log ini*, maka akan muncul tampilan menu Animaker seperti berikut. Kemudian klik *blank horizontal*, *blank vertical*, atau *blank square* sesuai dengan media yang ingin dibuat.



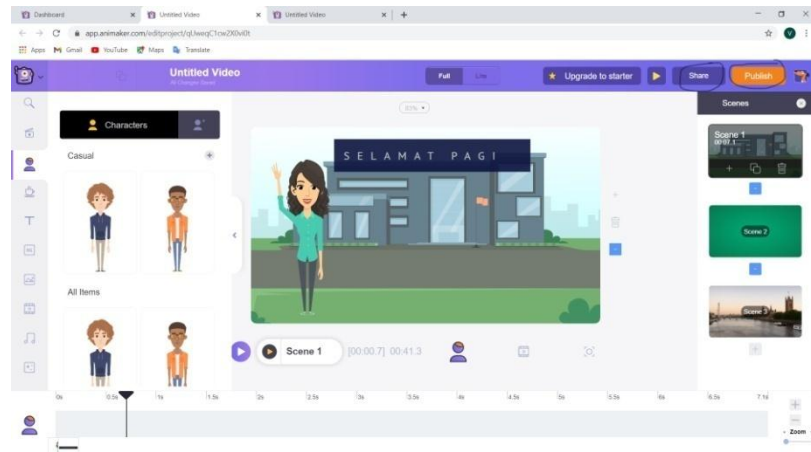
Gambar 3. 3 Tampilan menu Animaker.

- d) Selanjutnya akan muncul tampilan kerja yang sudah memuat banyak *template* seperti *background*, *character*, *font*, dan lain-lain.



Gambar 3. 4 *Templater*.

- e) Jika sudah selesai membuat media sesuai dengan yang diinginkan lalu media Animaker dapat di unduh dan di unggah seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3. 5 Tampilan kerja.

4. Validasi Desain

Tahap validasi desain adalah proses untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini media pembelajaran teks slogan, poster, atau iklan secara objektif akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk ini dilakukan guna mengetahui kelemahan dan kekuatan pada media Animaker. Validasi dilakukan dengan dua cara yaitu validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan untuk menguji dan menilai kelengkapan dan kebenaran materi, apakah sudah sesuai dengan kurikulum yang sedang digunakan. Validasi media dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui kualitas teks, bahasa, gambar, dan suara pada produk yang dibuat.

5. Revisi/Perbaikan Desain

Setelah memverifikasi desain produk melalui diskusi dengan pakar dan ahli, maka akan ditemukan kekurangan/kelemahan. Kemudian, peneliti coba kurangi kelemahan tersebut dengan memperbaiki desain. Perbaikan desain dilakukan oleh peneliti.

3.3 Instrumen Penelitian

Meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Penelitian ini dibantu dengan dua jenis instrumen penelitian. Instrumen pertama yaitu panduan wawancara, digunakan untuk dapat mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru bersama peserta didik langsung dari sumbernya. Instrumen kedua yaitu panduan angket. Panduan angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai sumber dan berbagai cara atau teknik. Pada penelitian ini peneliti pengumpulan data dilakukan dari segi cara atau teknik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara dan lembar penilaian yang berbentuk angket. Wawancara dilakukan untuk mengetahui tanggapan dan saran guru. Selain itu wawancara dipilih agar peneliti dapat memperoleh informasi lebih mendalam.

Tabel 3. 1 Daftar pertanyaan wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Apakah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia ibu menggunakan media pembelajaran?
2.	Apakah ibu menggunakan media pembelajaran pada setiap materi?
3.	Media pembelajaran apa saja yang ibu gunakan? Terutama dalam pembelajaran teks iklan, slogan, atau poster?
4.	Adakah perbedaan media yang digunakan pada saat pembelajaran dilakukan secara luring dan daring?
5.	Selama pembelajaran secara daring media apa yang ibu gunakan? Terutama dalam pembelajaran teks iklan, slogan, atau poster?

6.	Apakah pembelajaran selalu menggunakan zoom?
7.	Apabila sedang dilakukan pembelajaran melalui zoom berapa lama waktu pembelajaran, bu?

Selanjutnya adalah lembaran penilaian yang berbentuk angket yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan praktisi/guru bahasa Indonesia. Untuk menentukan tingkat validitas media pembelajaran, dipakai skala pengukuran *rating scale*. Dengan skala pengukuran *rating scale*, data mentah yang diperoleh berupa angka yang kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. *Rating scale* juga lebih fleksibel, tidak terbatas pada pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lain seperti status sosial, ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, dan lain-lain, (Sugiyono, 2018).

Jumlah alternatif respon yang digunakan dalam penelitian ini skala 1-4 titik. Sehingga akan mengurangi kecenderungan respon menjawab pilihan bersifat netral. Pada instrumen penelitian ini pilihan yang bersifat netral sengaja tidak diberikan sebagai alternatif jawaban responden. Penilaian masing-masing pernyataan dibagi menjadi empat skala yaitu Tidak Layak, Kurang Layak, Layak, dan Sangat Layak. Kemudian keempat skala tersebut dituangkan dalam bentuk pilihan berupa angka 1, 2, 3, dan 4. Berikut ini angket yang akan dinilai oleh validator dari ahli media.

Tabel 3. 2 Angket ahli media terhadap aspek tampilan

No.	Kriteria yang Dinilai	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> .					
2	Komposisi dan kombinasi warna <i>template</i> .					
3	Keserasian warna					

	<i>background</i> dengan warna tulisan.					
4	Ketepatan pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf.					
5	Ketepatan ukuran gambar dengan ukuran tulisan.					
6	Ketepatan pemilihan latar musik.					
7	Ketepatan pemilihan gambar yang mendukung materi.					
8	Kejelasan audio dalam sajian materi					
Rata-rata nilai						
Rata-rata persentase						
Kategori						

Tabel 3. 3 Angket ahli media terhadap aspek peran media

No.	Kriteria yang Dinilai	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Gambar dan video yang mendukung apersepsi					
2	Media tidak menimbulkan persepsi ganda.					
3	Kemudahan dalam penggunaan.					
4	Ketepatan pemilihan video					
Rata-rata nilai						
Rata-rata persentase						
Kategori						

Berikut ini angket yang akan dinilai oleh validator dari ahli materi.

Tabel 3. 4 Angket terhadap aspek pembelajaran

No.	Kriteria yang Dinilai	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti.					
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.					
3	Kejelasan petunjuk belajar.					
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi.					
5	Ketepatan bentuk uraian materi dengan contoh-contoh.					
6	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan.					
7	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.					
Rata-rata nilai						
Rata-rata persentase						
Kategori						

Tabel 3. 5 Angket terhadap aspek isi

No.	Kriteria yang Dinilai	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kebenaran uraian materi.					
2	Kedalaman materi.					
3	Kejelasan uraian materi					
4	Kemudahan dalam uraian materi.					

5	Kemenarikan penyajian materi.					
6	Pemaparan materi yang logis.					
7	Kesesuaian contoh dengan materi.					
8	Kesesuaian materi dengan kompetensi belajar.					
Rata-rata nilai						
Rata-rata persentase						
Kategori						

3.5 Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul maka proses yang dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia dicari rata-rata empirisnya dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor Rata-rata

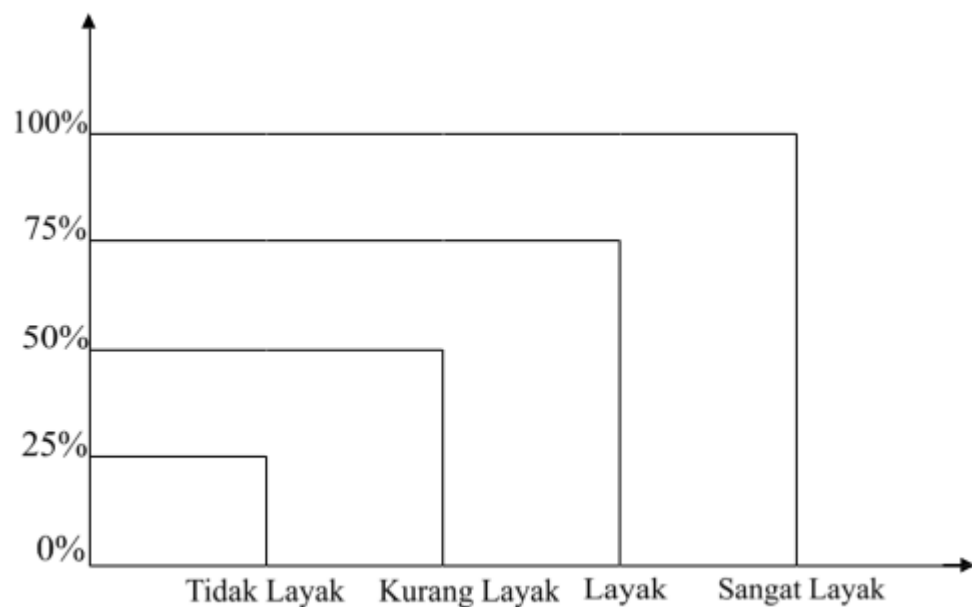
$\sum x$ = Jumlah Skor

n = Jumlah Responden

Kemudian menghitung rerata presentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rerata Persentase} = \frac{\text{Skor Rata-rata} \times 100\%}{\text{Skor Tertinggi}}$$

2. Pengumpulan data yang dilakukan melalui angket dan setiap butir pertanyaan dibagi menjadi empat skala bertujuan untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase. Dasar penentuan skala dalam bentuk persentase yang dilakukan oleh peneliti mengadopsi cara Sukardi (2005); dan Sudaryono, dkk (2013) (dalam Setiani:2015) sebagai berikut



Grafik Skala Likert.

Keterangan:

Angka 0% - 25% = Tidak Layak

Angka 26% - 50% = Kurang Layak

Angka 51% - 75% = Layak

Angka 76% - 100% = Sangat Layak

V. PENUTUP

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar pada Teks Iklan, Slogan, atau Poster pada Siswa SMP Kelas VIII* dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Peneliti memulai penelitian dengan melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan kajian pustaka, observasi, serta melakukan wawancara dengan salah satu pendidik yang mengajar bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Al-Kautsar Bandarlampung. Lalu peneliti melakukan pengumpulan data berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap salah satu pendidik. Selanjutnya, peneliti melakukan desain produk dimulai dengan mengembangkan materi teks iklan, slogan, atau poster. Pengembangan materi dilakukan bersama dengan salah satu pendidik yang menjadi narasumber dan dilanjutkan dengan pembuatan *flowchart*. Setelah membuat *flowchart*, peneliti mengembangkan media menggunakan *software* Animaker dengan penguraian produk berdasarkan *flowchart*. Peneliti melakukan validasi desain. Validasi desain dilakukan oleh ahli materi dan media. Tahap terakhir yaitu revisi desain. Sesuai dengan hasil validasi media pembelajaran berbasis Animaker yang peneliti kembangkan sudah layak digunakan dan tidak memerlukan revisi.
2. Kelayakan media pembelajaran dinilai oleh validator yang berkompeten dalam bidangnya. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media. Ada pun hasil validasi materi pengembangan media pembelajaran pada aspek isi adalah 93,75% dengan rata-rata nilai 3,75 pada skala 1-4, sedangkan pada

aspek pembelajaran adalah 85,7 dengan rata-rata nilai 3,42 pada skala 1-4. Jadi kedua aspek dalam validasi materi sudah masuk kategori “sangat layak“. Hasil validasi media pada aspek tampilan adalah 87,5 % dengan rata-rata nilai 3,5 pada skala 1-4, pada aspek membantu pemahaman materi mendapat rata-rata persentase 87,5% dan rata-rata nilai 3,5 dalam skala 1-4. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan layak untuk digunakan

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, menghasilkan saran sebagai berikut.

1. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran dapat menggunakan teks selain teks iklan, slogan, atau poster. Tidak hanya itu *software* yang digunakan pun dapat di sesuaikan dengan kebutuhan dan teks yang ingin digunakan dengan harapan mampu memperkaya sumber belajar peserta didik.
2. Bagi pendidik, dapat menggunakan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini sebagai tambahan informasi atau sebagai bahan ajar yang dapat digunakan secara langsung kepada peserta didik perihal penggunaan media pembelajaran ini sangat sederhana dan mudah dipahami dalam upaya memaksimalkan pembelajaran yang interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Eka Sofia, Farida, Yunita. 2016. *Pola Penyajian Kegiatan Pembelajaran Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Yogyakarta. Media Akademi.
- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Bustomi, Tommy, Awang, Fachruddin. 2012. *Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia*. Vol 1 No 2.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Edukasi, Tim. 2016. *Mahir Berbahasa Indonesia Untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta. Erlangga.
- Handayani, Nur. 2014. *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Prestasi Belajar*. Vol 1 No 2 , hal 82-96.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Kosasih, Engkos. 2018. *Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP*. Jakarta: Erlangga.
- Mahnun, Nunu. 2012. *Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Pembelajaran dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Vol 37 No 1 Januari-Juni 2012, hal 27–34.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Rajawali Press. Jakarta.
- Musarofah, Siti. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Quran dengan Output Youtube*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurafifah, Siti. 2019. *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Iklan Peserta didik Kelas VIII-6 SMPN 87 Jakarta Tahun*

Pembelajaran 2018/2019. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Prasetya, Rian Andri. 2017. Tindak Tutur Pada Iklan Produk Makanan Cepat Saji Di Televisi Dan Implikasinya.

Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.

Sapriyah. 2019. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Vol 2 No , hal 470-477.

Setiani, Rina. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 Untuk Kelas XI SMA*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.

Subakti, Hani. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Slogan fan Poster dengan Pendekatan Proses Peserta didik Kelas VIII SMP SYAICHONA CHOLIL Samarinda*. Vol 3 No 2 Agustus 2018, 85-97.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung;Alfabeta.

Syanurdin. 2019. *Tantangan dan Peluang Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Era Revolusi 4.0*. Vol 7 No 2 Desember 2019, hal 69-75

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tarigan, Darmawaty dan Sahat Siagian. 2015. *Pengembangan media pembelajaran interaktif Pada pembelajaran ekonomi*. Vol 2 No 2 Desember 2018.