

PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS PUISI BERBANTUAN *WHITEBOARD ANIMATION* DI KELAS VIII SMP BANI ADAM AS

Ayu Syntia Ningsih¹, Inayah Hanum Lubis²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa Seni,
Universitas Negeri Medan
ayusyntia07@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini berguna dalam mengetahui tahapan pengembangan materi teks puisi berbasis whiteboard animation untuk anak didik kelas VIII SMP dan mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan menggunakan aplikasi whiteboard animation untuk materi puisi berbasis whiteboard animation kelas VIII SMP. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) dengan mengaplikasikan prosedur Borg and Gall dengan langkah analisis potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, rancangan produk, validasi desain, dan perbaikan produk. Poin kelayakan dihitung dengan skala likert berdasarkan perolehan validasi pakar materi dan media. Tahapan pengembangan materi diselenggarakan dalam menambah kontribusi dalam pengembangan materi teks laporan observasi yang ada menjadi materi teks laporan observasi yang lebih baik. Hasil riset menggambarkan bahwa produk yang dihasilkan dari studi “Pengembangan Materi Teks puisi Berbasis whiteboard animation untuk Siswa Kelas VIII SMP Bani Adam As” tergolong pada kriteria “Sangat Baik”. Hal ini bersumber pada perolehan validasi pakar materi dengan nilai 95% pada kategori Sangat Baik, nilai kelayakan media senilai 86% pada golongan “sangat baik” dan nilai penilaian guru mata pelajaran sebesar 98% pada kategori “Sangat Baik”. Maka dari itu, produk dinyatakan layak diaplikasikan sewaktu pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Pengembangan, Teks Puisi, Whiteboard Animation

1. PENDAHULUAN

Guru sebagai pendidik memegang kebebasan dalam membuat perangkat pembelajaran untuk memenuhi tujuan dari pembelajaran yang baik. Zuhdan, dkk (2011:16) perangkat pelajaran yakni fasilitas atau alat guna melangsungkan mekanisme yang membolehkan guru dan

siswa melangsungkan kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain perangkat pelajaran yakni alat atau fasilitas pembelajaran yang memuat materi pembelajaran yang diciptakan secara terurut dan memukau agar menggapai tujuan yang diinginkan, yaitu tercapainya hasil pembelajaran (CP), tujuan

pembelajaran (TP) dan acuan tujuan pembelajaran (ATP).

Dalam pengembangan materi ajar yang dilangsungkan oleh pendidik harus mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dimulai dari analisis pencapaian anak didik, jalan dari tujuan pembelajaran, modul pembelajaran dan asesmen pembelajaran. Pengembangan materi ajar memegang tujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang diaplikasikan dalam aktivitas belajar mengajar di kelas, agar murid mampu menafsirkan pembelajaran. Pengembangan materi pembelajaran wajib bernilai memukau, selaras dan juga nyata untuk menghidupkan suasana di dalam kelas.

Berlandaskan hasil pengamatan dan *interview* dengan guru bahasa Indonesia di SMP Bani Adam As menunjukkan permasalahan yang sering dihadapi guru dalam menerapkan kurikulum merdeka pada saat kegiatan belajar mengajar yakni memutuskan dan menegaskan perangkat ajar yang sesuai, memukau dan bertujuan mendukung anak didik untuk menggapai tujuan pembelajaran, serta materi ajar yang tersedia belum dapat memenuhi tujuan pembelajaran (TP). Selain itu soal yang terdapat buku ajar tersebut kurang melatih peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi.

Berlandaskan hasil pemantauan dan *interview* dengan senilai anak didik di SMP Bani Adam As menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman anak didik karena materi teks puisi tidak mengupas tuntas secara lengkap dan terperinci, referensi kosa kata yang disimpan anak didik juga tercantum hambatan yang dialami anak didik. Teori yang disediakan tidak didasari oleh pendapat para ahli. Anak didik merasa kurang termotivasi dalam pembelajaran teks puisi, bahkan bermacam anak didik merasa tidak percaya diri pada saat pembelajaran pada materi teks puisi. Hal ini diyakinkan dengan rendahnya keterampilan anak didik dalam menyusun teks puisi dan fokus anak didik yang menurun sewaktu pembelajaran dilaksanakan. Hal tersebut menyebabkan murid kurang tertarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks puisi, dengan itu pengembangan pada materi ajar teks puisi perlu dikembangkan. Agar permasalahan tersebut dapat di atasi, pengembangan materi ajar ini dengan berbantuan media agar lebih menarik semangat mereka.

Ketersediaan media pembelajaran sangatlah berguna bagi aktivitas pembelajaran, begitu juga pembelajaran teks puisi. Dengan demikian peneliti menyarankan menggunakan aplikasi whiteboard animation. Aplikasi

whiteboard animation (video papan tulis) ini yakni salah satu media pembelajaran yang memukau dan sering menggunakan video yang dilengkapi dengan suara latar belakang untuk menambah penjelasan secara langsung, sehingga guru dapat mendesain materi ajar yang akan diaplikasikan.

Penelitian sebelumnya dilangsungkan oleh Evi dan Hermanto (2021) dengan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Whiteboard Animation memegang perolehan paling pantas dengan poin rata-rata 91. Poin rata-rata tersebut memegang poin validasi pakar materi senilai 98,4.

Penelitian materi yang dilangsungkan oleh Marista dan Nurlailiyah (2022) menerangkan bahwa materi teks puisi yang tersedia belum optimal dan lengkap, pembelajaran teks puisi kurang disenangi oleh anak didik, hal tersebut dipancing oleh bermacam hal salah satunya yakni bahan ajar yang kurang layak dan lengkap untuk pembelajaran teks puisi.

2. KAJIAN TEORI

Teori-teori yang diaplikasikan pada riset dimasukkan ke dalam kajian teori.

Materi Ajar

Materi ajar yakni segala jenis sasaran yang diaplikasikan untuk

menunjang pengajar atau sarana prasarana dalam melangsungkan aktivitas belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yakni beragam pembahasan yang ditata secara seksama, baik tercantum maupun tidak, untuk menciptakan lingkungan atau kondisi yang mengharuskan siswa belajar (Wasino, 2007:1).

Prastowo (2015:17) berpendapat bahwa bahan ajar ialah beragam pembahasan (mencakup fakta, instrumen hingga teks) yang ditata secara seksama dan menyajikan gambaran utuh penguasaan yang harus dikendalikan murid dan diterapkan pada tahapan pembelajaran dengan capaian perancangan dan *review* pelaksanaan pembelajaran.

Teks Puisi

Puisi yakni karya estetis yang memakai bahasa secara khusus. Sumianto A. Sayuti, (2021:24). Secara etimologis, sebutan puisi bersumber dari bahasa Yunani “poeima” atau “poesis” yang bermakna penciptaan. Nah dalam bahasa Inggris disebut “Poem” atau “Poetry” yang bermakna “mewujudkan” atau “membuat”, sebab dengan puisi pada hakikatnya seseorang sudah mewujudkan dunianya sendiri, yaitu informasi atau perkiraan suatu kondisi tertentu. baik Tipe fisik hingga spiritual. Menurut Waat-Dunton Situmorang (dalam Samosir, 2013), pengertian puisi diartikan sebagai penjabaran nyata lewat perkataan

menakjubkan yang timbul akibat gagasan manusia.

Dibandingkan dengan karya sastra fiksi atau drama, pemilihan kata pada puisi menjurus ringkas, singkat, dan imajinatif sehingga disebut memegang wujud tersendiri. Pengaplikasian sajak dan ritme untuk menghiasi puisi juga yakni perbedaan utama dari fiksi dan drama.

Dalam menyusun puisi perlu menafsirkan struktur pembangunnya. Kosasih (2012:97-109) berpendapat bahwa stuktur puisi terdiri dari stuktur fisik dan stuktur batin. Adapun unsur-unsur yang tercantum dalam stuktur fisik dan stuktur batin yaitu :

1. Struktur Fisik Puisi

Struktur fisik puisi merupakan elemen dasar pembentuk puisi, yang bisa langsung dikenali dari model rancangan tiap kata. Susunan fisik puisi mencakup diksi, kiasan, gaya bahasa, tipografi, kata konkrit, dan rima.

2. Struktur Batin Puisi

Struktur internal puisi yakni susunan yang dibangun puisi dari dalam. Berlainan terhadap susunan fisik puisi yang bisa kita lihat dengan langsung, susunan internal puisi bisa dikenali melalui membaca dan pemahaman puisi secara mendalam. Struktur internal puisi terdiri dari perasaan, tema, nada dan pesan.

3. *Whiteboard Animation*

Salah satu solusi untuk memajukan ketertarikan anak didik dalam pelajaran teks puisi yaitu dengan memakai media yang memukau. Menurut Pribadi (2019: 13) media pembelajaran yang menerbitkan fakta dan informasi, yang secara umum diaplikasikan dalam merealisasikan tahapan belajar menjadi lebih efisien dan ringkas. Dalam riset ini berkaitan dengan pengembangan materi teks puisi berbasis *Whiteboard animation*.

Whiteboard animation merupakan aplikasi pembuat video yang menggambarkan ilustrasi papan tulis disertai suara dan narasi dari ilustrasi tersebut. *Whiteboard animation* biasa diaplikasikan oleh para pembuat konten YouTube, terutama yang merealisasikan konten edukasi atau edukasi. Biasanya *whiteboard animation* mempertunjukkan ilustrasi sekaligus memaparkan informasi yang ada.

Whiteboard animation memberikan bermacam manfaat lain yaitu :

1. Membuat pembelajaran teks puisi lebih memukau minat anak didik.
2. Mempermudah murid ketika menafsirkan topik pelajaran teks puisi.
3. Memperkuat daya ingat anak didik pada materi teks puisi.

4. Menampilkan persentasi pembelajaran teks puisi terkait keseharian sesungguhnya yang menghidupkan pembicaraan murid.
5. Memajukan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teks puisi.
6. Membantu guru dalam mengajarkan materi teks puisi di kelas.
7. Menghadirkan penampilan teks puisi dengan music.

Kelebihan media *whiteboard animation*

- a. Diterapkan untuk keperluan bisnis online. Ide pemasaran dapat diimplementasikan dengan menggunakan papan tulis.
- b. Papan tulis digunakan oleh para pendidik atau guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran.
- c. Papan tulis untuk presentasi pribadi.
- d. Tunjukkan keterampilan berpikir dan kombinasi Anda menggunakan video animasi.
- e. Masih ada lagi percobaan yang mampu diaplikasikan melalui perangkat lunak ini (Tirtamedia.co.id).

Kelemahan media *whiteboard animation*

- a. Peralatan khusus diperlukan untuk pengoperasian.
- b. Membutuhkan listrik.

Memerlukan keahlian khusus saat membuat papan tulis.

3. METODE PENELITIAN

Model riset yang diterapkan pada riset ini yakni model penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan yakni model studi yang diaplikasikan dalam menciptakan barang tertentu dan memeriksa nilai keefektifannya (Sugiyono, 2012:407).

Dalam pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall, dipilihnya model Borg & Gall karena pelaksanaannya sederhana dan dapat dilangsungkan secara bertahap untuk menghasilkan sebuah produk media yang dapat diaplikasikan. Ruang lingkupnya yakni mengembangkan materi ajar berbasis Whiteboard Animation.

Dalam pengembangan materi ajar bahasa Indonesia berbasis aplikasi Whiteboard Animation pada materi teks puisi. diaplikasikan model pengembangan Borg & Gall. Akan tetapi hanya dilakukan hingga langkah kelima, yakni ; (1) potensi dan permasalahan, (2) Informasi yang dikumpulkan, (3) Rancangan produk, (4) validasi rancangan, (5) perbaikan rancangan. Peneliti melangsungkan

prosedur ini sampai tahap kelima karena keterbatasan waktu yang disimpan untuk menempuh jenjang sarjana. Pengamat tidak melangsungkan percobaan secara luas akan tetapi materi ajar sudah divalidasi dan melangsungkan perbaikan

Tingkat Kelayakan Validasi

bahan ajar yang telah divalidasi oleh tim pakar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini ialah perolehan yang didapatkan dari penelitian ini :

Tabel 1 Lembar Validasi Pakar Materi

Aspek Kelayakan Isi						
No	Butir Penskoran	Skor Penskoran				
		1	2	3	4	5
		SK	K	CB	B	SB
1	Ketercapaian topik dengan tuntutan Capaian Pembelajaran					✓
2	Keselarasn topik dengan Tujuan Pembelajaran					✓
3	Materi yang disuguhkan lengkap.					✓
4	Kesistematiskan topik yang dipaparkan.					✓
5	konsep dan definisi yang akurat.					✓
6	Foto, audio, dan ilustrasi yang akurat.				✓	
7	Kemenarikan materi.				✓	
8	Keaktualisasian gambar, ilustrasi, dan video berkaitan materi.				✓	
Aspek Kelayakan Penyajian						
9	Keruntutan konsep.					✓
10	Kesesuaian susunan materi.					✓
11	Keterlibatan anak didik.					✓
Aspek Kelayakan Bahasa						
12	Susunan kalimat yang tepat					✓
13	Kalimat yang efektif					✓
14	Keterpahaman terhadap fakta atau pengetahuan.					✓
15	keterampilan memotivasi anak didik.					✓
16	Kesesuaian dengan gaya belajar audio visual anak didik.					✓
17	Tata bahasa yang tepat.				✓	
18	Ejaan yang tepat				✓	
Aspek Penskoran Kontekstual						
19	Pembahasan yang berkaitan dipaparkan dengan lingkungan anak didik.					✓

20	keterampilan memperkuat murid agar hubungan antara informasi yang disimpan dengan pengaplikasian di aktivitas keseharian.					✓
Frekuensi					5	15
Jumlah skor					20	75
Total skor		95				
Persentase		95 %				
Kategori		Sangat Baik				

Tabel 2 Lembar Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	CB	B	SB
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>				✓	
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓	
3	Ketepatan pemilihan audio				✓	
4	Ketepatan waktu				✓	
5	Sumber belajar yang terdapat dalam materi teks puisi yang dikembangkan sesuai					✓
6	Ketepatan pemilihan animasi <i>whiteboard animation</i>				✓	
7	Ketepatan pemilihan warna teks <i>whiteboard animation</i>				✓	
8	Ketepatan pemilihan jenis & huruf dan ukuran				✓	
9	Tata letak animasi				✓	
10	Tampilan produk				✓	
11	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓	
12	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
13	Kemudahan penggunaan media <i>whiteboard animation</i>					✓
14	Kecepatan animasi					✓
15	Ketepatan animasi pendukung					✓
16	Kesesuaian animasi dengan materi teks puisi				✓	
17	Kelancaran jalannya media					✓
18	Tata letak gambar tidak mengganggu teks yang ditampilkan				✓	
19	Kata-kata atau gambar ringkas				✓	
20	Penyajian					✓
Frekuensi					14	6
Jumlah skor					56	30
Total skor		86				
Persentase		86 %				
Kategori		Sangat Baik				

Tabel 3 Lembar Penilaian Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	CB	B	SB
1	Kemenaarikan tampilan <i>whiteboard animation</i> untuk ditekuni oleh siswa					✓
2	Kejelasan tulisan pada <i>whiteboard animation</i>					✓
3	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada <i>whiteboard animation</i> untuk dimengerti oleh siswa					✓
4	Kesesuaian materi pada <i>whiteboard animation</i> dengan materi teks puisi dalam capaian pembelajaran (CP)				✓	
5	Kesesuaian materi yang disajikan pada <i>whiteboard animation</i> dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai					✓
6	Penyajian gambar pada video animasi memukau dan proporsional					✓
7	keterampilan <i>whiteboard animation</i> dalam memajukan motivasi belajar siswa					✓
8	Fleksibilitas penggunaan <i>whiteboard animation</i> dalam pembelajaran					✓
9	Kemudahan <i>whiteboard animation</i> untuk menafsirkan materi yang disajikan					✓
10	keterampilan video animasi untuk menambah pengetahuan siswa					✓
Frekuensi					1	9
Jumlah skor					4	45
Total skor		49				
Persentase		98 %				
Kategori		Sangat Baik				

Proses Pengembangan Materi Ajar Teks Puisi Berbasis *Whiteboard Animation* pada kelas VIII Bani Adam As

Penelitian ini yakni riset pengembangan yang hasil akhirnya berupa produk. Produk yang dihasilkan pada riset ini yakni bahan pembelajaran teks puisi yang dikembangkan memakai aplikasi *whiteboard animation*. Hasil akhirnya yakni video edukasi. Penelitian ini memakai langkah penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall. Materi

pembelajaran yang dikembangkan bersifat interaktif karena digunakan secara tradisional di kelas dengan bimbingan guru. Materi pembelajaran yang dikembangkan bersifat interaktif karena diaplikasikan secara tradisional di dalam kelas dengan fokus pada papan tulis.

a. Potensi dan Masalah

Potensi dan persoalan dalam riset harus dibuktikan dengan memakai data empiris. Proses pelajaran antara pengajar dan siswa tidak dapat dipisahkan dari bahan ajar. Sekalipun guru dapat

mendeskripsikan materi dengan jelas dan lengkap, kebutuhan bahan ajar tetap menjadi prioritas (Situmorang, 2013), Berikut ialah tujuan pembelajaran dari teks puisi. Berlandaskan analisis buku paket bahasa Indonesia kurikulum merdeka terbit 2023, terdapat materi yang belum memenuhi tuntutan tujuan pembelajaran dari teks puisi.

Berdasarkan potensi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi teks puisi berdasarkan materi yang telah ada atau terdapat pada buku Bahasa Indonesia kelas VIII ditambah dengan materi yang belum memenuhi tujuan pembelajaran.

b. Pengumpulan Data

Pada proses kedua ini, peneliti mengumpulkan data melalui interview tidak terstruktur kepada siswa Kelas VIII dan guru Bahasa Indonesia. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru sangat terpikat untuk mengembangkan materi pembelajaran teks puisi dengan menggunakan media seperti animasi papan tulis. Selain itu, dari jawaban guru diketahui bahwa guru tidak pernah mengembangkan materi teks puisi di kelas dan hanya menggunakan bahan belajar yang tersedia, sehingga menurut pernyataan guru siswa kurang begitu

terpikat untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

c. Desain Produk

Pada tahap desain produk, peneliti menyiapkan rencana desain dan bahan serta mengumpulkan bahan untuk membuat video. Peneliti menyusun materi yang meliputi antara lain 1) pemahaman teks puisi, 2) ciri-ciri teks puisi, 3) jenis-jenis teks puisi, 4) unsur-unsur teks puisi, 5) puisi transparan dan prismatic, 6) menemukan pesan dalam Puisi, 7) mengetahui idiom dan 8) menyusun teks puisi. Selain itu juga terdapat latihan dan tugas pada materi teks puisi yang akan diajarkan. Materi dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran.

Pada tahap desain produk, peneliti menyusun rancangan desain dan materi serta mengumpulkan bahan untuk pembuatan video. Materi dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran. Desain produk dimulai dengan mempelajari tujuan pembelajaran yang kemudian akan dikembangkan dalam penelitian. Referensi yang diaplikasikan yakni buku bahasa Indonesia kelas VIII SMP yang diterbitkan oleh Masmedia revisi 2023. Materi yang ditata antara lain 1) pengertian teks puisi, 2) ciri-ciri teks puisi, 3) unsur-unsur teks puisi, 4) menemukan pesan dalam puisi, 5) mengenal majas, serta 6) menyusun teks puisi.

Pada tahapan selanjutnya yakni tahap pengembangan produk, peneliti melangsungkan penyusunan video pembelajaran dengan memakai aplikasi *whiteboard animation*. Setelah video sudah siap di edit, maka video disimpan dan di unggah kedalam YouTube maupun GoogleDrive agar dapat diaplikasikan jika diperlukan kapan dan dimana saja.

d. Validasi Produk

Validasi desain produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi materi ajar dilangsungkan oleh dua orang pakar atau ahli dibidangnya Validator ahli materi oleh Bapak Muhammad Anggie Januarsyah Daulay, S.S., M.Hum., dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Medan dan validator ahli desain media oleh Bapak Syukri Hidayat, M.Kom., dosen Jurusan Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan. Sebagai lanjutan dari validasi materi dan desain media, penilaian bahan ajar juga dilangsungkan oleh guru bidang studi bahasa Indonesia SMP Bani Adam As Mabar, Sri etika heidiyati, S.Pd. Validasi dilangsungkan untuk melihat kelayakan penggunaan produk yang dikembangkan dilapangan. Validasi materi dilangsungkan dua kali dengan masukan dan saran oleh ahli materi. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai persentase 80% dengan

kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase senilai 91% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa produk layak dan dapat di ujicobakan di lapangan.

e. Revisi Produk

Validasi materi yang dilangsungkan oleh ialah Validasi produk dilangsungkan untuk memberikan nilai dan memvalidasi materi ajar yang telah dihasilkan. Validasi materi ajar dilangsungkan oleh dua orang pakar atau ahli dibidangnya Validator ahli materi oleh Bapak Muhammad Anggie Januarsyah Daulay, S.S., M.Hum., dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Medan dan validator ahli desain media oleh Bapak Syukri Hidayat, M.Kom., dosen Jurusan Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan. Sebagai lanjutan dari validasi materi dan desain media, penilaian bahan ajar juga dilangsungkan oleh guru bidang studi bahasa Indonesia SMP Bani Adam As Mabar, Sri etika heidiyati, S.Pd. Dengan bermacam masukan seperti menyesuaikan suara dengan teks pada media, memperlambat teks yang akan dibaca di awal teks, Animasi gerakan tangan guru ketika menjelaskan diperlambat, Mengurangi volume musik pengiring.

Bentuk Materi Ajar Teks Puisi Berbasis Whiteboard Animation pada Siswa Kelas VIII SMP

Materi pelajaran yang telah diperluas dalam riset ini berupa video pembelajaran interaktif untuk pembelajaran mencatat teks puisi berbasis *whiteboard animation* untuk siswa kelas VIII SMP pada materi teks puisi. Pada tampilan awal materi terdapat pembukaan, kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi dan soal latihan. Kemudian pada akhir video terdapat salam penutup.

Materi pembelajaran yang dikembangkan bersifat interaktif karena secara tradisional diaplikasikan di kelas dengan bimbingan guru atau dapat dikerjakan secara mandiri oleh siswa. Anak didik dapat memakai materi dimanapun dan kapanpun dengan bantuan android atau perangkat computer.

Kelayakan Materi Ajar Teks Puisi Berbasis Whiteboard Animation pada Siswa Kelas VIII SMP

Materi teks puisi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *whiteboard animation* yang tervalidasi mendapat penilaian kelayakan. Validasi dilangsungkan melalui penilaian aspek materi dan media oleh ahli dan ahli media.

Berikut hasil validasi bahan ajar teks puisi berbasis *whiteboard animation*.

Tabel 4 Hasil akhir produk

N o	Validator	Persentase	Kategori
1.	Ahli materi	95%	Sangat baik
2.	Ahli media	86%	Sangat baik
3.	Guru bidang studi	98%	Sangat baik

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel tersebut, didapatkan nilai validasi ahli materi sebesar 95% dengan kategori "Sangat baik", validasi ahli media sebesar 86% dengan kategori "Sangat baik dan penilaian guru bidang studi sebesar 87%. Dapat disimpulkan bahwa, materi teks puisi yang dikembangkan dengan media *Whiteboard animation* ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai materi maupun media tambahan dalam pembelajaran.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar teks puisi berbasis *whiteboard animation*, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan materi teks puisi berbasis *whiteboard animation* untuk siswa SMP Kelas VIII memakai metode Research and Development (R&D) dengan proses Borg-Gall yang

disederhanakan menjadi lima fase pengembangan yaitu fase pengumpulan data dan analisis masalah, desain produk, produk pengembangan desain. Validasi desain dan revisi desain.

2. Hasil riset diaplikasikan untuk membuat produk berupa video pembelajaran tentang teks puisi berdasarkan materi yang telah dikembangkan sebelumnya.
3. Berlandaskan hasil validasi ahli materi dan ahli media serta review guru mata pelajaran diperoleh nilai kelayakan senilai 87% dengan kategori “sangat baik” artinya produk yang dihasilkan layak untuk diuji coba di dunia nyata dan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilangsungkan saran peneliti antara lain ialah sebagai berikut:

1. Guru disarankan untuk menggunakan materi yang dikembangkan dalam pembelajaran, tercantum bahan ajar teks puisi berbasis animasi whiteboard, untuk mempermudah proses belajar mengajar di kelas dan mengharuskan siswa belajar lebih memukau.
2. Bagi penelitian selanjutnya, penelitian dan pengembangan ini dapat

digunakan untuk mendukung penelitian selanjutnya dan lebih memperhatikan kelebihan dan kekurangan materi ini sehingga dihasilkan materi yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, dkk. 2020. *Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Kota Bengkulu*. Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Volume 6 Nomor 2. Halaman 72-82. DOI: <https://doi.org/10.33369/diksa.v6i2.10406>.
- Arief S. Sudirman, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo, 2013.
- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2016
- Atria, N., Ramadan Lazuardi, D., & Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Stkip Pgri Lubuklinggau, P. (2021). Published By Lp3mkil Ylip (Yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia Linggau Jurnal Language Education And Literature *Pengaruh Strategi Discovery Learning Terhadap Kemampuan Menelaah Unsur-Unsur Pembangun Teks Puisi Siswa Kelas*

- Viii Smp Negeri O Mangunharjo. 1(2).
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers, Devi, Anggit Shita, and Siti Maisaroh, 'Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sd', JURNAL PGSD INDONESIA, 2017
- Bawamenewi, Arozatulo. 2018. *Kemampuan Menulis Puisi Bebas dengan Menerapkan Metode Inkuiri terhadap Siswa SMP Negeri 3 Gunungsitoli. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra. Volume 3 Nomor 2. Halaman 333-338. DOI : <https://doi.org/10.32696/ojs.v3i2.180>.*
- Budiyono Saputro. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development). Tesis dan Disertasi.* Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Bunga, R. D., Djumadin, H., & Rini, M. M. (2021). *Struktur Puisi Karya John Dami Mukese Serta Relevansinya Dalam Pembelajaran Sastra.* Edunesia : *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- <https://doi.org/10.51276/Edu.V2i1.62>
- Darmawati, A. Z., Yuliana, R., & Tisnasari, S. DEVELOPING BILINGUAL POPUP BOOK MEDIA ON THE MATERIAL ABOUT AYAM JAGO BARU
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010)
- Domitila, Ressi, Laili Fitri Yeni, and Titin, 'Kelayakan Pop-up Book Keragaman Jamur Di Hutan Lindung Gunung Naning Pada Materi Keanekaragaman Hayati', *Jurnal FKIP Biologi Untan Pontianak*, 2017
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.* *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Fakhrurrazi, F. (2018). *Hakikat pembelajaran yang efektif.* *At-Tafkir*, 11(1), 85-99. *Pengembangan Literasi Baca Dan Numerasi Melalui Media Pop Up Box di Sekolah Dasar SeKecamatan Praya Lombok Tengah.* *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 1(2),1-10.
- Firmansyah, A. (2021). *Analisis Struktur Puisi Selamat Tahun Baru Kawan*

- Karya K.H. Ahmad Mustofa Bisri dan Pemanfaatannya Untuk Bahan Ajar Menganalisis Unsur Pembangun Puisi di SMA Kelas X . Jurnal Tukuran, 25
- Gunawan, H. (2019). Puisi Dan Pantun. Yogyakarta: Cosmic Media Nusantara.
- Hamid, Dudung Abdul dan Dede Endang. 2019. *Kajian Puisi dan Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar Teks Puisi Berbasis Pendekatan Inkuiri*. Jurnal Tukuran. Volume 8 Nomor 1. Halaman 11-18. DOI : <http://dx.doi.org/10.33603/jt.v8i1.2677>.
- Hikmat, Ade dkk. 2017. Kajian Puisi. Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta.
- Handaruni Dewanti, dkk. September 2018. “*Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Pembelajaran Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo*”. JKTP, Volume 1, No.3, <https://media.neliti.com/media/publications/334781pengembangan-media-pop-up-book-untuk-pem-0a6e857c.pdf>.
- Istiqlal, A. (2018). *Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi*. Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah, 3(2), 139-144.
- Januarti, N. K., Dibia, I. K., & Widiana, I. W. (2016). Analisis Kesulitan Belajar Larasati, Lucky Dwi, and Sri Poedjiastoeti, ‘*Pengembangan Permainan Kartu Domini Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Unsur Bagi Siswa SMALB Tunarungu*’, Journal of Chemical Education UNESA, 2016.
- Madisstriyatno, I. S. (2021). *Metedologi Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Indigo Media.
- Pribadi, B.A. (2016), *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta : Kencana.
- Rahma, F.I., 2019. *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian Terhadap LangkahLangkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)*. Vol.14, No.2.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015, November). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. In Seminar Nasional Riset Inovatif IV (Vol.208).

Utami. R. P. 2017. *Pentingnya Pengembangan Media*

Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk. Vol.12 No.2.