

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SKRIPSI

**DESAIN DAN UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI INFOGRAFIS KELAS VIII
DI SMP EKA TJIPTA NAGA SAKTI
TAPUNG HILIR**



Oleh

LISTY MASDALIFAH
(11911123756)

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H/2023 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**DESAIN DAN UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
 APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI INFOGRAFIS
 KELAS VIII DI SMP EKA TJIPTA NAGA SAKTI
 TAPUNG HILIR**

Skripsi
 Diajukan Untuk Memperoleh Gelar
 Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

LISTY MASDALIFAH
 (11911123756)

UIN SUSKA RIAU

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 PEKANBARU
 1444 H/2023 M**



PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *“Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir”*, yang ditulis oleh Listy Masdalifah NIM.11911123756 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 9 Dzulkaidah 1444 H

29 Mei 2023

Menyetujui

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa Indonesia

Dr. Nursalim, M.Pd.
NIP. 196604101993031005

Dosen Pembimbing

Dr. Nursalim, M.Pd.
NIP. 196604101993031005

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul, *Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir*, yang ditulis oleh Listy Masdalifah NIM. 11911123756 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 18 Dzulhijjah 1444 H/ 07 April 2023 skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.

Pekanbaru, 18 Dzulhijjah 1444 H
07 Juli 2023 M

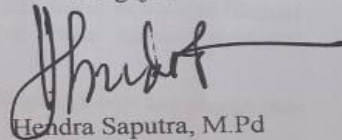
Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



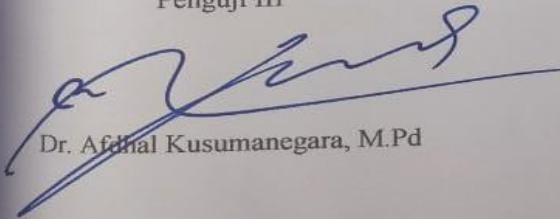
Drs. Akmal, M.Pd

Penguji II



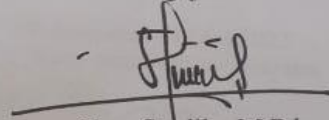
Hendra Saputra, M.Pd

Penguji III



Dr. Afdhal Kusumanegara, M.Pd

Penguji IV



Vera Sardila, M.Pd

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag
NIP. 19650521 199402 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Listy Masdalifah
NIM : 11911123756
Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru, 18 Desember 2001
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 29 Mei 2023
Yang membuat pernyataan



Listy Masdalifah
NIM. 11911123756

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK**Lesty Masdalifah, (2023) : Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media yang didesain. Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas VIII 1 di SMP Eka Tjipta Naga Sakti tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 12 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* yang dimodifikasi dengan model *Borg and Gall*, dan dibatasi sampai tahap kelima yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba apangan awal, revisi produk awal atau uji coba terbatas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket validitas, angket praktikalitas, an angket respon siswa. Teknik analisi data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Hasil akhir berupa produk media pembelajaran yang valid. Persentase kevalidan dari ahli media sebesar 84% (sangat valid) dan ahli materi atau bahasa sebesar 97,7% (sangat valid). Sedangkan persentase kepraktisan dari guru sebesar 87% (sangat praktis), dan persentase respon siswa sebesar 90,16% (sangat praktis). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi infografis sudah valid dan praktis sehingga dapat diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia, Powtoon, Infografis*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT**Listy Masdalifah, (2023): Designing and Testing Learning Medium with Powtoon Application on Infographics Lesson at the Eighth Grade of Junior High School of Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir**

This research was instigated with the limited learning media used by teachers, especially on Indonesian Language subject. This was due to the lack of teacher ability in utilizing existing technology at this time. This research aimed at finding out validity and practicality levels of medium designed. This research was conducted to 12 the eighth-grade students of class 1 at Junior High School of Eka Tjipta Naga Sakti in the Academic Year of 2022/2023. It was Research and Development (R&D) modified with Borg and Gall model and limited to the fifth stage—collecting data, planning, developing the product draft, preliminary field testing, revising the initial product, and limited testing. The questionnaires of validity, practicality, and student response were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was quantitative descriptive. The final result was in the form of a valid learning medium product. The validity percentages were 84% (very valid) by media experts and 97.7% experts (very valid) by material or language. The percentage of student response was 90.16% (very practical). Based on these results, it could be concluded that the learning medium with Powtoon application on Infographics lesson was valid and practical, so it could be tested to the next stage.

Keywords: *Indonesian Language Learning Media, Powtoon, Infographics*

ملخص

لستي مزدلفة، (2023): تصميم وتجربة وسيلة التعليم باستخدام تطبيق باوتون مادة الرسوم البيانية للصف الثامن في مدرسة إكا جبتا ناغا ساكتي المتوسطة تابونج هيلير

هذا البحث مدفوع بوسائل التعليم المحدودة التي يستخدمها المعلمون، خاصة في مواد اللغة الإندونيسية. ويرجع ذلك إلى عدم وجود قدرة المعلمين على الاستفادة من التكنولوجيا الموجودة في هذا الوقت. الهدف من البحث هو تحديد مستوى الصلاحية والتطبيق العملي للوسيلة المصممة. تم إجراء هذا البحث مع 12 تلميذا من الفصل الثامن 1 في مدرسة إكا جبتا ناغا ساكتي المتوسطة للعام الدراسي 2023/2022. نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير المعدل مع نموذج بورغ وغال، ويقتصر على المرحلة الخامسة، وهي جمع البيانات، والتخطيط، وتطوير مسودة المنتج، والتجارب الميدانية الأولية، والمراجعات الأولية للمنتج أو التجارب المحدودة. كانت تقنية جمع البيانات المستخدمة هي استبيان الصلاحية، واستبيان التطبيق العملي، واستبيان إجابة التلاميذ. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تقنية وصفية. النتيجة النهائية هي منتج وسيلة تعليمية صالح. نسبة المصدقية من خبراء الإعلام هي 84% (صالح جدا) وخبراء المواد أو اللغة 77,7% (صحيح جدا). بينما نسبة التطبيق العملي للمعلم 87% (عملي جدا) ونسبة استجابات التلاميذ 90,16% (عملي جدا). من هذه النتائج يمكن أن نستنتج أن وسيلة التعلم باستخدام تطبيق باوتون في مادة الرسوم البيانية صالحة وعملية بحيث يمكن اختبارها في مرحلة لاحقة.

الكلمات الأساسية: وسيلة تعليم اللغة الإندونيسية، باوتون، الرسوم البيانية

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji dan syukur senantiasa penulis ucapkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir”. Shalawat beriring salam selalu diucapkan kepada nabi junjungan alam, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan menuju alam yang penuh kebaikan. Skripsi ini merupakan karya tulis ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan berkat do'a dan dukungan dari kedua orang tua tercinta, Ayahanda tercinta Tarwin dan Ibunda Rusmini. Yang mana beliau senantiasa dengan tulus dan ikhlas menyayangi penulis, terima kasih atas do'a dan dukungannya selama ini. Penyelesaian skripsi ini juga mendapatkan bantuan, dukungan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak baik secara moral maupun materi, penulis ingin menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau Prof. Hairunnas Rajab., M.Ag., Wakil Rektor I Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., dan Wakil Rektor III Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Dr. H. Kadar, M.Ag, Wakil Dekan I Dr. Zarkasih, M.Ag. Wakil Dekan II Dr. Zubaidah Amir, M.Z, M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dr. Nursalim, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan sekaligus pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, dorongan serta arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik, dan Sekretaris Jurusan Drs. Akmal M.Pd.
4. Lusi Komala Sari selaku dosen pembimbing akademik yang saya sayangi.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menulis skripsi ini.
6. Budi Haryono S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Eka Tjipta Naga Sakti yang telah memberi izin kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian di sekolah dan Bapak/Ibu Majelis Guru serta TU SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir
7. Ibu Suryani S.Pd selaku Guru Bahasa Indonesia di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir yang telah berkenan dan memberikan izin serta membantu saya untuk melakukan penelitian.
8. Kepada yang tercinta kedua orang tua penulis Ayahanda Tarwin dan Ibunda Rusmini yang telah mencurahkan kasih sayang, nasehat, dan motivasi terhadap penulis
9. Teman-teman seperjuangan Alfiaturrosyidah, Devie Putri Rahmayuningsih, Karina Martini, Mirna Wati Dewi, Nuraini Dwi Putri, Nurul Akmalia Hasanah, Rahmi Alfina, Rosa Yulianti, Mifta Khoirani, Afifah Rahmawati, Nazhifatul Islamiyah Rokha, Agis Setia Abdana, Vivi Novita, Putri Ayu Lestari yang selalu memberikan bantuan, motivasi dan hiburan. Kalian merupakan salah satu bagian dari momen hidup penulis yang tidak terlupakan.
10. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard word, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me never quitting, for just being meat all times.*

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut membantu namun tidak bisa disebutkan namanya satu per satu. Semoga Allah SWT

Insya Allah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT., *Aamiin*. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. *Aamiin*.

Pekanbaru, 29 Mei 2023

Penulis

Listy Masdalifah

NIM 11911123756



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat” (QS. Al-Mujadalah: 11)

Alhamdulillahirrabbi’alamin

Langkah kecil telah tertunaikan. Satu Cita telah tergapai. Namun, bukan akhir dari perjalanan melainkan awal dari satu perjuangan.

Sepercik kesuksesan yang telah Engkau hadiahkan padaku, Tak henti-hentinya ku ucap syukur pada-Mu. Serta Shalawatan dan Salam kepada Baginda Rasulullah

SAW dan Para Sahabat yang mulia.

Kupersembahkan karya kecil ini, untuk my super hero, yang senantiasa ada saat suka maupun duka dengan penuh perjuangan dan kesabaran luar biasa

Ayahandaku tercinta (Bapak Tarwin)

dan untuk bidadari surgaku, tanpamu aku bukanlah siapa-siapa Ibuku tersayang

(Rusmini) yang selalu memanjakan doa kepada putrimu tercinta dalam setiap

sujudmu.

You are all so inspiring me

Terima kasih untuk segalanya

Never forget

Kepada sahabat-sahabatku, teman angkatan 2019 Pendidikan Bahasa Indonesia,

dan teman-teman seperjuanganku lainnya. Terima kasih atas rasa kekeluargaan

meski tanpa ikatan darah, terima kasih atas semua yang telah dilakukan dan

terima kasih telah menguatkan dikala aku lemah.

UIN SUSKA RIAU

-Listy Masdalifah-

MOTTO

“Dan barang siapa yang bertakwa kepada Allah, niscaya Allah menjanjikan baginya kemudahan dalam urusannya”

(Q.S. At-Talaq: 4)

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(Q.S. Ar-Ra’d: 11)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ad akemudahan”

(Al-Insyirah: 5-6)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
PENGHARGAAN	vii
PERSEMBAHAN	x
MOTTO	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
G. Pentingnya Pengembangan	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
I. Definisi Istilah.....	11
BAB II PEMBAHASAN	
A. Kajian Teori	
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Aplikasi <i>Powtoon</i>	22
3. Infografis	26
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	36
D. Rumusan Hipotesis	39

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Penelitian Pengembangan.....	40
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	43
C. Uji Coba Produk.....	46
D. Desain Uji Coba	47
E. Subjek Uji Coba	48
F. Jenis Data	48
G. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	49
H. Metode dan Teknik Analisis Data.....	51

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
B. Penyajian Data Uji Coba.....	74
C. Hasil Analisis Data.....	81
D. Revisi Produk	85
E. Pembahasan Hasil Penelitian	92
F. Implikasi Penelitian.....	95

BAB V PENUTUP

A. Rangkuman	98
B. Simpulan	99
C. Saran.....	100

DAFTAR PUSTAKA 102

LAMPIRAN

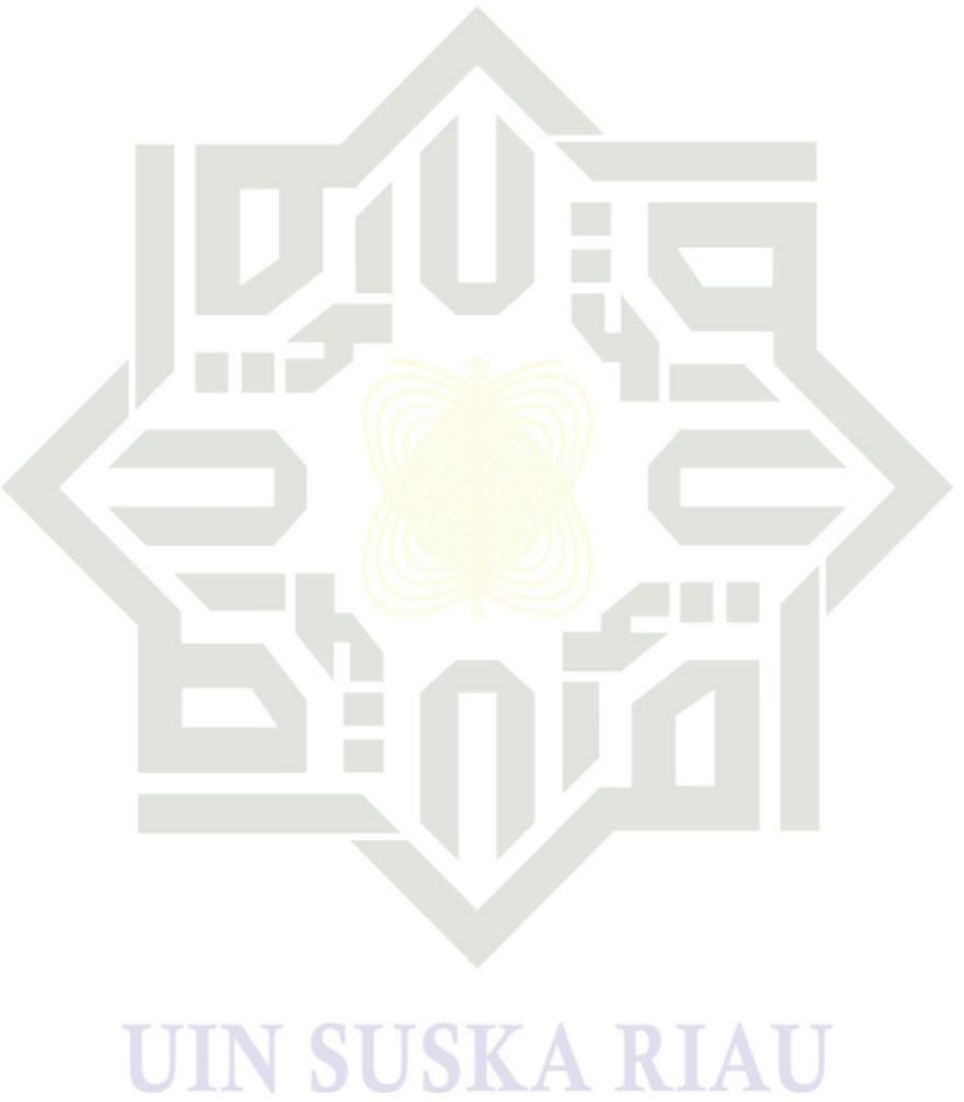
DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Angket Validasi oleh Ahli Media	50
Tabel 3. 2 Skala Angket Validasi oleh Ahli Materi	50
Tabel 3. 3 Skala Angket Uji Coba oleh Guru	51
Tabel 3. 4 Skala Angket Uji Coba oleh Peserta Didik	51
Tabel 3. 5 Kriteria Hasil Uji Validitas	52
Tabel 3. 6 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas.....	53
Tabel 4. 1 KI dan KD Iklan, Slogan dan Poster	56
Tabel 4.2 Deskripsi Storyboard	57
Tabel 4. 3 Komentar dan Saran dari Validator Instrumen	61
Tabel 4. 4 Rancangan isi media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>powtoon</i>	63
Tabel 4. 5 Komentar dan Saran Ahli Media	68
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i>	70
Tabel 4. 7. Komentar dan Saran dari Ahli Materi dan Bahasa	72
Tabel 4. 8. Hasil Validasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> Oleh Ahli Materi	73
Tabel 4. 9. Hasil Validasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> Oleh Ahli Bahasa	73
Tabel 4. 10. Penyajian Data Uji Coba Ahli Media	76
Tabel 4. 11. Penyajian Data Uji Coba Ahli Materi	77
Tabel 4. 12 Penyajian Data Uji Coba Ahli Bahasa	78
Tabel 4. 13 Data Uji Praktikalitas Guru	79
Tabel 4. 14 Data Respon Siswa.....	81
Tabel 4. 15 Hasil analisis data ahli media.....	82
Tabel 4. 16 Hasil analisis data ahli materi dan bahasa.....	83
Tabel 4. 17 Hasil analisis uji praktikalitas guru	84
Tabel 4. 18 Hasil analisis respon siswa.....	85
Tabel 4. 19 Komentar dan Saran dari Validator Ahli Media	86
Tabel 4. 20 Komentar dan Saran dari Validator Ahli Materi dan Bahasa	86

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Table 4. 21 Produk sebelum revisi dan sesudah revisi.....87



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman <i>Home Powtoon</i>	25
Gambar 2. 2 Halaman <i>Template</i>	26
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3. 1 Model Pengembangan <i>Borg and Gall</i>	43
Gambar 3. 2 Model Pengembangan Borg and Gall Setelah Dimodifikasi	46
Gambar 4.1 Tampilan Gambar Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> pada Materi Infografis.....	66
Gambar 4. 2. (a) sebelum revisi, (b) sesudah revisi.....	68
Gambar 4. 3. (a) sebelum revisi, (b) sesudah revisi	69
Gambar 4. 4. (a) sebelum revisi, (b) sesudah revisi	69
Gambar 4. 5. (a) sebelum revisi, (b) sesudah revisi	72

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Tampilan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon*
- Lampiran 2 Lembar Validasi Angket Uji Validitas Ahli Media
- Lampiran 3 Lembar Validasi Angket Uji Validitas Ahli Materi dan Bahasa
- Lampiran 4 Lembar Validasi Angket Uji Praktikalitas Oleh Guru
- Lampiran 5 Lembar Validasi Angket Uji Respon Siswa
- Lampiran 6 Hasil Analisis Lembar Validasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon*
- Lampiran 7 Hasil Analisis Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon*
- Lampiran 8 Hasil Analisis Respon Siswa
- Lampiran 9 Silabus dan RPP
- Lampiran 10 Dokumentasi
- Lampiran 11 Surat-surat Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada masa-masa globalisasi seperti ini mengalami peningkatan yang begitu pesat dan mampu mempengaruhi kehidupan manusia di beberapa aspek, baik secara langsung maupun tidak langsung. Satu di antara aspek yang terkena imbas dari perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yaitu pendidikan (Pangestu & Wafa, 2018). Menurut (Ega Safitri & Titin, 2021), teknologi dapat dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Adanya perkembangan teknologi membuat tugas guru menjadi berubah, yang tadinya bertugas sebagai pengajar yang menyampaikan materi pembelajaran, kini hanya bertugas menjadi fasilitator yang memberi kemudahan dalam belajar. Untuk itu, guru harus tetap mengembangkan potensi yang ada dalam diri selaras dengan teknologi yang berkembang saat ini agar tugas guru sebagai pengajar tetap diperlukan (Awalia et al., 2019).

Menurut Pasal 1, ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka sendiri. Hal ini meliputi kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan untuk mengendalikan diri,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Ini mencerminkan inti dari kompetensi dan kualifikasi utama yang harus dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Aspek pendidikan erat kaitannya dengan prosedur pembelajaran di sekolah yang memiliki komponen-komponen dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya dalam (Puspitarini et al., 2019) adapun komponen yang meliputi proses pembelajaran yaitu tujuan, isi atau materi, metode, media dan evaluasi. Komponen yang sangat berpengaruh terhadap kemajuan teknologi salah satunya adalah media yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah tidak terlepas dari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia termasuk ke dalam mata pelajaran yang wajib ada di Sekolah Menengah Pertama sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis teks. Hal tersebut menuntut siswa/siswi untuk menggunakan kalimat bahasa Indonesia yang tidak hanya dijadikan sebagai alat dan sarana berkomunikasi saja, tetapi juga dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir, namun jika hanya menggunakan teks berupa buku pelajaran, siswa sering tidak paham dan merasa cepat bosan saat proses pembelajaran tersebut (Supari et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir, mengatakan bahwa saat mengajar di kelas jarang untuk menjelaskan materi, hanya menyuruh siswa/siswi untuk membaca buku cetak terkait dengan materi terlebih dahulu, lalu diajak untuk melakukan tanya jawab karena jika dijelaskan materi secara lisan, siswa/siswi juga tidak akan paham apa yang disampaikan. Selain itu, masih ada juga siswa/siswi yang belum lancar membaca, jadi kalau membaca harus menggunakan suara yang keras dan bersama-sama.

Dari pernyataan guru di atas, guru masih menggunakan media buku cetak, sesekali guru juga menggunakan *power point* yang dibuat menggunakan laptop, kemudian disambungkan dengan proyektor. Padahal di sekolah tersebut terdapat fasilitas untuk menunjang pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi, seperti wifi yang dapat diakses dengan mudah oleh seluruh pengajar yang ada di sekolah tersebut. Namun, karena keterbatasan pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi, maka media yang lebih sering digunakan adalah buku cetak.

Guru belum memanfaatkan teknologi secara sepenuhnya untuk media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa/siswi, sehingga membuat siswa/siswi merasa cepat bosan dan mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung. Disamping itu, metode yang digunakan masih bersifat konvensional seperti membaca buku, kemudian melakukan tanya jawab. Media tersebut tampaknya sudah tidak selaras lagi dengan perkembangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

saat ini, mengingat teknologi sangat berkembang pesat, sudah banyak aplikasi pembuat media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk proses mengajar.

Sadiman dalam (Anwar et al., 2022: 5) pengertian media pembelajaran yaitu segala upaya yang diperlukan untuk memberitahu dan menyalurkan pesan atau informasi kepada penerima serta mampu memunculkan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga dapat berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Menurut Gagne dan Briggs dalam (Kristanto, 2016) media pembelajaran mengikutsertakan alat yang secara bentuk dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai materi pelajaran dan dapat berupa buku, *tape recorder*, film, slide (gambar bingkai, foto, grafik, televisi serta komputer).

Untuk itu, diperlukan inovasi-inovasi baru di dalam media pembelajaran agar siswa/siswi mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar khususnya pada K.D 3.3 dan 4. 3 Mengidentifikasi teks iklan, slogan dan poster yang dibaca dan didengar. Inovasi diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif serta dapat mengasah kemampuan berpikir siswa/siswi. Inovasi dalam media pembelajaran memiliki jenis yang beragam, salah satunya berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* yang dapat memudahkan guru serta siswa/siswi dalam menyampaikan informasi dan memahami materi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Powtoon merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak berbasis web yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik berupa *soundtrack* musik gratis, dan dapat merekam suara. Dalam membuat video dapat menggunakan template yang sudah disediakan oleh aplikasi tersebut. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, pengguna dapat membuat video animasi dengan kreatif dan menarik (Yulia & Ervinalisa, 2017).

Sebenarnya aplikasi *powtoon* ini hampir memiliki kesamaan dengan aplikasi *power point* yang banyak digunakan untuk membuat tampilan media presentasi. Adapun cara kerja aplikasi ini adalah dengan mengisi slide kosong yang sudah disediakan dengan materi yang akan disampaikan. Slide yang sudah diisi materi kemudian diberi *background*, lalu tambahkan animasi dan transisi agar terlihat lebih menarik. Perbedaannya dapat dilihat dari karakter animasi yang ada. Dalam *powtoon* terdapat bermacam-macam jenis karakter animasi yang berfungsi mendukung materi yang akan disajikan. Aneka karakter animasi juga akan membuat materi yang nantinya disampaikan terkesan lebih menarik (Puspitarini et al., 2019). Peneliti memilih aplikasi *powtoon* dalam pengembangan media pembelajaran dikarenakan fitur-fitur menarik yang terdapat di dalam aplikasi *powtoon*. Dengan adanya fitur-fitur yang menarik akan menarik perhatian siswa khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Chindy Pebriani dan Melva Zainil menunjukkan bahwa penggunaan *powtoon* sebagai media pembelajaran memperoleh kategori valid dari tiga validator

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan aspek materi mendapat persentase 95%, aspek bahasa mendapat persentase 90%, dan aspek media mendapat persentase 94% sehingga diperoleh nilai rata-rata 93%. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *powtoon* pada materi penyajian data kelas V di Sekolah Dasar dikategorikan valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran (Pebriani & Zainil, 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah disebutkan di atas, media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* ini sudah pernah digunakan pada materi pembelajaran yang lain, tetapi pada materi infografis belum ada yang menggunakan media *powtoon*. Maka dari itu, peneliti tertarik memilih judul **“Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sering dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal.
3. Pengetahuan guru yang terbatas dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* sebagai media untuk menerangkan materi pelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi dan berfokus pada:

1. Materi infografis yang dimaksud adalah materi iklan, slogan dan poster
2. Mendesain dan menguji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi infografis
3. Penelitian desain dan uji coba yang dilakukan menggunakan model *Borg and Gall* yang terdiri dari sepuluh tahapan, tetapi untuk penelitian ini hanya dibatasi sampai lima tahap, yaitu tahap penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), tahap perencanaan (*planning*), tahap pengembangan draf produk (*delecop preliminary from of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), revisi produk awal atau uji coba terbatas (*main product revision*).

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan dan poster?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan dan poster?
3. Bagaiman respon siswa/siswi terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan dan poster?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan dan poster
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan dan poster
3. Untuk mengetahui respon siswa/siswi terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan dan poster

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Hasil dari penelitian ini adalah produk berupa media pembelajaran berbentuk video animasi, yang dibuat melalui aplikasi *powtoon* pada materi infografis. Berikut ini adalah spesifikasi produk yang diharapkan:

1. Media pembelajaran yang diciptakan berbentuk video animasi
2. Video animasi yang diciptakan, didesain menggunakan aplikasi *powtoon*
3. Media memiliki tampilan yang berwarna, dilengkapi juga dengan teks, gambar dan animasi
4. Materi yang disajikan atau ditampilkan adalah materi iklan, slogan dan poster
5. Media pembelajaran dapat diakses melalui smartphone, laptop dan komputer
6. Video animasi dalam bentuk MP4
7. Siswa/siswi dapat mengakses video animasi secara offline dan dapat diputar kapan saja.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan di awal, belum adanya sebuah media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *powtoon* sehingga membuat pengembangan ini penting untuk dilakukan. Guru lebih banyak menggunakan media yang monoton, seperti *power point* dan buku cetak yang berisi tulisan mengenai iklan, slogan dan poster saja. Dengan dilakukannya uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*, dapat menambahkan referensi media bagi guru untuk proses pembelajaran dengan tujuan membuat mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang disenangi oleh siswa/siswi dan tentunya tidak membosankan.

Selain itu, mempunyai tujuan untuk memberi manfaat dan meningkatkan pengalaman dan keterampilan, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas selama berlangsungnya pembelajaran dan menjadi alat bantu guru.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan dan poster sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Asumsi Pengembangan

- a. Penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi iklan, slogan dan poster ini akan mendorong siswa/siswi untuk menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Siswa/siswi mampu untuk belajar mandiri
- c. Validator yang terlibat dalam penelitian ini adalah dosen-dosen yang memiliki pengalaman mengajar dan keahlian yang relevan. Validator ahli media yang digunakan memiliki pengalaman yang luas dalam pengembangan media pembelajaran.
- d. Angket validasi yang terdiri dari beberapa aspek menandakan penilaian produk secara komprehensif, menentukan kevalidan atau ketidakvalidan produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini terbatas pada media pembelajaran *powtoon* yang berisi materi iklan, slogan, dan poster.
- b. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang terdiri dari lima tahapan
- c. Uji validasi dilakukan oleh validator ahli serta uji coba empiris (uji coba lapangan).
- d. Uji coba produk dilakukan di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir kelas VIII

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

I. Definisi istilah

1. Desain

Desain dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan atau proses dalam rangka menghasilkan suatu produk baru yang berbentuk rancangan (Mulyna et al., 2019: 12).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan informasi mengenai materi pelajaran. Media pembelajaran dapat berupa buku, *tape recorder*, film, *slide* (gambar, bingkai, foto, grafik), televisi, serta komputer (Kristanto, 2016).

3. Aplikasi *Powtoon*

Aplikasi *powtoon* adalah layanan *online* yang memungkinkan membuat tampilan presentasi atau paparan dan di dalamnya memuat karakteristik animasi yang sangat menarik. Aplikasi ini menyediakan fitur-fitur seperti animasi kartun, animasi tulisan tangan, dan efek transisi yang realistis, serta pengaturan lini masa yang mudah untuk digunakan (Tijaniyah et al., 2021).

4. Infografis

Infografis adalah informasi atau visualisasi data kepada pembaca agar lebih mudah untuk dipahami (Supriyono et al., 2019: 5).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Hasan, 2021) media adalah sarana yang dimanfaatkan untuk mengantarkan pesan. Penggunaan media sangatlah penting, pembelajaran tidak dapat dikoordinasikan jika tidak ada media. Sifat yang dimiliki media adalah fleksibel, artinya semua tingkatan pendidikan dapat menggunakan media sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan dukungan yang signifikan bagi peserta didik untuk memiliki sikap bertanggung jawab dalam mengatur pembelajaran untuk diri sendiri dan mengambil pandangan mengenai pembelajaran yang mereka laksanakan untuk jangka yang panjang. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sarana atau alat yang di dalamnya mengandung informasi atau pesan pengajaran yang digunakan selama berlangsungnya pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang memiliki informasi atau pesan untuk disampaikan yang di dalamnya terkandung maksud dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan keterampilan dan kompetensi yang dimiliki siswa/siswi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik, namun dalam memilih media pembelajaran, pendidik harus selektif.

Menurut *Association Educational Communications and Technology* (AECT) dalam (Ramli, 2012: 1) media adalah segala jenis saluran yang dapat digunakan untuk meneruskan berita atau informasi. Media pembelajaran meliputi 3 jenis, yaitu 1) alat bantu mengajar, 2) alat peraga dan mengajar, 3) sumber belajar. Disisi lain, terdapat media pembelajaran yang berwujud konkret atau nyata, seperti buku dan papan tulis. Selain itu, ada juga media pembelajaran yang sifatnya abstrak atau tidak berwujud seperti suara guru, dan lain-lain. Adapun manfaat media pembelajaran, yaitu: a) memberikan *feedback* atau timbal balik untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung, b) membagikan pengalaman pengayaan secara langsung kepada siswa/siswi mengenai materi yang dijelaskan oleh guru. Klasifikasi media setidaknya terdiri dari 5 macam, antara lain: (1) media tanpa proyeksi dua dimensi, dapat berupa gambar, bagan, grafik, dan poster, (2) media tanpa proyeksi tiga dimensi, dapat berupa benda, dan boneka, (3) media audio (media dengar), (4) media dengan proyeksi, (5) televisi dan pemutar kaset (*tape recorder*).

National Education Association (NEA) mengatakan arti media sebagai seluruh bentuk atau benda yang bisa dimanipulasi, didengar,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dilihat, dibaca atau diucapkan serta instrumen yang dimanfaatkan pada aktivitas tersebut. Menurut Gerlach dan Ely (1971) apabila dipahami, manusia, materi, atau fenomena yang dapat membangkitkan keadaan siswa/siwi untuk memperoleh wawasan, keterampilan, atau perilaku disebut sebagai media. Lebih tepatnya, dalam konteks pembelajaran, media dinyatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, kemudian mengkomunikasikan informasi secara lisan maupun tulisan (Nurfadhillah & Rosnaningsih, 2021: 7).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang dapat mempermudah proses pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat yang disebutkan sebelumnya, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Salah satunya adalah memaparkan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilihat menjadi dapat terlihat dengan jelas dan meningkatkan perspsi seseorang. Menurut (Sumiharsono & Hasanah, 2017: 10), beberapa fungsi media pembelajaran antara lain:

- 1) Menunjukkan kejelasan pesan atau informasi, hal ini membantu mengurangi kebingungan dalam memahami pesan.
- 2) Menumpas keterbatasan ruang kelas, waktu tertentu dan kekuatan indera manusia dalam menangkap pesan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Memberi kesempatan siswa/siswi untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat.
- 4) Meningkatkan semangat belajar, dan interaksi langsung antara siswa/siswi dengan sumber belajar
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, dan memunculkan persepsi atau pandangan yang sama di antara siswa/siswi.

Selain itu, (Sumiharsono dan Hasanah, 2017: 11) menyebutkan ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Pemakaian media pembelajaran merupakan segenap bagian dari seluruh kondisi mengajar
- 2) Pemakaian media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu guna mewujudkan situasi belajar yang kondusif dan efektif. Fungsi media tersebut tidak hanya sebagai tambahan
- 3) Media pembelajaran bukan sekedar sebagai alat hiburan ataupun pelengkap
- 4) Media pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran
- 5) Media pembelajaran penggunaannya selaras dengan isi dan tujuan pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran diutamakan untuk mempercepat dan mempermudah proses belajar mengajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

(Yaumi, 2018: 11) membagi media menjadi tujuh kategori yang berbeda dalam tingkat kompleksitasnya, seperti realia, model, teks, visual, audio, video, dan multimedia.

- 1) Relia, seringkali tidak disebut sebagai media karena melibatkan interaksi langsung dengan panca indera, seperti pendengaran, penglihatan, penciuman, perasaan, dan perabaan. Contohnya yaitu tumbuhan, hewan dan artefak. Media tersebut dapat langsung dibawa oleh siswa/siswi ke dalam kelas atau digunakan di luar kelas agar siswa/siswi dapat melihat langsung objek yang dimaksud.
- 2) Model, biasa disebut dengan benda pengganti. Model adalah replika objek yang memiliki sifat tiga dimensi dan dapat dilihat langsung oleh siswa/siswi. Contoh media tersebut adalah bola dunia (*globe*), dan model anatomi manusia (*panthom*).
- 3) Teks, biasanya merujuk pada penggunaan huruf dan angka. Tampilannya berupa bahan cetak, layar komputer, papan tulis dan pamflet. Contoh media cetak berupa buku, modul, *handout*, dan lembar kerja siswa/siswi. Contoh, dari layar komputer ditampilkan melalui presentasi *power point* atau alat lain yang menggunakan layar monitor.
- 4) Visual, terdiri dari visual cetak, proyektor dan visual pajangan. Visual cetak mencakup gambar, bagan, grafik, poster dan

karton. Visual proyektor melibatkan penggunaan alat proyektor seperti *overhead projector* dan presentasi *power point*. Sedangkan visual pajangan melibatkan penggunaan papan tulis, papan multifungsi dan papan buletin.

- 5) Audio, berupa suara. Media audio yang biasanya digunakan di sekolah yaitu *tape recorder* dan *computer disc*.
- 6) Video, merupakan tampilan gambar yang bergerak melalui benda elektronik seperti laptop, handphone dan televisi.
- 7) Multimedia, merupakan gabungan dari berbagai media, seperti media, teks, audio, visual, realia dan model. Digunakan pada waktu yang sama dan dikendalikan oleh komputer.

d. Indikator Media Pembelajaran

Dalam mengukur kualitas media pembelajaran yang digunakan, diperlukan indikator. Media pembelajaran dapat dikatakan layak jika memiliki indikator.

1) Indikator Angket Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam (Awliyarizka et al., 2021) media dapat dikatakan layak jika memenuhi tiga aspek sebagai berikut:

a) Kelayakan Materi

Kelayakan materi meliputi beberapa indikator, yaitu:

- (1) Kesesuaian materi dengan KD
- (2) Keakuratan materi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- (3) Kemuktahiran materi
- (4) Mendorong keingintahuan

b) Kelayakan Kebahasaan

Adapun kelayakan kebahasaan meliputi beberapa indikator,

yaitu:

- (1) Lugas
- (2) Komunikatif
- (3) Dialogis dan interaktif
- (4) Kesesuaian dengan perkembangan siswa/siswi
- (5) Kesesuaian dengan kaidah bahasa
- (6) Penggunaan istilah, simbol atau ikon

c) Kelayakan Penyajian

Adapun kelayakan penyajian meliputi beberapa indikator,

yaitu:

- (1) Pemilihan gambar
- (2) Pemilihan ukuran dan tulisan
- (3) Pemilihan gambar dan suara

2) Indikator Angket Validasi Ahli Media

Menurut Panduan Pengembangan Bahan Ajar TIK (2010), media dikatakan layak apabila memenuhi beberapa aspek berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a) Desain Media Pembelajaran

Desain media pembelajaran meliputi beberapa indikator, yaitu:

- (1) Pembuka
- (2) Judul
- (3) SK-KD

b) Tampilan Media Audio Visual

Tampilan Media Audio Visual meliputi beberapa indikator, yaitu:

- (1) Huruf
- (2) Gambar
- (3) Warna
- (4) Pengisi Suara
- (5) *Background*
- (6) *Layout*
- (7) Navigasi
- (8) Tipografi
- (9) Animasi

c) Pemanfaatn *Software*

Pemanfaatan *software* meliputi beberapa indikator, yaitu:

- (1) Originalitas
- (2) Interaktif
- (3) *Software* Pendukung

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Indikator Angket Praktikalitas Guru

Merujuk pada penelitian skripsi Fazira (2022), media dikatakan layak apabila memenuhi beberapa aspek berikut:

a) Tampilan Audio Visual

Tampilan media audio visual meliputi beberapa indikator, yaitu:

- (1) Gambar
- (2) Warna
- (3) Huruf
- (4) Backsound

b) Kelayakan Isi

Kelayakan isi meliputi beberapa indikator, yaitu:

- (1) Materi
- (2) Keakuratan Konsep
- (3) Keakuratan Gambar
- (4) Contoh yang disajikan

c) Kebahasaan

Kebahasaan meliputi beberapa indikator, yaitu:

- (1) Tata Bahasa
- (2) Kemudahan Bahasa

d) Penyajian

Penyajian meliputi beberapa indikator, yaitu:

- (1) Keruntutan Materi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(2) Penyajian Materi

(3) Soal Latihan

e) Pemanfaatan Media

Pemanfaatan media meliputi beberapa indikator, yaitu:

(1) Video dapat membantu memahami pembelajaran

(2) Media mudah disimpan

(3) Video animasi mendukung peran guru sebagai fasilitator

4) Indikator Angket Respon Siswa

Merujuk pada penelitian skripsi Fazira (2022), media dinyatakan valid jika memenuhi beberapa indikator sebagai berikut:

(1) Materi mudah dipahami

(2) Materi yang disajikan lebih menarik

(3) Bahasa mudah dipahami

(4) Tertarik menggunakan media pembelajaran *powtoon*

(5) Media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan minat belajar

(6) Media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan pemahaman

(7) Alur cerita mudah dipahami

(8) Dapat belajar secara mandiri

(9) Media pembelajaran *powtoon* praktis digunakan untuk belajar kapan saja

(10) Media pembelajaran powtoon menarik digunakan

2. Aplikasi Powtoon

a. Pengertian Powtoon

Menurut Graham dalam (Yulia & Ervinalisa, 2017), *powtoon* adalah *software online* atau perangkat lunak yang inovatif dan sederhana yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi menarik dengan menghasilkan produk akhir berupa video animasi. Penggunaan layanan ini dapat bersifat publik maupun pribadi. Dalam penggunaannya di sekolah, *powtoon* bermanfaat untuk memudahkan guru dalam menerangkan materi kepada siswa/siswi.

Sejalan dengan itu (Agustina, 2017), mengatakan bahwa *powtoon* adalah *software* pembuat video animasi yang dapat diakses secara *online*. *Software* ini menyediakan berbagai fitur dan *template*. Salah satu fitur yang ditawarkan oleh *powtoon* adalah akses ke soundtrack atau musik latar secara gratis, dan perekam suara untuk membuat narasi. Untuk membuat video, pengguna dapat memilih antara menggunakan *template* yang sudah disediakan atau dapat membuat video dari awal dengan menggunakan tampilan kerja (*workspace*) yang kosong. *Powtoon* memiliki *software* versi berbayar dan ada yang tidak berbayar. Untuk *software powtoon* yang tidak berbayar, tidak bisa menyimpan video secara langsung di perangkat yang digunakan. Namun, dapat mengunggahnya langsung

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ke platform *Youtube* dari *powtoon*. dan diakhir setiap *slide* dalam video terdapat *watermark powtoon*.

Menurut Mershad dalam (Fitriyani, 2019), “*Powtoon is Web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-created objects, imported images, provided music and user created voice-overs*”. Artinya, *powtoon* adalah perangkat lunak pembuat animasi berbasis web yang mempermudah dan mempercepat penggunaanya dalam membuat media presentasi animasi dengan mudah. Dengan *powtoon*, pengguna dapat memanipulasi objek yang telah disediakan sebelumnya, mengimpor gambar sendiri, menyediakan musik latar, dan mengisi suara oleh penggunaanya”.

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Ima Ayu Maesyarah (2018), media *powtoon* dianggap sebagai media pembelajaran yang sangat layak dan sangat menarik. Selain itu, media *powtoon* dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran (Maesyarah, 2018).

Dari beberapa pendapat ahli di atas, diperoleh kesimpulan bahwa *powtoon* merupakan perangkat lunak berbasis web. Perangkat tersebut dapat membantu dalam pembuatan video animasi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Kelebihan dan Kekurangan Powtoon

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan, begitu juga dengan media *powtoon* ini. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari media *powtoon* menurut (Aziz, 2020).

1) Kelebihan Powtoon

Powtoon adalah aplikasi yang mudah, praktis dan inovatif untuk digunakan. Kelebihan dari aplikasi ini yaitu pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif, dapat meningkatkan pemahaman konsep dan prestasi belajar secara keseluruhan, dan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, dapat digunakan oleh siapapun karena di dalamnya menyediakan berbagai fitur yang menarik yang memungkinkan pengguna membuat video yang kreatif, serta terdapat animasi yang bisa digunakan dalam proses pembuatan video.

2) Kekurangan Powtoon

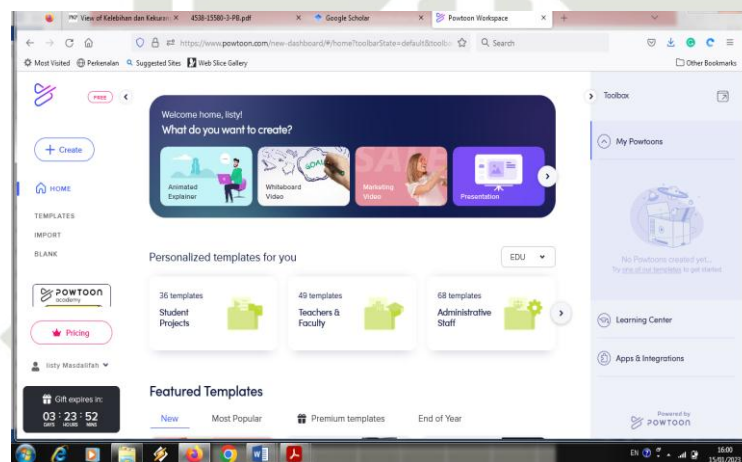
Adapun kekurangan atau keterbatasan dari penggunaan media *powtoon* yaitu ketergantungan pada ketersediaan sarana teknologi (komputer dan internet). Selain itu, membutuhkan dukungan dari sumber daya manusia dalam menjalankan aplikasinya.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Tampilan Aplikasi Powtoon

Powtoon adalah aplikasi web untuk membuat video animasi dengan fitur-fitur yang menarik. Tampilan pertama kali yang keluar saat membuka aplikasi *powtoon* adalah tampilan *home*, tampilan *home* berisi tutorial atau cara untuk mengoperasikan aplikasinya. Berikut ini ditampilkan halaman *home* dalam *powtoon*.



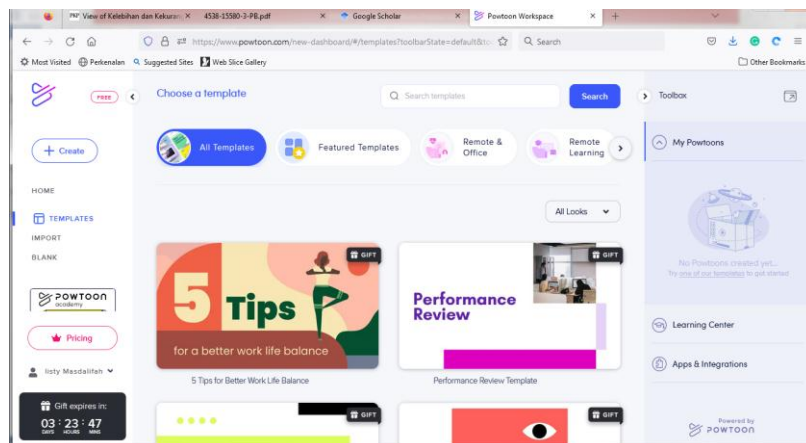
Gambar 2. 1 Halaman *Home Powtoon*

Selain halaman *home*, ada juga halaman *template* dalam aplikasi *powtoon*. Halaman *template* adalah halaman berisi bentuk-bentuk atau model-model yang dapat digunakan secara langsung, sehingga pengguna tidak membuatnya dari awal. Berikut ini ditampilkan halaman *template* dalam *powtoon*:

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2. 2 Halaman *Template*

3. Infografis

Infografis atau *infographics* dalam bahasa Inggris berasal dari kombinasi kata *information* dan *graphics*, kata tersebut mengacu pada penggambaran data atau informasi yang bertujuan agar dapat dengan mudah dan cepat memahaminya. Infografis dikatakan juga sebagai keselarasan antara informasi dan grafis. Dengan kata lain, infografis merupakan bagian penting dari desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual sendiri dapat didefinisikan sebagai seni untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui bahasa visual menggunakan media desain. Desain komunikasi visual memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca, dan mempengaruhi pembaca sesuai dengan yang diharapkan (Supriyono et al., 2019: 5-6). Berdasarkan pengertian infografis diatas, hampir sama pengertiannya dengan iklan, slogan dan poster yang bertujuan untuk menarik perhatian dan mempengaruhi pembacanya. Maka di sini peneliti memfokuskan penelitian menggunakan materi teks iklan, slogan dan poster.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Teks Iklan

1) Pengertian Teks Iklan

Menurut (Rachmat, 2019: 32), iklan adalah sarana untuk memperkenalkan, mempromosikan dan memasarkan sebuah produk, baik itu barang maupun jasa. Pada era teknologi ini, iklan disebut sebagai media yang sangat penting bagi industri untuk memperkenalkan produknya. Karena fungsi utama dari iklan adalah memasarkan dan mempromosikan, bahasa yang digunakan dalam iklan harus bersifat persuasif (mengajak, membujuk dan mempengaruhi). Tujuannya agar calon konsumen atau pembeli tertarik untuk membeli dan menggunakan produk yang dijual.

Sedangkan menurut pendapat Russel dan Lane (dalam Widhayani, 2020: 7), iklan adalah pesan yang dibayar sponsor kemudian disampaikan melalui beberapa media massa.

2) Struktur Teks Iklan

Struktur teks iklan menurut (Rachmat, 2019: 34) terdiri dari tiga bagian, antara lain:

- a) Judul, biasanya terletak dibagian atas namun sangat jarang dijumpai.
- b) Nama produk, setiap iklan pasti memiliki nama produknya masing-masing atau biasa disebut merk.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Penjelasan tentang produk, biasanya terdapat penjelasan mengenai identitas produk dan terdapat review dari pembeli.

3) Unsur-unsur Teks Iklan

Menurut (Khoerunnisa et al., 2020: 561), unsur-unsur teks iklan terdiri dari lima unsur, antara lain:

- a) Perhatian, iklan yang baik adalah iklan yang mampu menarik perhatian dari pembaca atau pendengarnya.
- b) Minat, setelah mendapat perhatian, hal selanjutnya adalah meningkatkan minat. Tujuannya agar menimbulkan rasa keingintahuan yang mendalam dari konsumen
- c) Keinginan, Memiliki cara untuk membangkitkan keinginan konsumen dalam membeli
- d) Percaya diri, untuk memperoleh kepercayaan terhadap konsumen, maka iklan harus memiliki pembuktian
- e) Tindakan, merupakan tujuan akhir dari industri dalam menarik konsumen.

4) Kaidah Kebahasaan Teks Iklan

Kaidah kebahasaan yang digunakan dalam teks iklan menurut (Kosasih, 2017: 47) sebagai berikut:

- a) Kata-kata yang digunakan bersifat persuasif, dorongan atau bujukan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Pernyataan-pernyataan yang digunakan bersifat imperaktif, yaitu ajakan, dorongan dan larangan
- c) Menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami dan mudah diingat.

5) Langkah-langkah Menulis Teks Iklan

Sebelum membuat iklan, ada langkah-langkah yang harus diketahui terlebih dahulu, (Rachmat, 2019: 46).

- a) Pelajari dan pahami produk yang akan dipasarkan
- b) Buatlah kata-kata yang semenarik mungkin agar masyarakat umum tertarik untuk membeli
- c) Buatlah gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan produk yang akan dipasarkan
- d) Buatlah tata letak yang menarik.

a. Teks Slogan

a) Pengertian Teks Slogan

Menurut pendapat Leech, slogan adalah kata atau frase yang pendek dan mudah diingat. Contohnya, sebuah perusahaan yang menggunakan slogan sebagai elemen penting dalam *branding* mereka. Sedangkan menurut Liliweri, slogan adalah kata atau frase yang mudah diingat. Slogan ini biasanya digunakan oleh partai politik atau dalam periklanan untuk mendapatkan perhatian orang atau secara cepat melambangkan suatu gagasan (Whidayani, 2020: 44).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Senada dengan itu, (Khoerunnisa et al., 2020: 561) berpendapat bahwa slogan adalah rangkaian kata atau kalimat yang umumnya pendek dan sangat menarik serta mudah diingat oleh khalayak. Tujuannya, untuk memberitahu atau menyampaikan informasi kepada masyarakat.

b) Struktur Teks Slogan

Menurut (Rachmat, 2019: 35), struktur teks slogan sebagai berikut.

- 1) Nama instansi atau organisasi
- 2) Semboyan yang menjadi ideologi instansi atau organisasi
- 3) Jika tidak berhubungan dengan organisasi, maka hanya kalimat yang berupa himbauan atau ajakan.

c) Unsur-unsur Teks Slogan

Menurut (Khoerunnisa et al., 2020: 561), unsur-unsur slogan antara lain:

- 1) Memiliki kata-kata yang singkat mudah diingat dan dipahami
- 2) Disajikan dalam bentuk frasa, klausa atau kalimat
- 3) Berisi semboyan suatu masyarakat atau organisasi.

d) Kaidah Kebahasaan Teks Slogan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun kaidah kebahasaan teks slogan menurut (Whidayani, 2020: 46), yaitu:

- 1) Menggunakan kata atau frase yang singkat dan mudah diingat. Kata-kata yang sederhana dan mudah diingat memungkinkan slogan untuk mencapai efek yang maksimal dengan cepat.
 - 2) Memiliki hubungan sebab akibat. Artinya, slogan dirancang untuk menciptakan hubungan yang jelas antara tindakan atau penggunaan produk dan manfaat atau hasil yang diperoleh dari tindakan tersebut.
 - 3) Biasanya disebut sebagai semboyan atau motto
 - 4) Mengutamakan unsur kata-kata
 - 5) Mencolok dan menarik perhatian dan berisi informasi.
- e) Langkah-langkah Menulis Teks Slogan

Langkah-langkah membuat teks slogan menurut (Rachmat, 2019: 48), yaitu:

- 1) Menentukan objek yang akan menjadi bahan slogan
- 2) Menemukan keunikan atau keistimewaan objek tersebut
- 3) Mencari ungkapan-ungkapan khusus sesuai dengan objek yang akan dijadikan bahan slogan
- 4) Menulis ungkapan kedalam bentuk slogan menggunakan pemilihan kata yang bersifat persuasif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Teks Poster**1) Pengertian Teks Poster**

Menurut (Kosasih, 2017: 30), poster adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan kombinasi kata-kata dan gambar (plakat) yang dipasang ditempat umum agar dibaca oleh masyarakat. Poster sebenarnya hampir sama dengan iklan karena sama-sama memberitahukan suatu informasi, mengumumkan hal baru kepada masyarakat. Poster megunggulkan perpaduan yang kuat antara kata-kata dan gambar. Poster menggunakan kata-kata singkat, jelas dan menarik.

Selain itu, menurut Sudjana dan Rivai (dalam Widhayani, 2020: 50), poster merupakan visualisasi yang kuat tercipta melalui perpaduan warna, rancangan, dan pesan yang disampaikan. Poster dirancang dengan tujuan untuk menarik perhatian orang yang lewat dan meninggalkan kesan yang berbekas dalam ingatan mereka.

Senada dengan itu, (Rachmat, 2019: 32) menjelaskan bahwa poster adalah tulisan dan gambar yang dipajang untuk menarik perhatian dan mengkomunikasikan ajakan, pengumuman, atau iklan kepada masyarakat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Struktur Teks Poster

Struktur teks slogan menurut (Rachmat, 2019: 36), biasanya tergantung pada jenis posternya. Jika poster berisi iklan, tentu saja strukturnya sama dengan teks iklan. Jika posternya berisi pengumuman, maka strukturnya adalah sebagai berikut:

- a) Judul atau nama kegiatan
- b) Isi pengumuman

3) Unsur-unsur Teks Poster

Menurut (Khoerunnisa et al., 2019: 561), unsur-unsur slogan meliputi:

- a) Terdapat gambar, ilustrasi, sketsa, foto atau warna yang mencolok sesuai dengan ide yang akan disampaikan. Gambar, ilustrasi, sketsa, atau foto dapat menarik perhatian dan membantu mengkomunikasikan ide atau pesan dengan cara yang lebih visual dan menarik.
- b) Pernyataannya berupa frase, klausa atau kalimat yang efektif, sugestif dan komunikatif. Penggunaan kata-kata yang efektif, sugestif, dan komunikatif dapat mempengaruhi persepsi dan respons pembaca atau pendengar terhadap slogan.
- c) Tulisannya dibuat dengan ukuran yang besar agar mudah dilihat. Ukuran tulisan yang besar akan memastikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahwa slogan dapat dengan mudah terlihat dan dibaca oleh orang-orang yang melihatnya, terutama ketika dipasang di tempat-tempat umum

4) Kaidah Kebahasaan Teks Poster

Kaidah kebahasaan yang digunakan dalam poster menurut (Widhayani, 2020: 50), yaitu:

- a) Bahasanya bersifat persuasif
- b) Bebas dari unsur SARA
- c) Bahasa unity dengan tema yang baru

5) Langkah-langkah Menulis Teks Poster

Langkah-langkah membuat teks poster menurut (Khoerunnisa et al., 2019: 562) antara lain:

- a) Menentukan jenis teks poster yang akan dibuat terlebih dahulu
- b) Menggunakan kata-kata yang unik
- c) Mengubah kata-kata unik tersebut menjadi kalimat
- d) Menggunakan gambar.

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Berliana Dwi Septiani tahun 2022 dengan judul “*Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Laju Reaksi*”. Dalam penelitian tersebut, dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menghasilkan persentase validitas sebesar 93,33% dan 89,06% secara berturut-turut, yang keduanya dikategorikan sebagai sangat valid. Selanjutnya, dilakukan uji praktikalitas oleh guru dengan hasil sebesar 93,42%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis, dan uji respon siswa dengan hasil sebesar 89,70%, yang dikategorikan sebagai sangat menarik. Meskipun penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian tersebut dalam hal pembahasan desain dan uji coba media pembelajaran, terdapat perbedaan pada materi yang digunakan. Penelitian Berliana Dwi Septiani fokus pada materi laju reaksi dalam mata pelajaran Kimia, sedangkan penelitian ini menggunakan materi infografis berupa iklan, slogan, dan poster dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia (Septiani, 2022).

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Puspita Aprilianti tahun 2019 dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *powtoon* yang digunakan telah memenuhi kriteria validitas atau layak untuk digunakan, dengan kategori baik menurut penilaian ahli media. Terdapat persamaan antara penelitian ini dan penelitian tersebut dalam hal pengembangan media pembelajaran menggunakan *powtoon*. Namun, terdapat perbedaan pada materi yang digunakan dalam penelitian tersebut. Puspita Aprilianti fokus pada materi trigonometri dalam mata pelajaran matematika di SMK, sedangkan penelitian ini menggunakan materi iklan, slogan, dan poster untuk siswa kelas VIII di SMP (Aprilianti, 2020).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

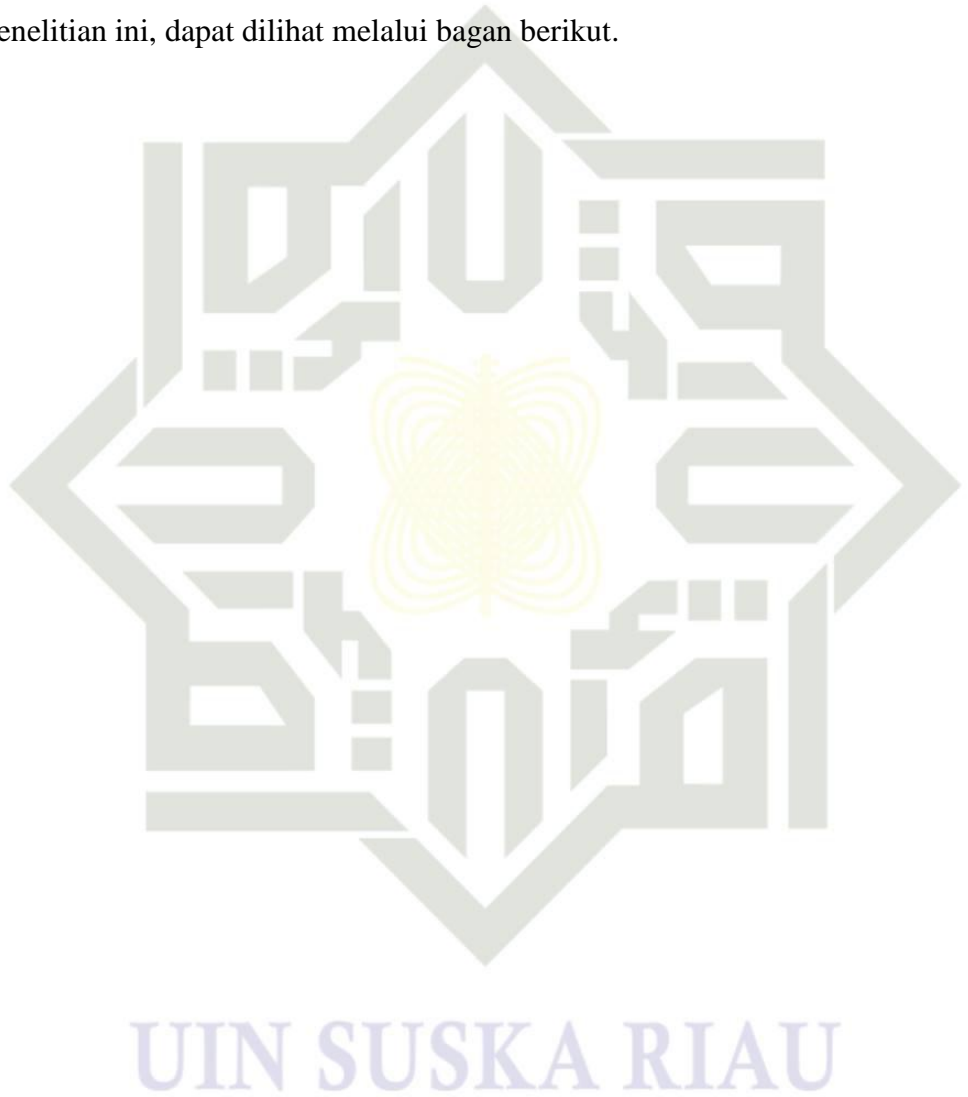
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian selanjutnya yang pernah diteliti oleh Vemi Puspita Sari, Munaris dan Rian Andri Prasetya, jurnal tahun 2022 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Bebas Animaker dalam Pembelajaran Daring sebagai Sumber Belajar pada Teks Iklan, Slogan atau Poster pada Siswa SMP Kelas VIII*”. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran yang dibagi menjadi dua aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi. Aspek pembelajaran dan aspek isi memperoleh persentase hasil sebesar 85,7% dan 93,75% secara berturut-turut, dengan kategori sangat layak. Kelayakan produk juga diuji oleh ahli media dalam aspek tampilan dan peran media, yang mendapatkan rata-rata persentase sebesar 87,5% untuk keduanya, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Persamaan dengan penelitian ini adalah keduanya menggunakan materi iklan, slogan, dan poster untuk siswa kelas VIII di SMP. Namun, perbedaannya terletak pada aplikasi yang digunakan. Penelitian ini menggunakan aplikasi *powtoon*, sementara penelitian Vemi Puspita Sari, Munaris, dan Rian Andri Prasetya menggunakan Animaker. (Sari et al., 2022).

C. Kerangka Berpikir

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, teks menjadi kunci utama pada materi yang diajarkan. Dapat dikatakan kurikulum 2013 ini bertumpu pada teks sehingga bisa disebut Kurikulum Berbasis Teks. Dengan berbasis teks, siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan dan kurangnya variasi media membuat sulitnya mencapai tujuan pembelajaran.

Maka dari itu, peneliti mendesain sebuah produk berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* yang diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan mampu menjadi sebuah media yang efektif dalam proses pembelajaran. Untuk memperjelas kerangka berpikir pada penelitian ini, dapat dilihat melalui bagan berikut.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang

1. Diarangi mengutip sebagai

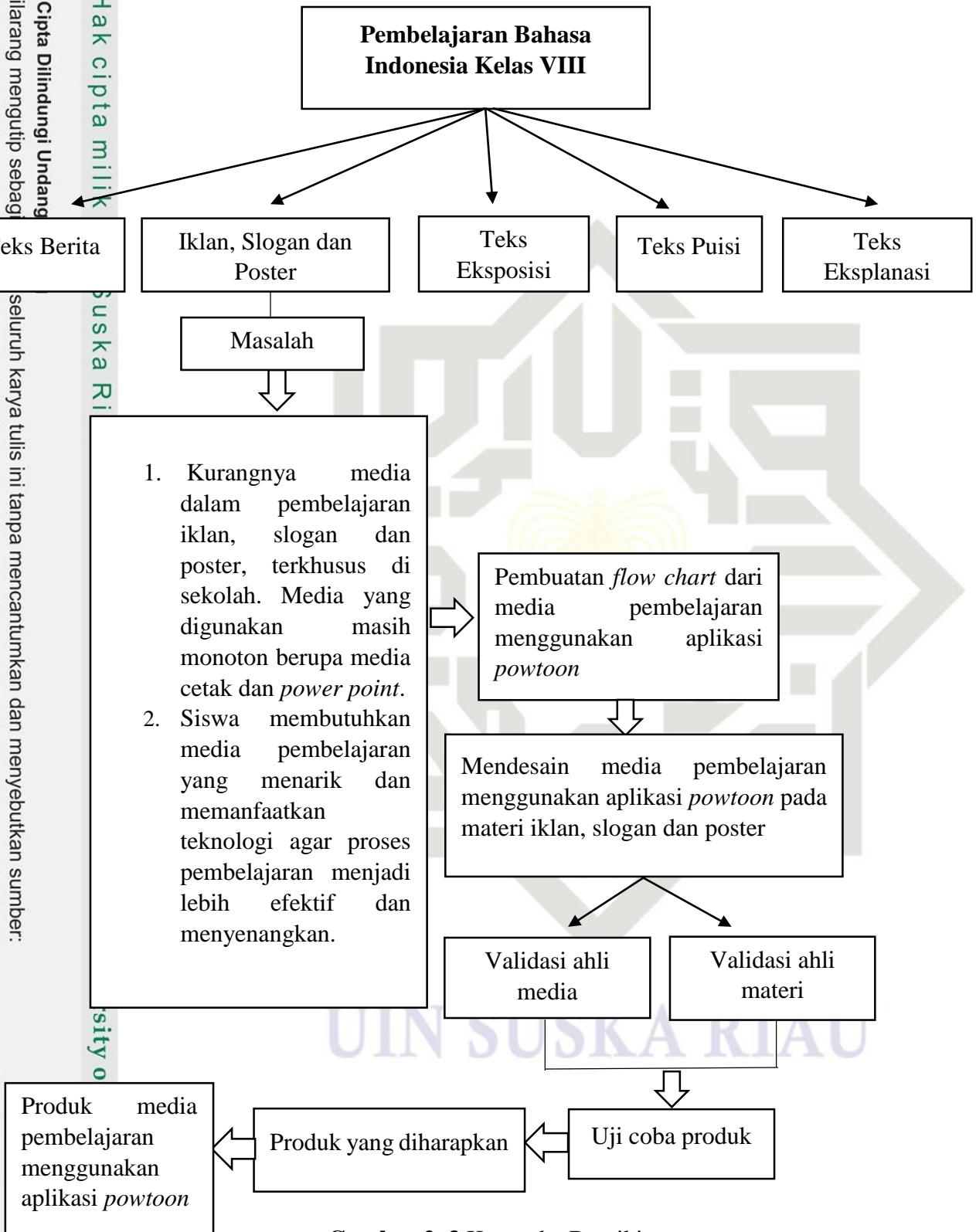
a. Pengutipan hanya untuk

b. Pengutipan tidak merugikan

seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

tingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Rumusan Hipotesis

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Hipotesis nol (H_0)

Tidak validnya media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan dan poster kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir

2. Hipotesis Alternatif (H_a)

Validnya media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan dan poster kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *penelitian Research and Development (R&D)* karena tujuannya adalah untuk mendesain dan menguji sebuah produk media pembelajaran. Menurut (Sugiyono, 2013: 297), *Research and Development (R&D)* adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dalam bidang tertentu. Sedangkan *Borg and Gall* dalam (Effendi & Hendriyani, 2016) *Research and Development* sebenarnya merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Dengan demikian, penelitian pengembangan ini melibatkan proses perancangan, pengembangan, dan validasi produk pendidikan.

Model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model *Borg and Gall* yang meliputi sepuluh tahapan, adapun sepuluh tahapan tersebut dalam (Maydiantoro, 2019) antara lain:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)

Dalam tahap pengumpulan data penelitian, studi literatur atau studi pustaka merupakan langkah awal yang penting. Pada tahap ini, peneliti melakukan pencarian dan tinjauan terhadap literatur atau sumber informasi yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan penelitian, melibatkan perumusan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan penelitian, memperkirakan waktu, tenaga, dan dana yang diperlukan, serta merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk partisipasinya dalam penelitian tersebut.

3. Pengembangan Draf Produk (*Develop Preliminary Form of Product*)

Dalam tahap pengembangan produk, peneliti akan mengembangkan produk awal yang telah didesain sebelumnya. Tahap ini melibatkan beberapa langkah penting, termasuk mempersiapkan komponen pendukung, menyiapkan panduan, dan melakukan penilaian terhadap kelayakan produk.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Pada tahap ini, dilakukan uji coba lapangan awal dalam skala kecil dengan melibatkan sejumlah subjek antara 6 hingga 12 subjek. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dapat meliputi wawancara, observasi, atau angket.

5. Revisi produk awal (*Main Product Revision*)

Pada tahap ini, dilakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berlandaskan hasil uji coba lapangan awal. Proses revisi produk dapat berulang-ulang untuk memperoleh hasil akhir produk yang diharapkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*)

Pada tahap ini, peserta didik yang menjadi subjek dilibatkan dalam uji coba utama.

7. Revisi Produk Operasional (*Operational Product Revision*)

Setelah dilakukan uji coba lapangan dalam skala kecil, langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap produk berdasarkan hasil uji coba lapangan kelompok besar.

8. Uji Coba Lapangan Operasional atau Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*)

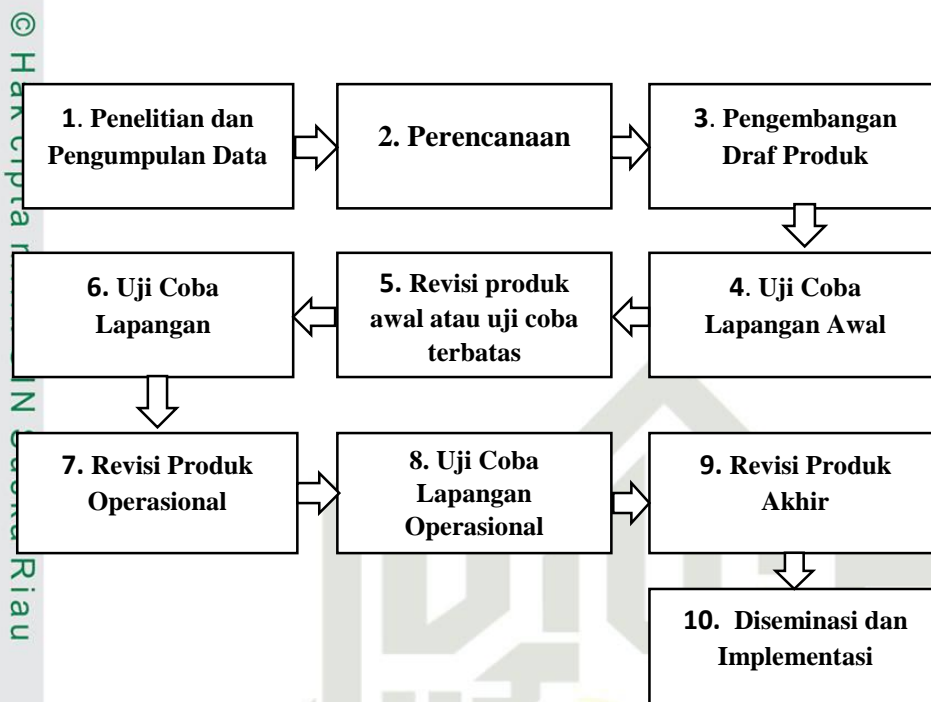
Pada tahap ini, produk operasional yang telah mengalami perbaikan dan penyempurnaan dari hasil uji coba lapangan kelompok besar akan diuji validasinya.

9. Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Pada tahap ini, produk yang didesain dengan tujuan untuk menghasilkan produk akhir dilakukan perbaikan akhir.

10. Diseminasi dan Implementasi (*Dissemination and Impementation*)

Pada tahap ini, dilakukan penyebarluasan terhadap produk yang telah didesain dan diuji cobakan, kemudian diterapkan di lapangan. Tahapan tersebut dapat dilihat melalui bagan berikut ini:



Gambar 3. 1 Model Pengembangan *Borg and Gall*

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. *Borg and Gall* membagi tahapan penelitian pengembangan menjadi sepuluh tahapan seperti yang sudah diuraikan di atas. Akan tetapi, dalam penelitian ini hanya sampai tahap kelima saja. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*)

Dalam penelitian ini, terdapat dua tahap pengumpulan data yang dilakukan, yaitu studi lapangan dan studi pustaka.

- a. Studi lapangan, tahap ini berguna untuk mengetahui masalah yang ada dalam pembelajaran di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir dan mengetahui kebutuhan media pembelajaran. Dalam studi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lapangan, peneliti akan mengobservasi proses pembelajaran yang sedang berlangsung, melakukan wawancara dengan guru, serta mengumpulkan data lainnya yang relevan.

- b. Studi pustaka, sebagai teori pendukung yang berkenaan dengan landasan melakukan desain dan uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*. Peneliti akan melakukan kajian literatur terkait teori-teori pembelajaran, prinsip desain media pembelajaran, dan penelitian terdahulu yang relevan.

2. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti menetapkan tujuan khusus yang akan dicapai dalam pengembangan produk media pembelajaran. Tujuan khusus ini memiliki peran penting dalam merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan menetapkan tujuan khusus, peneliti dapat memiliki panduan yang jelas dalam mendesain produk dan memastikan bahwa produk yang akan diuji coba telah mencapai tujuan yang diinginkan.

3. Pengembangan Draf Produk (*Develop Preliminary Form of Product*)

Pada tahap pengembangan draf produk, peneliti mulai membuat produk awal berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*. Proses ini melibatkan penggunaan kreativitas dan pengetahuan tentang prinsip-prinsip desain media pembelajaran untuk menciptakan materi yang menarik dan efektif. Setelah produk awal

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian terhadap produk tersebut. Pengujian dilakukan melalui uji validasi yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Ahli media akan mengevaluasi aspek-aspek teknis dari media pembelajaran. Hasil dari uji validasi ini berupa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Komentar dan saran tersebut menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang telah didesain.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Pada tahap uji coba lapangan awal, yang dilakukan peneliti adalah uji coba secara langsung media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* yang telah didesain. Uji coba dilangsungkan dengan melibatkan 12 orang siswa/siswi sebagai subjek uji coba. Dilakukan uji coba ini guna mengetahui respon siswa/siswi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Setelah uji coba, didapatkan hasil data yang akan dijadikan sebagai arahan penting untuk melangsungkan perbaikan produk. Hal ini akan membantu peneliti dalam mendesain produk akhir yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa/siswi..

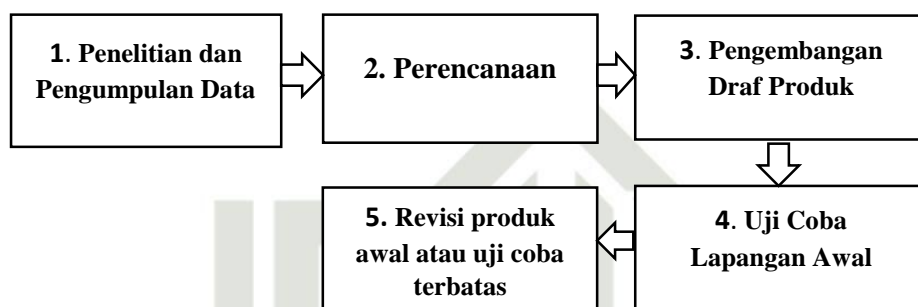
5. Revisi Produk Awal (*Main Product Revision*)

Pada tahap revisi produk awal, peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk media pembelajaran berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh dari uji coba lapangan awal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Komentar dan saran tersebut dapat berasal dari siswa/siswi yang terlibat dalam uji coba, serta ahli media dan ahli materi yang telah melakukan uji validasi terhadap produk serta menghasilkan produk akhir.



Gambar 3. 2 Model Pengembangan *Borg and Gall* Setelah Dimodifikasi

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan tahap penting dalam penelitian desain dan uji coba media pembelajaran. Melalui uji coba tersebut, peneliti dapat menguji validitas dan praktikalitas produk yang telah didesain. Validitas produk berkaitan dengan sejauh mana produk tersebut memenuhi tujuan pembelajaran dan kualitas isi materi yang disajikan. Selain itu, uji coba juga berguna untuk mengukur praktikalitas produk, yaitu sejauh mana produk tersebut mudah digunakan. Jika hasil analisis menunjukkan bahwa produk memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, serta memiliki tingkat kepraktisan yang baik, maka produk tersebut dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran dapat diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba dengan skala kecil atau terbatas. Uji coba dengan skala kecil atau terbatas dapat memberikan gambaran awal tentang validitas produk, di mana peneliti dapat mengumpulkan data dan mengidentifikasi apakah produk tersebut layak

digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tujuan dilakukan uji coba dengan skala kecil adalah untuk mengumpulkan respon, komentar, dan saran dari peserta uji coba terhadap produk yang diuji cobakan. Dengan melibatkan jumlah siswa/siswi sekitar 10-30 orang, peneliti dapat memperoleh berbagai masukan dan penilaian mengenai kualitas produk tersebut (Setiawan & Mustangin, 2020).

D. Desain Uji Coba

Setelah dilakukan uji coba produk, maka ditemukanlah kelebihan dan kelemahan pada media pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi *powtoon*. Kemudian kelemahan media yang didesain dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan produk untuk menciptakan versi yang lebih baik lagi.

Selanjutnya, desain produk tersebut perlu divalidasi dengan cara mengevaluasi apakah rancangannya sudah praktis untuk digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia. Validasi ini biasa disebut sebagai validasi rasional, karena sifat penilaiannya berdasarkan pertimbangan rasional, belum melibatkan fakta di lapangan. (Sugiyono, 2013: 783)

Validasi dilakukan pada prosedur pengembangan oleh ahli materi dan ahli media yang memiliki kompetensi dan pengetahuan dalam bidang terkait. Hasil dari validasi ini akan mengungkapkan kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam media pembelajaran. Kemudian, kelemahan tersebut diperbaiki untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Subjek Uji Coba

Dilakukannya uji coba produk dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai kualitas media pembelajaran yang telah didesain menggunakan aplikasi *powtoon*. Partisipasi siswa/siswi sebagai subjek uji coba sangat penting untuk mengumpulkan respon, tanggapan, dan komentar mereka terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Jumlah subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 12 orang siswa/siswi kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir. Jumlah ini termasuk dalam kategori uji coba terbatas atau uji coba dengan skala kecil.

F. Jenis Data

Untuk melakukan uji coba media pembelajaran, sumber data yang berasal dari media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh validator sangat diperlukan. Partisipasi mereka dalam mengumpulkan data akan memberikan informasi yang penting untuk mengevaluasi validitas dan praktisitas media pembelajaran yang telah dirancang. Jenis data tersebut antara lain:

1. Data untuk menentukan kevalidan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*

Data ini merupakan hasil penilaian terhadap draf awal dari desain dan uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*. Penilaian tersebut mencakup berbagai aspek yang terkait dengan pembelajaran, kesesuaian isi, serta kompetensi yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Data untuk menentukan kepraktisan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*

Data ini merupakan hasil evaluasi atau penilaian dari ahli materi yang melibatkan pakar atau praktisi dalam desain dan uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan, dan poster kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir. Data lainnya berupa pengamatan terhadap komponen desain dan uji coba media pembelajaran. Data evaluasi dari ahli materi dan pengamatan terhadap komponen desain dan uji coba media pembelajaran akan menjadi landasan yang kuat dalam melakukan perbaikan dan pengembangan produk akhir.

G. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket adalah alat pengumpulan data secara tertulis yang berisi daftar pertanyaan atau pernyataan. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*, dibutuhkan penggunaan instrumen uji validitas dan instrumen uji praktikalitas. Instrumen yang valid sudah pasti menggunakan alat ukur yang valid (Sugiyono, 2013: 121).

1. Instrumen Validasi oleh Ahli Media

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* telah melalui proses uji coba dan validasi oleh ahli media sebelumnya. Penilaian dilakukan menggunakan skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi individu terhadap fenomena sosial

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(Sugiyono, 2013: 93). Berikut adalah tabel yang menampilkan skala penilaian instrumen yang digunakan.

Tabel 3. 1 Skala Angket Validasi oleh Ahli Media

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber: Riduwan, 2008

2. Instrumen Validasi oleh Ahli Materi

Sebelum dilakukan uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*, maka media pembelajaran sebelumnya harus divalidasi oleh ahli materi. Berikut ini ditampilkan tabel skala penilaian instrumen.

Tabel 3. 2 Skala Angket Validasi oleh Ahli Materi

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber: Riduwan, 2008

3. Instrumen Uji Kepraktisan oleh Guru

Setelah validator menyatakan media pembelajaran valid, kemudian diuji cobakan kepada guru Bahasa Indonesia di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir. Berikut ini ditampilkan tabel skala penilaian instrumen.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3. 3 Skala Angket Uji Coba oleh Guru

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber: Riduwan, 2008

4. Instrumen Uji Coba oleh Peserta Didik

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* yang sudah dinyatakan valid oleh validator dan dinyatakan praktis oleh guru, kemudian dilakukan uji coba media pembelajaran kepada 12 orang siswa/siswi di kelas VIII A di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir. Berikut ini ditampilkan tabel skala penilaian instrumen.

Tabel 3. 4 Skala Angket Uji Coba oleh Peserta Didik

Jawaban Item Instrumen	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Riduwan, 2008

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari angket validitas, uji kepraktisan dan angket respon siswa/siswi.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Analisis Validitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi

Powtoon

Dalam menentukan tingkat kevalidan dan kelayakan media pembelajaran yang diuji cobakan, diperlukan uji validitas. Terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diikuti:

- a. Menentukan skor maksimal

Skor maksimal dapat ditentukan berdasarkan jumlah butir komponen yang dievaluasi dikali dengan skor maksimal yang diberikan pada setiap butir.

- b. Setelah mendapatkan skor dari guru Bahasa Indonesia, jumlahkan skor tersebut untuk mendapatkan skor rata-rata.
 - a. Menghitung presentasi kevalidan:

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil presentase kepraktisan selanjutnya ditafsirkan sesuai dengan kriteria kualifikasi penilaian, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 5 Kriteria Hasil Uji Validitas

No	Interval Persentase	Kriteria
1	81%-100%	Sangat Valid
2	61%-80%	Valid
3	41%-60%	Cukup Valid
4	21%-40%	Kurang Valid
5	0%-20%	Tidak Valid

Sumber: Riduwan, 2008

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon*

Dalam menentukan tingkat kepraktisan dan kemudahan media pembelajaran yang diuji cobakan, diperlukan uji praktikalitas. Terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diikuti:

- a. Menentukan skor maksimal
- b. Skor maksimal dapat ditentukan berdasarkan jumlah butir komponen yang dievaluasi dikali dengan skor maksimal yang diberikan pada setiap butir.
- c. Setelah mendapatkan skor dari guru Bahasa Indonesia, jumlahkan skor tersebut untuk mendapatkan skor rata-rata.
- d. Menghitung presentasi kepraktisan:

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil presentase kepraktisan selanjutnya ditafsirkan sesuai dengan kriteria kualifikasi penilaian, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 6 Kriteria Hasil Uji Praktikalitas

No	Interval Persentase	Kriteria
1	81%-100%	Sangat Valid
2	61%-80%	Valid
3	41%-60%	Cukup Valid
4	21%-40%	Kurang Valid
5	0%-20%	Tidak Valid

Sumber: Riduwan, 2008

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Rangkuman

Berdasarkan dari uji coba yang telah dilakukan peneliti terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan dan poster kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti, maka diperoleh rangkuman sebagai berikut:

1. Kegunaan desain dan uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan dan poster, yaitu menjadi salah satu sumber belajar atau media ajar siswa/siswi untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari guru sehingga dapat membentuk dan meningkatkan kemampuan siswa/siswi
2. Manfaat yang diperoleh dari desain dan uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* antara lain, proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa/siswi lebih cepat untuk memahami materi yang diajarkan. Selain itu, dapat meningkatkan motivasi dan minat terhadap pembelajaran karena proses belajar yang menyenangkan.
3. Guru hanyalah fasilitator dan pengamat terhadap proses pembelajaran, meskipun demikian, peranan guru tidak hanya sebatas itu saja. Adapun hal-hal yang harus dilakukan guru dalam penerapan hasil penelitian ini adalah mendorong siswa untuk berinteraksi dengan media pembelajaran atau sumber belajar, mendorong siswa untuk tetap berdiskusi dengan

teman-temannya, memantau proses berfikir siswa dan mengamati hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

B. Simpulan

Hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti terkait desain dan uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan dan poster di kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir menyimpulkan hal-hal berikut:

1. Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi infografis kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) dengan menggunakan model *Borg and Gall*. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu tahap penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), tahap perencanaan (*planning*), tahap pengembangan draf produk (*developing preliminary form of product*), tahap uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), dan tahap revisi produk awal atau uji coba terbatas (*main product revision*).
2. Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan, dan poster memperoleh tingkat validitas sebesar 84%, yang menandakan kategori sangat valid. Validitas tersebut mencakup aspek penyajian, desain, tampilan audio visual, dan pemanfaatan *software*. Selain itu, hasil validasi oleh ahli materi dan bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memperoleh tingkat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

validitas sebesar 97,7% dengan kategori sangat valid. Validitas tersebut mencakup aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kebahasaan.

3. Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan, dan poster memperoleh tingkat praktikalitas sebesar 87%, yang mengindikasikan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut dianggap sangat praktis dalam penggunaannya, sehingga memudahkan guru untuk mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji respon terhadap 12 siswa/siswi, media pembelajaran tersebut memperoleh tingkat kepraktisan sebesar 90,16%, dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa/siswi merasakan bahwa media tersebut praktis digunakan dan efektif dalam membantu mereka memahami materi iklan, slogan dan poster dengan lebih baik.

C. Saran

Setelah melalui penelitian terhadap desain dan uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi iklan, slogan, dan poster, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Setelah peneliti merevisi media pembelajaran berdasarkan saran dan komentar dari validator, disarankan agar peneliti lain melanjutkan desain dan uji coba media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dengan tahapan yang lebih lanjut, baik menggunakan model *Borg and Gall* maupun model pengembangan media lainnya. Tujuannya adalah

untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut agar dapat digunakan secara luas, efektif, dan efisien.

2. Kepada peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian mengenai media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* ini, disarankan untuk menguji cobakan media tersebut pada kelompok atau skala yang lebih luas.
3. Dalam melanjutkan penelitian ini, peneliti berikutnya disarankan untuk merancang dan menguji media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi yang berbeda dengan melibatkan berbagai mata pelajaran. Hal ini bertujuan agar media tersebut dapat digunakan sebagai bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran secara luas.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. (2017). Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon Di Sd Pelita 2. *Jurnal Abdimas*, 4(1), 39–45.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”*. TOHAR MEDIA.
- Arilianti, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon pada Materi Trigonometri Siswa SMK PAB Helvetia T.P 2019/2020”. In *Kaos GL Dergisi* (Vol. 8, Issue 75).
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Awliyarizka, S., Koto, I., & Daimun, H. (2021). *Pengembangan Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Perpindahan Kalor SD Negeri Kota Lubuklinggau*. 4(2), 114–123.
- Aziz, F. (2020). Pengembangan Cerpen Tematik Tema Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Menggunakan Aplikasi Powtoon Berbasis Video. *Dimar*, 2(1), 035–052.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Efendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall. *International Seminar on Education (ISE) 2nd*, 62–70.
- Esa Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80.
- Fazira Rahmi. (2022). Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Platagon Pada Materi Struktur Atom.
- Friyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Khoerunnisa, E., khairun Nisa, P., Suhartini, E., Rustiani, I., Hastika, A., Sulistomo, Y., & Yulianti, N. (2020). *Super Complete SMP/MTs 7, 8, 9*. Sahabat Pelajar Cerdas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

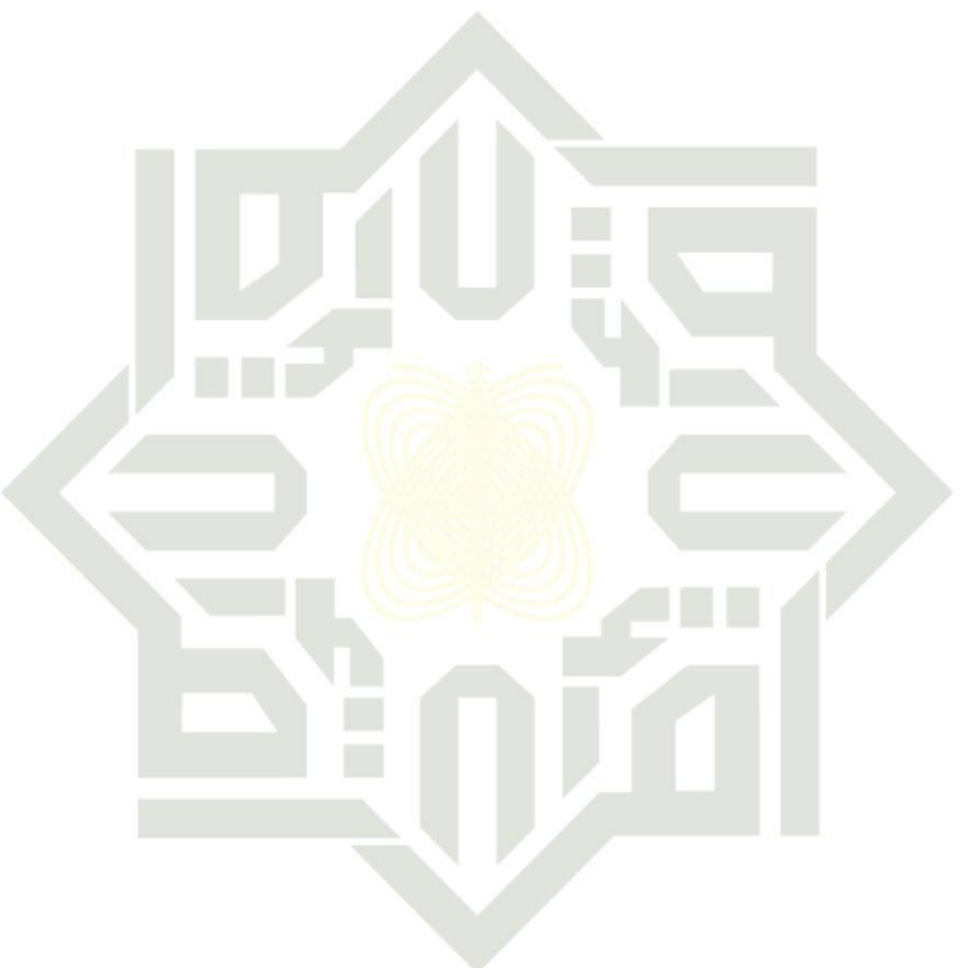
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Kasasih, E. (2017). Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VIII.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Maesyarah, I. A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis powtoon pada materi dinamika untuk SMA kelas X*. 117.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Mulyana, I., Kom, M., Putra, A. P., Kom, M., Suriansyah, M. I., & Kom, M. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia* (Vol. 1). Flash.
- Nurfadhilah, S., & Rosnaningsih, A. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71–79.
- Pebriani, C., & Zainil, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Pada Materi Penyajian Data di Kelas V Sekolah Dasar*. 5(1).
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33.
- Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. (1970).
- Psipitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono. (2019). Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences ARTICL E IN FO ABSTRACT. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 198–205.
- Rachmat, Erwan. (2019). Explore Bahasa Indonesia Jilid 2 untuk SMP/MTs Kelas VIII. (n.d.). (n.p.): Penerbit Duta.
- Ramli, M. (2012). Media dan teknologi pembelajaran.
- Riduwan. 2008. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sari, V. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar pada Teks Iklan, Slogan, Atau Poster pada Siswa SMP Kelas VIII.
- Septiani, B. D. (2022). Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Laju Reaksi”. (Issue 8.5.2017).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Setiawan, Y. E., & Mustangin, M. (2020). Kepraktisan Model Pembelajaran Idea (Issue, Discussion, Establish, and Apply) Dalam Pembelajaran Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 776.
- Saagian, D. P., & Yasthophi, A. (2021). Jurnal Riset Pendidikan Kimia Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berorientasi Everyday Life. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, 11(2), 64–73.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Supari, K. P., Kenap, A. A., & Mewengkang, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(6), 700–708.
- Supriyono, A., & Idrus, S. I. (2019). Kurikulum Presentasi dengan Infografis . (n.p.): Bidang Perencanaan Diklat DPR RI.
- Tijaniyah, T., Febriyanto, F., & Dinillah, F. (2021). Pendampingan Guru TK PAUD dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon dan Microsoft Office Powerpoint. *GUYUB: Journal of Community Engagement*,
- Widhayani, A. (2020). *Mahir Menulis Kreatif Teks Iklan, Slogan dan Poster*. Yayasan Hidayatul Muftadi'in.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

Lampiran 1 Tampilan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon*



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Apa yang dimaksud dengan iklan?

Iklan adalah sarana untuk memperkenalkan, mempromosikan dan memasarkan sebuah produk, baik berupa barang maupun jasa.

CREATED USING
POWTOON

CIRI-CIRI IKLAN

- Menggunakan kata-kata persuasif
- Menjelaskan tentang produk atau jasa yang ditawarkan
- Menggunakan diksi atau bahasa yang tepat, logis dan mudah dimengerti
- Pesan yang terdapat dalam iklan disampaikan secara informatif



CREATED USING
POWTOON

Lalu apa yang dimaksud dengan slogan dan poster ya??



CREATED USING
POWTOON

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Slogan

Slogan adalah rangkaian kata-kata atau kalimat yang umumnya pendek dan sangat menarik serta mudah diingat oleh khalayak. Tujuannya, untuk memberitahu atau menyampaikan informasi kepada masyarakat.

CREATED USING
POWTOON

Perhatikan contoh slogan di bawah ini!



CREATED USING
POWTOON

Apa makna dari slogan tersebut?



Makna dari slogan tersebut adalah lebih baik kita menjaga dan merawat tubuh kita sebelum terjadi sesuatu yang tidak diinginkan.

CREATED USING
POWTOON

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Poster

Poster adalah kata-kata atau gambar (plakat) yang dipasang ditempat umum agar dibaca oleh masyarakat dan bersifat mengajak masyarakat.



CREATED USING
POWTOON

CIRI-CIRI POSTER

- Poster dibuat dengan perpaduan warna yang kuat dan kontras.
- Poster menggunakan kata-kata yang singkat, jelas dan mudah dipahami.
- Dipajang di media sosial atau di jalanan.
- Desain poster harus terdiri atas huruf dan gambar di atas media kertas atau kain yang berukuran besar



CREATED USING
POWTOON

Perhatikan contoh poster di bawah ini!



BUANGLAH SAMPAH
PADA TEMPATNYA

BERSIHKAN LINGKUNGAN KITA DARI SAMPAH YANG TERAKHIRNYA UNTUK MASA DEPAN YANG LEBIH BAHAS

BERSIHKAN LINGKUNGAN KITA DARI SAMPAH YANG TERAKHIRNYA UNTUK MASA DEPAN YANG LEBIH BAHAS



CREATED USING
POWTOON

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Nah! Sekarang kamu sudah bisa mengenali dan membedakan iklan, slogan dan poster bukan?

Setelah ini akan ada contoh soal untukmu! Simak soalnya dengan baik dan jawablah soal tersebut.

CREATED USING POWTOON



Makna atau pesan dari gambar iklan tersebut adalah...

- a. Ajakan merusak usus
- b. Ajakan membeli yakult setiap hari
- c. Ajakan kepada masyarakat agar menjaga tubuh mereka dari gangguan pencernaan

CREATED USING POWTOON



Makna atau pesan dari slogan tersebut adalah...

- a. Rajin dan belajar dengan sungguh-sungguh agar cita-cita di masa depan dapat tercapai dan terwujud
- b. Belajar dengan sungguh-sungguh agar pintar
- c. Belajar dengan sungguh-sungguh agar mendapat juara di kelas

CREATED USING POWTOON

©



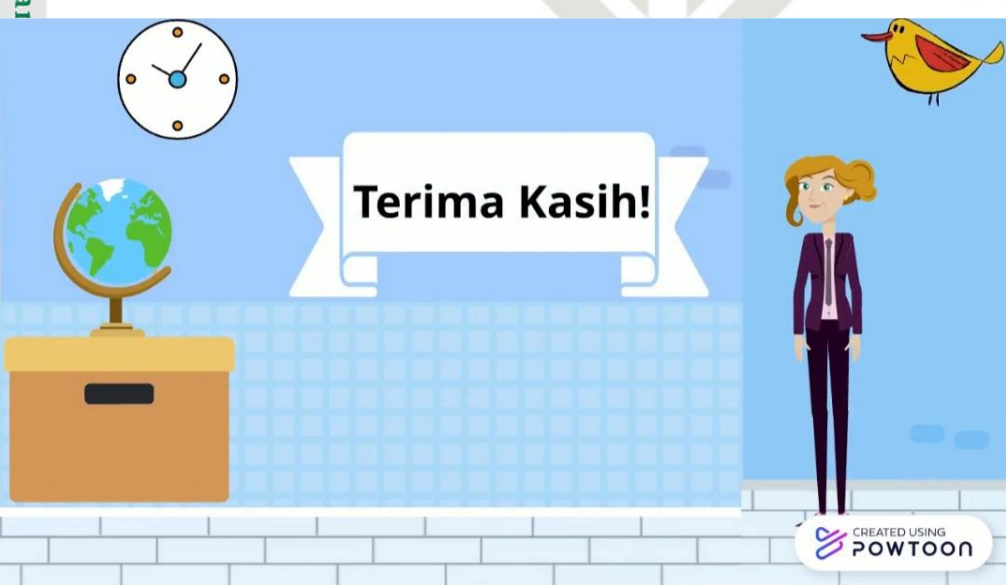
Poster tersebut berisi tentang...

- Cara menggunakan listrik dengan berlebihan
- Cara mematikan listrik
- Langkah-langkah yang dilakukan untuk menghemat energi listrik

CREATED USING POWTOON



CREATED USING POWTOON



CREATED USING POWTOON

im Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 2 Lembar Validasi Angket Uji Validitas Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* PADA
MATERI INFOGRAFIS KELAS VIII DI SMP EKA TJIPTA NAGA SAKTI
TAPUNG HILIR
UNTUK AHLI MEDIA

Nama Validator : Ira Mahartika, M. Pd. Profesi/Instansi : Dosen UIN Suska Riau Hari/Tanggal : 15 Maret 2023

Judul Penelitian : Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir

Peneliti : Listy Masdalifah

Pembimbing : Dr. Nursalim, M.Pd.

Instansi : Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya media penelitian tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penelitian ini, peneliti ucapkan terima kasih

Pemohon

Listy Masdalifah
NIM. 11911123756

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
2. Bapak/Ibu dimohonkan memberi penilaian terhadap media pembelajaran ini dengan memberikan tanda checklist (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan kriteria sebagai berikut:
5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Sedang
2 = Buruk
1 = Sangat Buruk
3. Kemudian tulislah kritik dan saran terhadap media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Komponen	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Media Pembelajaran	1. Ketepatan salam pembuka yang digunakan				✓	
		2. Kesesuaian judul yang digunakan dengan materi yang dibahas					✓
		3. Mencantumkan kompetensi dasar (KD) yang akan di capai				✓	✓
2.	Tampilan Media Audio Visual	4. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca			✓		
		5. Tampilan gambar yang digunakan sebagai contoh sesuai dengan materi				✓	
		6. Kesesuaian warna yang digunakan menarik, tidak terlalu mencolok dan keserasian warna				✓	
		7. Kualitas pengisi suara memiliki intonasi yang jelas dan volume suara dalam video terdengar jelas				✓	
		8. <i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu alur cerita					✓
		9. Kesesuaian <i>layout</i> proporsional dan tidak mengganggu				✓	

		10. Kemudahan transisi antar slide atau navigasi					✓
		11. Proporsional antara besar huruf dan ruang slide atau tipografi				✓	
		12. Animasi sesuai dengan peruntukan				✓	
3.	Pemanfaatan <i>Software</i>	13. <i>Originalitas</i> atau keaslian media pembelajaran dibuat sendiri				✓	
		14. Media pembelajaran yang dibuat sudah interaktif			✓	,	
		15. Penggunaan <i>software</i> pendukung selain <i>software</i> utama					✓

C. Komentar dan Saran

- Merek iklan disensor
- Bagian slogan, masyarakatnya makin keatas
- Penutup, tambahkan terima kasih

D. Kesimpulan

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi infografis ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
 2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- *) Lingakari salah satu

Pekanbaru, 15 Maret 2023

Validator Media


Ira Mahartika
NIP. 199008042018012002



Lampiran 3 Lembar Validasi Angket Uji Validitas Ahli Materi Dan Bahasa

INSTRUMEN PENILAIAN
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI POWTOON PADA
MATERI INFOGRAFIS KELAS VIII DI SMP EKA TJIPTA NAGA SAKTI
TAPUNG HILIR
UNTUK AHLI MATERI DAN BAHASA

Nama Validator : Vera Sardila, M. Pd.
 Profesi/Instansi : Dosen UIN Suska Riau
 Hari/Tanggal : 13 Maret 2023

Judul Penelitian : Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VIII Di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir

Peneliti : Listy Masdalifah

Pembimbing : Dr. Nursalim, M.Pd.

Instansi : Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya media penelitian tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penelitian ini, peneliti ucapkan terima kasih

Pemohon

Listy Masdalifah
NIM. 11911123756

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
2. Bapak/Ibu dimohonkan memberi penilaian terhadap media pembelajaran ini dengan memberikan tanda checklist (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan kriteria sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Sedang
 - 2 = Buruk
 - 1 = Sangat Buruk
3. Kemudian tulislah kritik dan saran terhadap media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Penilaian

Ahli Materi

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi						
1	Kelengkapan materi yang terkandung dalam kompetensi dasar (KD) 3.3					✓
2	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai					✓
3	Keakuratan konsep dan defenisi yang disajikan dalam video animasi					✓
4	Keakuratan fakta dan data yang disajikan				✓	
5	Keakuratan gambar yang disajikan sesuai dengan materi					✓
6	Contoh yang disajikan membantu meningkatkan pemahaman materi					✓
7	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu bahasa					✓
8	Keakuratan notasi, simbol, dan ikon dan video animasi				✓	
Aspek Kelayakan Penyajian						
9	Keruntutan penyajian isi materi					✓✓
10	Keterlibatan peserta didik					✓✓
11	Soal latihan pada video animasi dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi					✓
12	Ketertautan antar subbab materi pada video animasi					✓

Ahli Bahasa

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
	Aspek Kebahasaan					
1	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami					✓
2	Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓
3	Bahasa yang digunakan interaktif					✓
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik					✓
5	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar					✓
6	Menggunakan istilah, ikon, dan simbol sesuai dengan pokok bahasan materi					✓

C. Komentar dan Saran

- Bahasa Cella dapat digunakan untuk siswa berdasarkan kebutuhan belajar siswa
- Perlu variasi yang dapat memotivasi siswa

D. Kesimpulan

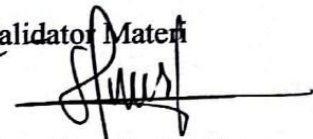
Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon pada materi infografis ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
- ② Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingakari salah satu

Pekanbaru, 13 Maret 2023

Validator Materi



Vera Sardila, M. Pd.
NIP. 197402152007012024

**Lampiran 4** Lembar Validasi Angket Uji Praktikalitas Oleh Guru

INSTRUMEN PENILAIAN
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI
INFOGRAFIS KELAS VIII DI SMP EKA TJIPTA NAGA SAKTI TAPUNG HILIR
UNTUK UJI PRAKTIKALITAS OLEH GURU

Nama Guru	: Suryani, S. Pd.
Profesi/Instansi	: Guru SMP Eka Tjipta Naga Sakti
Hari/Tanggal	: 29 Maret 2023

Judul Penelitian : Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir

Peneliti : Listy Masdalifah

Pembimbing : Dr. Nursalim, M.Pd.

Instansi : Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya media penelitian tersebut. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penelitian ini, peneliti ucapkan terima kasih

Pemohon

Listy Masdalifah
NIM. 1191123756



A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
2. Bapak/Ibu dimohonkan memberi penilaian terhadap media pembelajaran ini dengan memberikan tanda checklist (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan kriteria sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Sedang
 - 2 = Buruk
 - 1 = Sangat Buruk
3. Kemudian tulislah kritik dan saran terhadap media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan Audio dan Visual	1. Tampilan gambar				✓	
		2. Tampilan warna					✓
		3. Huruf				✓	
		4. Backsound dalam video menarik dan mendukung jalan cerita				✓	
		5. Kualitas pengisi suara				✓	
2.	Kelayakan isi	6. Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar (KD) yang ada dalam silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia				✓	
		7. Materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai				✓	
		8. Keakuratan konsep dan defenisi yang disajikan dalam video animasi				✓	
		9. Keakuratan gambar/ilustrasi yang disajikan sesuai dengan materi					✓
		10. Contoh yang disajikan membantu meningkatkan pemahaman materi					✓
		11. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu bahasa				✓	
3.	Kebahasaan	12. Ketepatan tata bahasa				✓	
		13. Bahasa yang digunakan mudah					✓

		dipahami dan menarik bagi peserta didik					
4.	Penyajian	14. Keruntutan penyajian isi materi				✓	
		15. Penyajian materi dalam video pembelajaran menarik minat belajar peserta didik				✓	
		16. Soal latihan pada video animasi dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi					✓
5.	Pemanfaatan Media	17. Video dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran				✓	
		18. Media mudah di simpan dan dapat digunakan secara berulang-ulang					✓
		19. Video animasi dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar inovatif dalam pembelajaran kimia pada materi iklan, slogan dan poster					✓
		20. Video animasi mendukung peran guru sebagai fasilitator				✓	

C. Komentar dan Saran

Media pembelajaran menggunakan video pembelajaran
Powtoon sangat menarik dan cocok digunakan
dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon pada materi infografis ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
- ② Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Pekanbaru, 29 Maret 2023

Guru Bahasa Indonesia

Suryani, S. Pd.



Lampiran 5 Lembar Validasi Angket Uji Respon Siswa

INSTRUMEN PENILAIAN
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* PADA
MATERI INFOGRAFIS KELAS VIII DI SMP EKA TJIPTA NAGA SAKTI
TAPUNG HILIR
UNTUK RESPON PESERTA DIDIK

Nama	: ANIEK. MAHALANI
Kelas	: <u>VII</u> ^A
Hari/Tanggal	:

Judul Penelitian : Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VIII Di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir

Peneliti : Listy Masdalifah

Pembimbing : Dr. Nursalim, M.Pd.

Instansi : Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir, peneliti memohon kesediaan siswa/siswi sebagai responden untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang didesain oleh peneliti dengan mengisi angket yang telah disediakan. Penilaian, komentar dan saran yang siswa/siswi berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penelitian ini, peneliti ucapkan terima kasih

Pemohon

Listy Masdalifah
NIM. 11911123756



A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, isilah identitas Siswa/Siswi secara lengkap terlebih dahulu.
2. Siswa/Siswi dimohonkan memberi penilaian terhadap media pembelajaran ini dengan memberikan tanda checklist (√) sesuai dengan penilaian Siswa/Siswi dengan kriteria sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Sedang
 - 2 = Buruk
 - 1 = Sangat Buruk
3. Kemudian tulislah komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.



B. Butir Pertanyaan

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon jelas dan mudah dipahami				✓	
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket					✓
3.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon jelas dan mudah untuk dipahami				✓	
4.	Saya merasa senang dan tertarik belajar Bahasa Indonesia dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon					✓
5.	Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dapat meningkatkan minat saya untuk belajar Bahasa Indonesia				✓	
6.	Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman saya tentang materi iklan, slogan dan poster				✓	



7.	Alur cerita media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon mudah dipahami				✓	
8.	Saya dapat belajar secara mandiri dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon				✓	
9.	Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon praktis digunakan untuk belajar kapan saja dan dimana saja karena dapat dioperasikan dengan <i>gadget</i> yang saya miliki					✓
10.	Secara keseluruhan saya menilai media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon ini sudah baik dan menarik					✓

INSTRUMEN PENILAIAN
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* PADA
MATERI INFOGRAFIS KELAS VIII DI SMP EKA TJIPTA NAGA SAKTI
TAPUNG HILIR
UNTUK RESPON PESERTA DIDIK

Nama	: <i>Sarpina . M</i>
Kelas	: <i>VIII A</i>
Hari/Tanggal	: .

Judul Penelitian : Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VIII Di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir

Peneliti : Listy Masdalifah

Pembimbing : Dr. Nursalim, M.Pd.

Instansi : Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir, peneliti memohon kesediaan siswa/siswi sebagai responden untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang didesain oleh peneliti dengan mengisi angket yang telah disediakan. Penilaian, komentar dan saran yang siswa/siswi berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran ini. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penelitian ini, peneliti ucapkan terima kasih

Pemohon



Listy Masdalifah
NIM. 11911123756



A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian pada media pembelajaran ini, isilah identitas Siswa/Siswi secara lengkap terlebih dahulu.
2. Siswa/Siswi dimohonkan memberi penilaian terhadap media pembelajaran ini dengan memberikan tanda checklist (✓) sesuai dengan penilaian Siswa/Siswi dengan kriteria sebagai berikut:
 - 5 = Sangat Baik
 - 4 = Baik
 - 3 = Sedang
 - 2 = Buruk
 - 1 = Sangat Buruk
3. Kemudian tulislah komentar dan saran terhadap media pembelajaran ini pada lembar yang telah disediakan.



B. Butir Pertanyaan

No	Pertanyaan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon jelas dan mudah dipahami				✓	
2.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon lebih menarik dibandingkan dengan buku teks/buku paket				✓	
3.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon jelas dan mudah untuk dipahami					✓
4.	Saya merasa senang dan tertarik belajar Bahasa Indonesia dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon					✓
5.	Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dapat meningkatkan minat saya untuk belajar Bahasa Indonesia					✓
6.	Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman saya tentang materi iklan, slogan dan poster					✓



7.	Alur cerita media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon mudah dipahami				✓	
8.	Saya dapat belajar secara mandiri dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon				✓	
9.	Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon praktis digunakan untuk belajar kapan saja dan dimana saja karena dapat dioperasikan dengan <i>gadget</i> yang saya miliki					✓
10.	Secara keseluruhan saya menilai media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon ini sudah baik dan menarik					✓



C. Komentor dan Saran

..... Bagus dan sangat menarik.....
.....
.....
.....

Pekanbaru,

2023

Peserta Didik

(.....
.....)

Lampiran 6 Hasil Analisis Lembar Validasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon

Ahli Media

No	Apek yang divalidasi	Validator	Jumlah	Skor maks	%	Ket
1.	Desain Pembelajaran	14	14	15	93,3	Sangat Valid
2.	Tampilan Audio Visual	37	37	45	82,2	Sangat Valid
3.	Pemanfaatan Software	12	12	15	80	Valid
Jumlah		63	63	75	84	Sangat Valid

Ahli Materi dan Bahasa

No	Apek yang divalidasi	Validator	Jumlah	Skor maks	%	Ket
1.	Kelayakan Isi	38	38	40	95	Sangat Valid
2.	Kelayakan Penyajian	20	20	20	100	Sangat Valid
3.	Kebahasaan	30	30	30	100	Sangat Valid
Jumlah		88	88	90	97,7	Sangat Valid

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 7 Hasil Analisis Lembar Praktikalitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon*

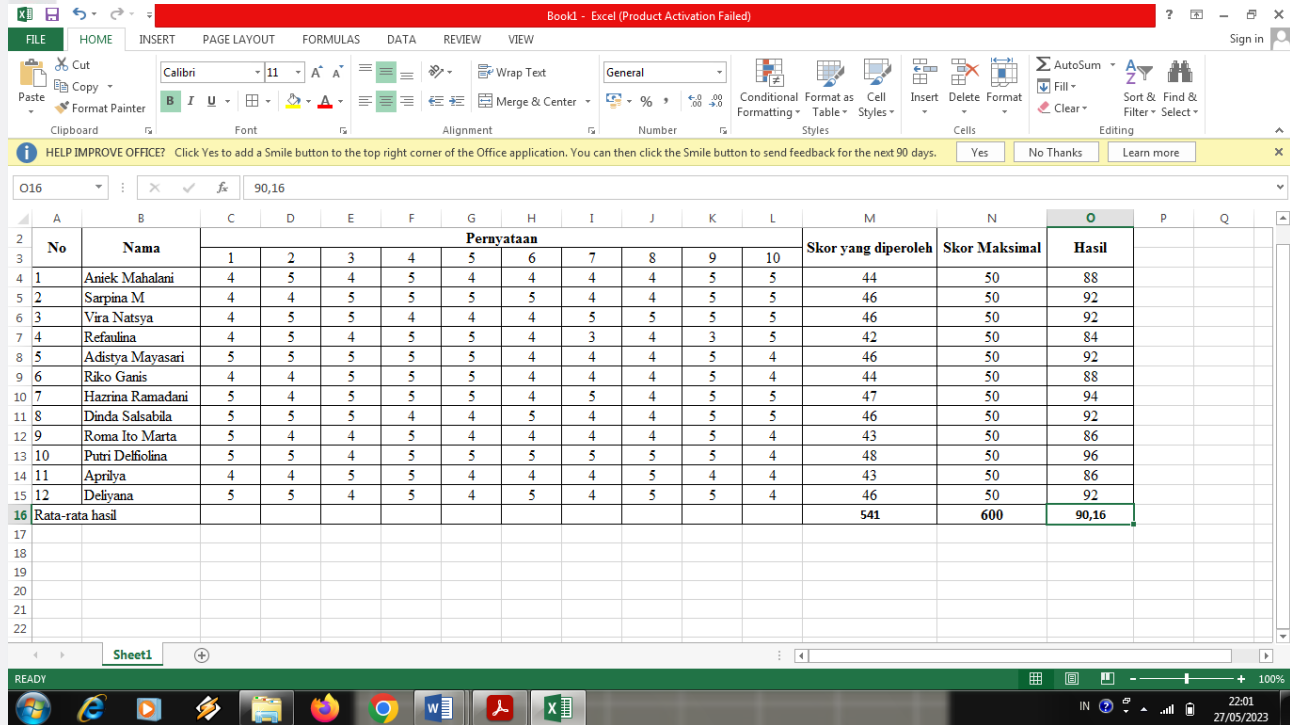
Praktikalitas Guru

No	Apek yang divalidasi	Validator	Jumlah	Skor maks	%	Ket
1.	Tampilan Audio Visual	21	21	25	84	Sangat Valid
2.	Kelayakan Isi	26	26	30	86,6	Sangat Valid
3.	Kebahasaan	9	9	10	90	Sangat Valid
4.	Penyajian	13	13	15	86	Sangat Valid
5.	Pemanfaatan Software	18	18	20	90	Sangat Valid
Jumlah		87	87	100	87	Sangat Valid

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 8 Hasil Analisis Respon Siswa



No	Nama	Pernyataan										Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Hasil
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Aniek Mahalani	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	44	50	88
2	Sarpina M	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	46	50	92
3	Vira Natsya	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	46	50	92
4	Refaulina	4	5	4	5	5	4	3	4	3	5	42	50	84
5	Adisty Mayasari	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	46	50	92
6	Riko Ganis	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	44	50	88
7	Hazrina Ramadani	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	47	50	94
8	Dinda Salsabla	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	46	50	92
9	Roma Ito Marta	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	43	50	86
10	Putri Delfiolina	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	48	50	96
11	Aprilya	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	43	50	86
12	Deliyana	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	46	50	92
16	Rata-rata hasil											541	600	90,16

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 9 Silabus dan RPP

© Hak cipta milik UIN Suska Riau


State Islamic Univ

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin, menjiplak, atau melakukan tindakan lain yang merugikan tanpa izin dari penerbit, dalam bentuk apa pun dan di media apa pun.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

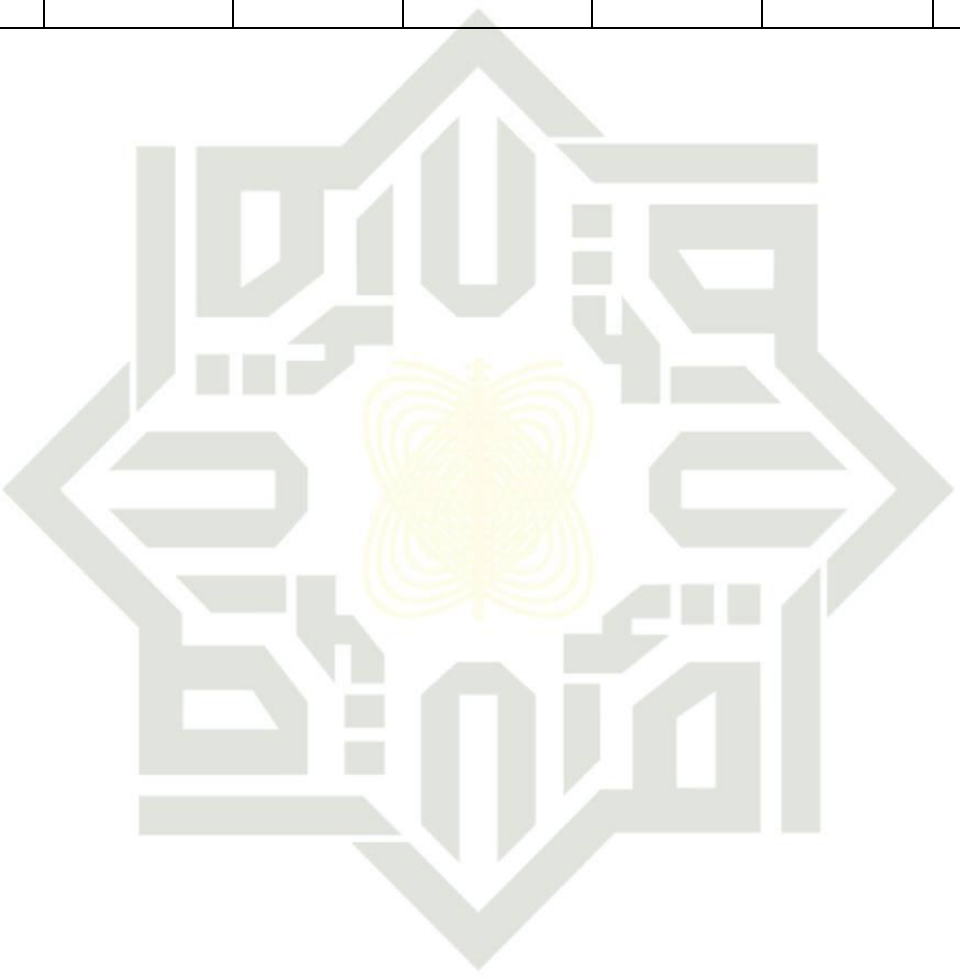
SILABUS PEMBELAJARAN

- : SMP Eka Tjipta Naga Sakti
- : Bahasa Indonesia
- : VIII
- : Ganjil
- : Menghayati ajaran agama yang dianutnya
- : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi	Indikator Pencapaian	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			TM	PT	KMTT	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
<p>Dasar</p>  <p>Mengidentifikasi informasi teks iklan, slogan, atau logo yang memuat pesan (misalnya sebagai sumber dan</p>	<p>1. Menjelaskan Pengertian Teks Iklan, Slogan, poster</p> <p>2. Menganalisis Unsur-unsur Teks Iklan, Slogan, poster</p>	<p>Pengertian dariteks iklan, slogan, poster</p>	<p>Unsur–unsur pada iklan, slogan, atau poster</p>	<p>Apa yang dimaksud dengan iklan?</p> <p>Apa fungsi iklan?</p> <p>Di mana saja iklan itu bisa kamu temukan?</p> <p>Bagaimana fungsi iklan bagi pemerintah dan perusahaan?</p> <p>Apa persamaan iklan, slogan, dengan poster?</p>	<p>Carilah 2 contoh teks iklan, slogan, atau poster (yang membuat bangga dan memotivasi) yang terdapat pada surat kabar/ majalah/ internet!</p> <p>Tugas ini dikumpulkan pada bulan September!</p>	<p>Tes Tertulis</p>	<p>Uraian</p>	<p>DICARI Asisten Apoteker (AA) Llsn Farmasi, Berpengalaman /blm untuk Apotek di Banjarmasin.</p> <p>Hub: Budi HP: 085249380769</p> <p>Iklan di atas termasuk iklan.....</p> <p>a. Layanan Masyarakat</p> <p>b. Undangan</p>	<p>7 JP</p>	<p>1.Kokasih, E., dkk. 2017. <i>Buku Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (hal.28-57)</p> <p>2.Kokasih, E., dkk. 2017. <i>Buku Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII</i>. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</p> <p>3. Departemen Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2005.</p>



<p>4.3 Menyimpulkan iklan, atau poster (membanggakan dan memotivasi) dari berbagai sumber</p> <p>1. Diarahkan mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan atau pengumpulan data untuk tujuan akademik</p> <p>1. Hak Cipta Diilidung Undang-Undang</p>	<p>1. Membuat isi iklan, slogan, atau poster (membanggakan dan memotivasi) dari berbagai sumber</p> <p>2. Menyajikan isi iklan, slogan, atau poster (membanggakan dan memotivasi) dari berbagai sumber</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penyimpulan maksud suatu iklan. • Menceritakan kembali iklan. 	<p>Simpulan isi teks iklan, slogan, atau poster</p> <p>Mempresentasikan isi teks iklan, slogan, atau poster</p>	<p>Berdasarkan gambar tersebut, apa yang membedakan gambar iklan dan poster?</p> <p>Jika kita lihat, dari ketiga gambar di atas, gambar sloganlah yang hanya menampilkan berupa kata-kata saja, mengapa demikian? Jelaskan !</p>		<p>Tes Praktik</p>	<p>Presentasi</p>	<p>c.Pemberitahuan d. Permintaan</p>		<p>4. <i>KBBI Edisi Ketiga</i>. Jakarta: Balai \Pustaka.</p> <p>5. Power point mengenai Bersuara melalui teks iklan, slogan, dan poster</p> <p>6. Internet Unit 2 - Teks Iklan https://www.youtube.com/watch?v=yj5s65PuzqU</p>
<p>Membuat dan menyajikan iklan, slogan, dan poster.</p>	<p>1. Menganalisis Unsur-unsur iklan, slogan, dan poster.</p> <p>2. Menjelaskan cara menyusun</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Unsur-unsur iklan, slogan, dan poster. 	<p>Ciri-ciri atau komponen dan kebahasaan teks iklan, slogan, atau poster</p>	<p>Dalam sebuah kasus, seorang pengusaha rumah kost akan membuat sebuah iklan</p>		<p>Tes Tertulis</p>	<p>Uraian</p>	<p>Perhatikan teks iklan berikut ini! Gunakan listrik seperlunya!</p>	<p>12 JP</p>	



iklan, slogan, poster secara lisan dan tulis			a.topik tentang “Ajakan Rajin Membaca”, b.pola penyajian adalah media cetak.						
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau kegiatan pengajaran;
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP

Sekolah	: SMP Eka Tjipta Naga Sakti
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VIII/1
Materi Pokok	: Teks Iklan, Slogan dan Poster
Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit (2 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.

KI 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Mengidentifikasi informasi teks iklan, slogan, atau poster (yang membuat bangga dan memotivasi) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar	3.3.1. Mengidentifikasi isi dan fungsi teks iklan, slogan, atau poster 3.3.2. Mengidentifikasi unsur-unsur teks iklan, slogan, atau poster 3.3.2. Menelaah perbedaan unsur-unsur iklan, slogan, atau poster
4.3 Menyimpulkan isi iklan, slogan, atau poster (membanggakan dan memotivasi) dari berbagai sumber	4.3.1. Menyimpulkan informasi dan pesan/isi teks iklan, slogan, atau poster 4.3.2. Mengungkapkan kembali isi teks iklan, slogan, atau poster

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran berakhir, diharapkan siswa dapat:

(Pertemuan ke-1)

1. Mengidentifikasi isi dan fungsi teks iklan
2. Mengidentifikasi unsur-unsur teks iklan, slogan, atau poster dengan tepat
3. Menelaah perbedaan unsur-unsur iklan, slogan, atau poster dengan benar

(Pertemuan ke-2)

4. Menyimpulkan isi teks iklan, slogan, atau poster dengan tepat
5. Mengungkapkan kembali isi teks iklan, slogan, atau poster dengan lincer

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian dan Teks iklan, slogan, poster
2. Unsur-unsur teks Iklan, slogan, poster
3. Penyimpulan maksud suatu Iklan

Lampiran 10 Dokumentasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta mil

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 11 Surat Pembimbing Skripsi

Lampiran 12 Perpanjangan Surat Pembimbing Skripsi



- Hak Cipta
 1. Dilare
 a. Pei
 b. Pei
 2. Dilare

Lampiran 11 Surat-surat Penelitian



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/1573/2023
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 30 Januari 2023

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah
 SMP Eka Tjipta Naga Sakti
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Listy Masdalifah**
 NIM : 11911123756
 Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2023
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan III



Amirah
 Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
 NIP. 19751115 200312 2 001


 SEKOLAH
 EKA TJIPTA

EKA TJIPTA FOUNDATION (ETF) SEKOLAH MENENGAH PERTAMA EKA TJIPTA NAGA SAKTI

Pondok I Perkebunan Naga Sakti Sekijang Kec. Tapung Hilir Kab. Kampar Kode Pos 28464

 E-mail : smpnagasakti@yahoo.co.id

Naga sakti, 03 Februari 2023

 Nomor : 002/42.2/BP/SMP-ETNS/II/2023
 Lampiran : -
 Hal : Balasan Permohonan Izin PraRiset

 Kepada Yth:
 An. Wakil Dekan III
 di -
 Pekanbaru

Dengan hormat,

Menindak lanjuti Surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau , untuk Izin melakukan PraRiset di SMP Eka Tjipta Naga Sakti yang akan dilaksanakan pada bulan Februari 2023 – April 2023 atas nama:

 Nama : Listy Masdalifah
 Nim : 11911123756
 Semester/Tahun : VII/2023
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Bersama ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa tersebut diterima untuk pelaksanaan kegiatan PraRiset di SMP Eka Tjipta Naga Sakti

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana metinya, Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Diketahui,
 Kepala Sekolah

Budi Haryono, S.Pd



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrandes No.155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax (0761) 561647 Web www.fk.uinsuska.ac.id E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/2105/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 06 Februari 2023 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Listy Masdalifah**
NIM : 11911123756
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2023
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Materi Infografis Kelas VIII di Smp Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir
Lokasi Penelitian : SMP Eka Tjipta Naga Sakti
Waktu Penelitian : 3 Bulan (06 Februari 2023 s.d 06 Mei 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTSP/NON IZIN-RISET/53545
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat
 Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor :
 Un.04/F.II/PP.00.9/2105/2023 Tanggal 6 Februari 2023**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

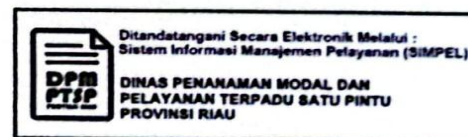
- | | | |
|----------------------|---|---|
| 1. Nama | : | LISTY MASDALIFAH |
| 2. NIM / KTP | : | 119111237560 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | DESAIN DAN UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI
POWTOON PADA MATERI INFOGRAFIS KELAS VIII DI SMP EKA TJIPTA NAGA
SAKTI TAPUNG HILIR |
| 7. Lokasi Penelitian | : | SMP EKA TJIPTA NAGA SAKTI |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 7 Februari 2023



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Kampar
 Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 JALAN H. R SOEBRANTAS NOMOR..... TELP. (0762) 20146
BANGKINANG Kode Pos : 28412

REKOMENDASI

Nomor : 071/BKBP/2023/90

Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN RISET**

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/53545 Tanggal 07 Februari 2023, dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada:

- | | | |
|---------------------|---|---|
| 1. Nama | : | LISTY MASDALIFAH |
| 2. NIM | : | 11911123756 |
| 3. Universitas | : | UIN SUSKA RIAU |
| 4. Program Studi | : | PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA |
| 5. Jenjang | : | S1 |
| 6. Alamat | : | PEKANBARU |
| 7. Judul Penelitian | : | DESAIN DAN UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI POWTOON PADA MATERI
INFOGRAFIS KELAS VIII DI SMP EKA TJIPTA NAGA SAKTI
TAPUNG HILIR |
| 8. Lokasi | : | SMP EKA TJIPTA NAGA SAKTI |

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang
pada tanggal 08 Februari 2023

a.n. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**
Kepala Bidang Ideologi, wawasan kebangsaan
dan karakter Bangsa


ONNITA, SE
 Pembina (IV/a)
 NIP. 19651009 198803 2 003

Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth;

1. Kepala SMP EKA Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir Kab. kampar
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan.



**SEKOLAH
EKA TJIPTA**

EKA TJIPTA FOUNDATION (ETF)

SEKOLAH MENENGAH PERTAMA EKA TJIPTA NAGA SAKTI

Pondok I Perkebunan Naga Sakti Sekijang Kec. Tapung Hilir Kab. Kampar Kode Pos 28464

E-mail : smpnagasakti@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 056/422/SK/SMP-ETNS/VI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Eka Tjipta Naga Sakti menerangkan bahwa :

Nama : Listy Masdalifah
 Tempat, Tanggal Lahir : Pekanbaru, 18 Desember 2001
 NIM : 11911123756
 Mahasiswa : S1 Pendidikan Bahasa Indonesia, FTK-UIN SUSKA RIAU

Benar telah melakukan Penelitian di SMP Eka Tjipta Naga Sakti dari tanggal 10 Januari 2023 s.d 11 Februari 2023 Dan hasil penelitian tersebut akan dipergunakan sebagai pembuat Skripsi dengan Judul :

“DESAIN DAN JI COBA MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI POWTOON PADA MATERI INFOGRAFIS KELAS VIII DI SMP EKATJIPTA NAGA SAKTI TAPUNG HILIR “

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.





RIWAYAT HIDUP PENULIS

Listy Masdalifah, lahir di Pekanbaru, 18 Desember 2001, merupakan anak tunggal dari Bapak Tarwin dan Ibu Rusmini. Penulis menempuh Pendidikan formal di SDN 020 Sekijang (2007-2013), SMP Eka Tjipta Naga Sakti (2013-2016), SMAN 1 Tapung (2016-2019), Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia (2019-2023). Selama melanjutkan studi Strata 1 (S1) penulis memiliki pengalaman di antaranya; Program Pengalaman Lapangan di MA Muhammadiyah Pekanbaru (September 2022-Desember 2022), Kuliah Kerja Nyata di Desa Pontian Mekar, Indragiri Hulu (Juli 2022-Agustus 2022). Selain mengikuti kegiatan, penulis mengikuti organisasi luar kampus yaitu Gagasan UIN Suska (2021).

Penulis melaksanakan penelitian di SMP Eka Tjipta Naga Sakti dengan judul penelitian **“Desain dan Uji Coba Media pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Infografis Kelas VIII di SMP Eka Tjipta Naga Sakti Tapung Hilir”** di bawah bimbingan bapak Dr. Nursalim, M.Pd.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.