



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Whiteboard Animation* pada Materi Teks Eksplanasi Kelas XI SMA

Evi Rofikoh^{a,1}, Hermanto^{b,2*}

^{a, b}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan.

¹ Evirofikoh99@gmail.com; ² hermanto@pbsi.uad.ac.id;

*Penulis Korespondensi

ARTICLE INFO

Article history

Received : Agustus 2021
Revised : September 2021
Accepted : September 2021

Keywords

learning media
whiteboard animation
explanation text

ABSTRACT

This development research is motivated because the learning process is still monotonous and boring, which is caused by the lack of maximum learning media used in learning activities during the Covid-19 pandemic. In addition, due to the high needs of students, they want interesting and more modern learning media. This study aims to 1) describe the stages of developing whiteboard animation-based learning media for explanatory text material for class XI SMA; 2) describe the feasibility of developing whiteboard animation-based learning media for explanatory text material for class XI SMA. The collection method was obtained from the results of interviews and questionnaires or questionnaires. The research instruments were interview guides and questionnaires. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis. The results of this study concluded that the whiteboard animation-based learning media obtained "very decent" results with an average score of 91. The average score obtained from the validation score of material experts was 98.4, media experts were 80.6, teaching experts (teachers) of 93, and small-scale trials of 92.3. Based on the results of the assessment, it can be concluded that the whiteboard animation-based learning media is "very feasible" to be a learning media.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Faktor utama dalam proses pembentukan pribadi seseorang ialah sebuah pendidikan. Pendidikan bisa berfungsi sebagai tempat manusia dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui sebuah proses ketika dalam pembelajaran. Kualitas setiap individu bisa meningkat dengan adanya proses pendidikan, oleh karena itu sebuah pendidikan akan berpengaruh dengan masa depan. Pendidikan memegang peranan penting dalam mempengaruhi perilaku setiap individu. Berbagai aspek dalam kehidupan mampu diwujudkan dengan pendidikan dalam proses belajar mengajar. Proses belajar memang pada hakikatnya bisa mengubah tingkah laku siswa, atau dengan maksud lain membuat siswa memperoleh segala hal yang belum diketahuinya. Hal tersebut diharapkan supaya siswa dapat mengubah pola pikirnya menjadi lebih dewasa, serta mampu berguna bagi masa depan nusa dan bangsa.

Pembelajaran tentang bahasa ialah belajar berkomunikasi sekaligus menulis. Tujuan dalam materi pelajaran bahasa Indonesia yakni siswa mampu berinteraksi dengan baik berbading dengan norma yang berlaku, entah itu secara lisan ataupun tulis. Tarigan menyatakan bahwa ia mempunyai empat keterampilan linguistik, diantaranya; keterampilan menyimak, keterampilan

berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (1). Keterampilan-keterampilan tersebut sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran di negara Indonesia. siswa juga perlu meningkatkan kemampuannya supaya bisa berkomunikasi dengan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Mata pelajaran yang dengan mudah menyesuaikan dengan keadaan setiap jenjang di dalam sebuah pendidikan ialah bahasa Indonesia, sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami kompetensi dasar yang sudah ada di dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tentunya untuk membuat peserta didik mudah memahami dan minat belajar tentang bahasa Indonesia dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran menjadi bagian dari aspek yang memiliki tugas penting di dalam sebuah pendidikan. Daryanto menyatakan bahwa media pembelajaran ialah sebuah komponen integral dari bentuk pembelajaran (2). Ketika dalam sistem pembelajaran sebuah proses komunikasi akan berlangsung, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Berdasarkan pendapat Kemp dan Dayton dalam Sanjaya menyatakan bahwa, implikasi dari peran-peran tersebut adalah dalam proses pendidikan dan pembelajaran, komunikasi pesan dapat lebih terstruktur dan proses pembelajaran dapat menarik (3). Lebih banyak interaksi dapat lebih meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan lebih meningkatkan respon positif terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Tersampainya sebuah pesan dalam proses pembelajaran dengan mudah dilakukan oleh pendidik kepada peserta didiknya, adalah sebuah tujuan utama dalam media pembelajaran. Dalam hal penyampaian, pendidik tentu saja akan membutuhkan dan menggunakan media atau alat yang kreatif serta kekinian guna untuk menarik perhatian dan minat siswa.

Priyatni mengemukakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia kompetensi yang dikembangkan pada kurikulum 2013 ialah Standar Kompetensi Lulusan (SKL) (4). Kosasih mengatakan jika teks eksplanasi ialah sebuah teks yang menggambarkan keseluruhan tautan suatu peristiwa atau proses di mana sesuatu itu terjadi (5). Menurut pernyataan Kosasih tersebut, bisa diketahui jika teks eksplanasi mengandung langkah-langkah yang berkaitan dengan proses terjadinya suatu peristiwa fenomena alam, atau peristiwa sosial dan budaya. Pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis teks eksplanasi tergolong materi yang serius dan cukup sulit bagi siswa kelas XI SMA, hal tersebut biasanya disebabkan oleh, Pertama, menulis belum menjadi sebuah kebiasaan siswa, sehingga siswa merasa kesulitan saat memulai menulis dan mengembangkan tulisan menjadi sebuah tulisan yang utuh. Kedua, materi menulis teks eksplanasi adalah materi menulis nonfiksi yang sangat terikat pada aturan penulisan sehingga siswa harus berhati-hati dalam menulis. Ini tentu berbeda dengan menulis sastra yang terkesan lebih longgar terhadap aturan penulisan. Ketiga, teks eksplanasi harus memperhatikan struktur dan ciri kebahasaan. Poin ketiga ini merupakan poin yang paling penting karena struktur dan ciri kebahasaanlah yang membedakan teks eksplanasi dengan teks lain. Soebandi juga mengemukakan pendapatnya bahwa terdiri tiga bagian di dalam struktur sebuah teks eksplanasi, yakni diantaranya: (1) pernyataan umum; (2) deretan penjelas; dan (3) interpretasi (6).

Kenyataan dilapangan, masih terdapat seorang pengajar yang melakukan kegiatan pembelajaran secara tradisional. Maksudnya dalam penggunaan strategi, metode, media, dan media pembelajaran yang dipakai digunakan dalam pembelajaran masih memakai cara-cara lama. Akibatnya pembelajaran akan bersifat monoton dan membosankan yang disebabkan oleh belum maksimalnya media pembelajaran yang diaplikasikan ketika proses dalam pembelajaran di era pandemi *Covid-19* seperti saat ini, khususnya dalam menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, tentunya dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang memadai atau media pembelajaran yang bisa dijadikan sebagai alternatif lain, media pembelajaran yang disusun dengan sederhana, variatif, menarik dan efisien terkhususnya mengenai keterampilan menulis teks eksplanasi. Berdasarkan pendapat Salim media pembelajaran berbasis digital yang didesain dan disesuaikan dengan kondisi saat ini tentunya akan menarik perhatian para peserta didik (7).

Helianthusonfri mengartikan *whiteboard animation* sebagai sebuah teknik di mana terdapat cerita atau *storyboard* yang berbentuk gambar atau tulisan di papan tulis berwarna putih (*whiteboard*) atau seperti sesuatu lain yang terlihat serupa papan tulis berwarna putih (8). Beberapa alasan yang menjadikan *whiteboard animation* populer ialah video *whiteboard animation* dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara jelas dan fokus, sebab tampilannya relatif sederhana dan tampilannya berupa gambar-gambar yang mudah dipahami. Alasan yang kedua ialah video *whiteboard animation* mudah dan murah untuk dibuat, video ini bersifat universal, sehingga bisa dipakai untuk berbagai macam keperluan seperti mulai dari untuk video penjelasan suatu topik, video penawaran produk, video profil perusahaan, video edukasi, dan masih banyak lagi.

Menurut Sugianto media pembelajaran digital berbasis *whiteboard animation* yang dirancang dengan menggunakan animasi gerak, alur cerita (konsep materi), dan gambar (9). Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* ini bisa mempermudah pengajar ketika sedang menjelaskan materi pelajaran dan pastinya siswa juga akan merasa lebih tertarik serta mudah dalam mengikuti serta memahami proses pembelajaran, kemudian nantinya akan berpengaruh dalam prestasi belajar peserta didik yang kian membaik.

2. Metodologi

Sugiyono mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan ialah sebuah metode penelitian yang biasanya dipakai untuk memperoleh sebuah produk tertentu sekaligus membuktikan keefektifan produk yang diperoleh tersebut (10). Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Pemerolehan hasil data diperoleh menggunakan analisis data kuantitatif, dan analisis data deskriptif guna untuk mendeskripsikan hasil pengolahan data. Teknik analisis data ini digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi dari data hasil seperti kritik dan saran dari angket yang akan dibagikan. Sedangkan pengolahan data hasil angket digunakan dengan analisis data kuantitatif. Hasil analisis data akan digunakan oleh peneliti untuk merevisi atau memperbaiki sebuah produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2021 di SMA Muhammadiyah Borobudur. Subjek dari penelitian ini adalah tim ahli yang terdiri dari dosen ahli materi, dosen ahli media, guru ahli pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA. Siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah Borobudur menjadi subjek uji coba dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan uji coba skala kecil yang terdiri dari 6 peserta didik di SMA Muhammadiyah Borobudur. Pengembangan media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap yakni: 1) Analisis (*analysis*); 2) Desain (*design*); 3) Pengembangan (*development*); 4) Implementasi (*implementation*); 5) Evaluasi (*evaluation*). Pengujian produk oleh pengguna dilakukan sekali yaitu pada skala kecil oleh 6 peserta didik di kelas XI SMA Muhammadiyah Borobudur. Tahap uji coba ini peserta didik memberi penilaian di instrumen angket/kuesioner terhadap media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* pada materi teks eksplanasi Kompetensi Dasar (KD) 3.4 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi dan Kompetensi Dasar (KD) 4.4 Memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis *whiteboard animation*. Media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* ini akan digunakan

dalam materi teks eksplanasi di SMA kelas XI. Masalah yang melatarbelakangi peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis ensiklopedia yang menggunakan *whiteboard animation* adalah kemonotonan dan kurang menariknya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran. Selain itu, keterbatasan penguasaan teknologi juga menjadi salah satu alasan terbatasnya pemilihan media pembelajaran dikelas. Keadaan seperti ini yang membuat siswa membutuhkan media yang lebih kreatif dengan memanfaatkan teknologi, sehingga siswa juga akan merasa lebih tertarik serta mudah dalam mengikuti serta memahami proses pembelajaran, kemudian nantinya akan berpengaruh dalam prestasi belajar peserta didik yang kian membaik

Berdasarkan permasalahan di atas, media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran teks eksplanasi kelas XI. Produk media diharapkan bisa meringankan guru ketika sedang menerangkan materi pelajaran, dan menjadikan para peserta didik untuk meningkatkan minat belajar sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang aktif.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah model ADDIE diuraikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE

No.	Tahap Pengembangan	Aktivitas
1.	<i>Analysis</i>	Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan dan masalah yang ada serta mengidentifikasi tentang produk (metode, dan media pembelajaran) yang akan dikembangkan dan menetapkan kompetensi dasar dan tujuan belajar siswa. Analisis dilakukan dengan wawancara guru Bahasa Indonesia di kelas XI SMA Muhammadiyah Borobudur.
2.	<i>Design</i>	Membuat desain mentah atau kerangka media pembelajaran berbasis <i>whiteboard animation</i> pada materi teks eksplanasi yang akan dikembangkan yakni: terdapat beberapa slide pada jendela <i>software whiteboard animation</i> , pada bagian awal berisi kata-kata motivasi, salam, dan animasi gambar. Gambar selanjutnya berisi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) serta indikator, lalu masuk pada tujuan pembelajaran, dan selanjutnya materi teks eksplanasi (Kompetensi Dasar (KD) 3.4 dan 4.4), dan bagian lainnya berisi soal-soal latihan materi teks eksplanasi.
3.	<i>Development</i>	Dalam tahap ini dilaksanakannya sebuah cara pembuatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan desain yang telah dirancang desain mentah produk, maka pada tahap pengembangan ini desain mentah tersebut yang telah dikembangkan sebelumnya bisa direalisasikan menjadi sebuah produk yang nantinya akan siap diimplementasikan sesudah memperoleh validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli pengajaran (guru).
4.	<i>impelementation</i>	Tahap ini dilakukan pengujian produk pada situasi yang nyata yakni di kelas, pada kelas 11 dalam kelas atau melalui <i>whatsapp group</i> untuk memberikan umpan balik pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>whiteboard animation</i> di kelas XI SMA Muhammadiyah Borobudur.
5.	<i>Evaluation</i>	Proses evaluasi dilakukan guna untuk mengukur hasil data dan menilai sebuah kelayakan pengembangan media sehingga mampu mengetahui media tersebut masih mempunyai kekurangan dan kelemahan atau tidak.

3.1 Analisis Data Deskriptif Media Pembelajaran berbasis *Whiteboard Animation*

Analisis data deskriptif guna untuk mendeskripsikan hasil pengolahan data. Adapun analisis yang dilakukan yakni analisis validasi dari tim ahli, dan analisis uji coba produk.

a. Analisis Validasi Ahli

1) Analisis Validasi Ahli Materi

Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 3 April 2021. Validasi oleh Bapak Sudaryanto, M.Pd. selaku Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ahli dalam bidang materi pengajaran sastra (khususnya teks eksplanasi). Tahap validasi ini dilakukan dengan memberikan angket yang akan dinilai oleh ahli materi.

Hasil validasi memperoleh jumlah skor 123 dengan kelayakan 98,4. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi dalam media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* "sangat layak" sebagai sumber belajar. Adapun masukan ahli validasi terhadap materi dalam media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* yakni "Secara materi, sudah baik. Tapi perlu perbaikan atas materi yang masih ada salah ketik (saltik)".

Berdasarkan penilaian yang diperoleh, menunjukkan media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* "layak uji coba dengan revisi sesuai saran". Setelah media direvisi maka media siap diujicobakan kepada pengguna.

2) Analisis Validasi Ahli Media

Tahap validasi oleh ahli media dilakukan pada tanggal 9 April 2021 oleh Bapak Hasrul Rahman, M.Pd. selaku Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Tahap ini validator memberi penilaian terhadap media.

Hasil validasi memperoleh jumlah skor 121 dengan kelayakan 80,6. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi dalam pembelajaran berbasis *whiteboard animation* "layak" sebagai media belajar. Adapun masukan ahli validasi terhadap media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* yakni "Perlu diberi jeda waktu untuk membaca terutama PPT yang penjelasannya panjang". Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* "layak uji coba dengan revisi sesuai saran". Setelah media direvisi maka media siap diujicobakan kepada pengguna.

3) Analisis Validasi Ahli Pengajaran

Tahap validasi oleh ahli pengajaran dilakukan pada tanggal 20 April 2021 oleh Ibu Pertiwi Juli Astuti, S. Pd. selaku Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA Muhammadiyah Borobudur yang ahli dalam bidang pengajaran.

Hasil validasi memperoleh jumlah skor 93 dengan kelayakan 93. Hasil validasi menunjukkan hasil jika media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* "sangat layak" digunakan sebagai media belajar. Adapun komentar ahli validasi terhadap media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* yakni "Media yang dibuat sangat menarik untuk disajikan dalam pembelajaran di kela atau pun suasana pembelajaran online seperti ini. Materi yang diberikan juga sesuai dengan pencapaian indikatornya, hanya saja durasi waktu saat ada tulisan yang harus dibaca terlalu sebentar jadi sebelum selesai membaca sudah ganti. Tetapi media ini sangat membantu dalam menjelaskan materi teks eksplanasi kepada siswa".

Berdasarkan penilaian tersebut, diketahui media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* "layak uji coba tanpa revisi". Tidak adanya revisi yang diminta maka selanjutnya media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* diujicobakan kepada pengguna.

b. Analisis Uji Coba Produk

Analisis uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2021 setelah mendapatkan validasi dari ahli pengajaran. Pengujian dilakukan oleh 6 siswa di kelas XI. Keenam peserta didik yang melaksanakan uji coba diambil dari tiap kelas secara acar yang dipilih oleh guru. Jumlah peserta didik skala kecil dimaksudkan agar peserta didik dapat lebih aktif

dalam berdiskusi terkait materi yang disajikan dalam media meskipun hanya dilakukan secara daring melalui *whatsapp group* (WAG).

Pelaksanaan tahap ini dilaksanakan dengan melakukan penilaian oleh para siswa terhadap media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* pada instrumen angket. Uji coba dilaksanakan selama dua jam pembelajaran secara daring melalui *whatsapp group* (WAG) dan dengan membagikan media pembelajaran melalui link *youtube*. Selain itu, link *google form* yang berisi kuesioner diberikan kepada peserta didik untuk diminta penilaian terkait pengembangan media diakhir pembelajaran. Berikut ialah hasil uji coba skala kecil siswa yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1.2 Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil

No	Kriteria Penilaian										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	4	3	5	5	5	4	4	4	5	43
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	42
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41
6	3	4	5	4	4	4	3	3	4	3	37
Total	24	25	25	26	27	28	24	23	25	25	277
	Px										92,3
	Kriteria Kelayakan										Sangat Layak

Jumlah skor yang diperoleh saat penilaian uji coba produk skala kecil sebesar 277. Kemudian jumlah skor yang diperoleh diolah untuk mencari spesifikasi kelayakan produk dengan rumus berikut.

$$P(x) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100$$

$$P(x) = \frac{277}{300} \times 100$$

$$P(x) = 92,3$$

Nilai	Kriteria
81 s/d 100	Sangat Layak (SL)
61 s/d 80	Layak (L)
41 s/d 60	Kurang Layak (KL)
21 s/d 40	Tidak Layak (TL)
0 s/d 20	Sangat Tidak Layak (STL)

Berdasarkan penilaian yang didapatkan pada tabel 1.2 media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* memperoleh skor 92,3 yang tergolong pada spesifikasi kelayakan "sangat layak". Selain itu, diperoleh juga komentar dari peserta didik seperti "media pembelajarannya membantu banget mbak, soalnya saya tipe orang yang belajar lewat sosial media itu tidak suka karena kebanyakan animasi dan warna, tetapi dengan adanya *whiteboard animation* ini bisa jadi alternatif yang bagus karena berasa seperti sekolah lagi", "media pembelajaran yang berbasis *whiteboard animation* ini mempermudah

pembelajaran sih mbak, soalnya yang lihat jadi tertarik gitu sama animasi yang berwarna, jadi bikin orang yang lihat jadi benar-benar memperhatikan apa yang tangan itu tulis, seru dan tidak membosankan”, dan “kalau dari saya sangat membantu dalam proses belajar mbak, apalagi metode itu tidak hanya belajar, tetapi menikmati setiap animasi, itu tentunya sangat menarik untuk anak-anak yang suka terampil, menjadikan lebih semangat dalam belajar dan memperhatikan pelajaran”. Komentar dari peserta didik membuat peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran ketika dalam pembelajaran di kelas.

3.2 Analisis Data Kuantitatif Media Pembelajaran Berbasis *Whiteboard Animation*

Pengolahan hasil data diperoleh menggunakan analisis data kuantitatif. Hasil data diperoleh dari tim ahli juga respon pengguna (siswa). Pengolahan data dilakukan untuk mengetahui rata-rata kelayakan. Pengolahan data dapat digunakan dengan rumus berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata nilai

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = Jumlah penilai

Tabel 1.3 Hasil Data Kuantitatif

No.	Penilai	Skor	Kriteria
1.	Ahli Materi	98,4	Sangat Layak
2.	Ahli Media	80,6	Layak
3.	Ahli Pengajaran (Guru)	93	Sangat Layak
4.	Uji Coba Skala Kecil	92,3	Sangat Layak
	Jumlah	364,3	
	Rata-rata	91	Sangat Layak

Pengolahan data untuk mengetahui rata-rata nilai, dapat dilihat sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{364,3}{4}$$

$$\bar{x} = 91$$

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas didapatkan hasil rata-rata sebanyak 91. Maka pengembangan media berbasis *whiteboard animation* dikategorikan “sangat layak” sebagai media atau sumber pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks eksplanasi kelas XI di kelas.

4. Simpulan

Berikut ialah simpulan yang bisa didapatkan atas dasar hasil penelitian dan pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis *whiteboard animation*.

- a. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* memakai model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: 1) Analisis (*analysis*), untuk menentukan kebutuhan dan masalah yang ada serta mengidentifikasi tentang produk (metode, dan media pembelajaran) yang akan dikembangkan dan menetapkan kompetensi dasar dan tujuan belajar siswa.; 2) Desain (*design*), dengan Membuat desain mentah atau kerangka media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* pada materi teks eksplanasi yang akan dikembangkan; 3) Pengembangan (*development*), dengan dilaksanakannya sebuah cara pembuatan media

pembelajaran yang disesuaikan dengan desain yang telah dirancang desain mentah produk; 4) Implementasi (*implementation*), dengan dilakukannya pengujian produk pada situasi yang nyata yakni di kelas, pada kelas 11 dalam kelas atau melalui *whatsapp group* untuk memberikan umpan balik pada pengembangan media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* di kelas XI SMA Muhammadiyah Borobudur; 5) Evaluasi (*evaluation*), dengan mengukur hasil data dan menilai sebuah kelayakan pengembangan suatu media.

- b. Spesifikasi kelayakan media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* memperoleh hasil “sangat layak” dengan skor rata-rata 91. Skor rata-rata diperoleh dari skor validasi ahli materi sebesar 98,4, ahli media sebesar 80,6, ahli pengajaran (guru) sebesar 93, dan uji coba skala kecil sebesar 92,3. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *whiteboard animation* “sangat layak” menjadi media pembelajaran.

Persantunan

Kami berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dorongan kepada peneliti hingga menyelesaikan makalah ini. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Hermanto, M.Hum., Dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan, petunjuk-petunjuk serta dorongan kepada penulis untuk penyusunan penelitian;
2. Hasrul Rahman, M.Pd., Dosen Validasi Ahli Media yang telah memberikan semangat, saran dan penilaian yang berguna pada produk media yang dikembangkan peneliti;
3. Sudaryanto, M.Pd., Dosen Validasi Ahli Materi yang telah memberikan semangat, saran dan penilaian yang baik terhadap materi dalam produk media yang dikembangkan peneliti;
4. Yus Listiawan Bisron, S. Pd., Kepala SMA Muhammadiyah Borobudur yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian untuk penyusunan penelitian;
5. Pertiwi Juli Astuti, S. Pd., Guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA Muhammadiyah Borobudur yang telah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian.

REFERENSI

1. Tarigan HG. Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. (Edisi Revisi). Bandung: Angkasa; 2008.
2. Daryanto. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media; 2016. 6 p.
3. Sanjana Wina. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group; 2010. 210 p.
4. Priyatni ET. Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara; 2017.
5. Kosasih E. Jenis-jenis Teks. Bandung: Yrama Media; 2014.
6. Soebandi. Mandiri Bahasa Indonesia untuk SMA Kelas XI Kurikulum 2013. Jakarta: Erlangga; 2014.
7. Salim D. PELATIHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MENGGUNAKAN WHITEBOARD ANIMATION PADA GURU SMP. GERVASI J Pengabdian Masyarakat. 2020;4(1):82-91.
8. Helianthusonfri J. Belajar Membuat Whiteboard Animation untuk Pemula. Jakarta: PT. Gramedia; 2019. 1-2 p.
9. Sugianto. Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Bermuatan Kearifan Nusantara Berbasis Strategi QUIP untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTs. 2013;84(december):487-92. Available from: <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>

10. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta; 2013.