



KELAYAKAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENULIS TEKS ANEKDOT SISWA KELAS X SMA N 2 LUBUK PAKAM

Adelia Rafita¹, Ali², Ratna Soraya³

^{1,2,3}Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

¹adeliarafita46@gmail.com

ABSTRAK

This study aims to develop and test the feasibility and effectiveness of audio-visual media in improving the writing skills of anecdotal texts of class X students of SMA N 2 Lubuk Pakam. The population of students is 394 students and the sample taken is 36 students, namely class X-F. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model and method adapted and developed by Reiser and Mollenda in the 1990s, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this study indicate that audio-visual media in improving the writing skills of anecdotal texts of class X students of SMA N 2 Lubuk Pakam are classified as very feasible. The assessment of the level of validity of audio-visual media by material expert I obtained an average of 92.67% with the qualification "very valid", by material expert II obtained an average of 80.67% with the qualification "valid". Then the validity assessment by design expert I was 80% with the qualification "valid" by design expert II 86% with the qualification "very valid". Then a trial was conducted on teachers and students, the Indonesian language teacher obtained an overall average score of 98% with the qualification "very worthy" and students also gave a positive and good response by showing an average score of 91% with the qualification "very worthy". Based on this assessment, it can be concluded that audio-visual media in improving the writing skills of anecdotal texts of class X students of SMA N 2 Lubuk Pakam is valid and worthy of use in learning.

Keywords: Audio Visual Development, Anecdotal Text

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan pendidik untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran yang bersifat positif. Pendidikan tidak memiliki batas apapun dan setiap manusia berhak memperoleh pendidikan. Peran guru sangat diperlukan dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Kurikulum menjadi landasan bagi guru untuk melakukan proses belajar dan mengajar. Pemerintah sudah membuat beberapa perubahan pada sistem pendidikan Indonesia, salah satunya pada kurikulum yang digunakan. (Ulinniam et al., 2021) dalam jurnalnya yang berjudul Penerapan Kurikulum Revisi 2013 di Masa Pandemi pada SMK IBS Tathmainul Qullub Indramayu menjelaskan:

Kurikulum di Indonesia telah banyak mengalami perubahan dan pengembangan yaitu tahun 1947, tahun 1964, tahun 1968, tahun 1973, tahun 1975, tahun 1984, tahun 1994, tahun 1997 (revisi kurikulum 1994), tahun 2004 (kurikulum berbasis kompetensi), kurikulum 2006 (kurikulum tingkat satuan pendidikan). Tahun 2013 (kurtilas), dan pada tahun 2018 terjadi revisi menjadi Kurtilas Revisi.

Hingga pada saat ini kurikulum yang diterapkan pada pendidikan Indonesia ialah kurikulum merdeka. Pada kurikulum ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan tenang, nyaman, bebas sehingga siswa dapat menemukan bakat dan minatnya seiring dengan proses pembelajaran. Metode dan strategi menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Metode dan strategi pembelajaran yang menarik akan memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang dijelaskan guru. Namun, dari berbagai variasi metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru kenyataannya masih

sering muncul ialah kurangnya minat siswa di dalam kelas. Salah satu permasalahan yang sering muncul ialah kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Keterampilan berbahasa hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti sama halnya dengan melatih keterampilan berpikir yang sesuai dengan ajaran islam. Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Keterampilan membaca tidak lain juga memiliki hubungan erat dengan keterampilan menulis. Hal demikian dikatakan karna kedua keterampilan berbahasa tersebut merupakan aktivitas bahasa ragam tulis yang dipelajari disekolah. Keterampilan menulis secara umum adalah sebuah proses yang kreatif dalam menuangkan ide atau gagasan dengan merangkai beberapa huruf menjadi kata atau kalimat yang dapat disampaikan kepada orang lain, sehingga orang lain juga dapat memahaminya.

Beberapa uraian di atas dapat membawa penelitian ini untuk menjabarkan permasalahan dalam keterampilan menulis anekdot yang dihadapi oleh siswa kelas X SMA Negeri 2 Lubuk Pakam saat proses pembelajaran konvensional sedang berlangsung. Adapun permasalahan tersebut adalah siswa yang belum terbiasa untuk melakukan kegiatan menulis, sehingga mereka kehabisan ide dan sulit mencari inspirasi ketika akan memulai. Selain itu, banyak siswa yang belum mengenal seputar teks anekdot sehingga mereka bingung dalam menentukan struktur teks anekdot, kaidah kebahasaan, dan unsur-unsur pembangun yang harus ada dalam teks anekdot. Kedua permasalahan ini menjadi dasar yang harus ditangani sejak awal, sehingga membuat peneliti mampu memberikan pendapat yang diharapkan dapat menjadi sebuah solusi dalam mengatasi kedua permasalahan tersebut.

II. METODE

Identifikasi masalah adalah usaha untuk menghimpun dan mengenali masalah yang hendak diteliti. Hal ini sesuai pendapat Arikunto, (2010) menyebutkan, “Dalam melakukan penelitian, peneliti harus mengenal masalah yang akan diteliti. Apa dan bagaimana yang akan diteliti harus ditentukan dan ditetapkan identitasnya. Hal ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam penelitian”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Minat dan motivasi siswa dalam menulis teks anekdot harus ditingkatkan.
2. Media pembelajaran berbasis media audio visual belum dikembangkan.
3. Pembelajaran teks anekdot berbasis media audio visual harus ditingkatkan.

Guru yang berkualitas mampu menguasai media pembelajaran yang tepat serta materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran yang tepat mampu menjembatani penyampaian materi ajar dari guru sehingga seluruh peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan untuk pembelajaran menulis. Akan tetapi, sering kali media tersebut kurang tepat dalam penggunaannya, sehingga justru membingungkan guru maupun peserta didik. Pada konteks tersebut mengakibatkan hasil dan proses belajar menjadi tidak maksimal. Maka, penggunaan media audiovisual sangat dibutuhkan untuk mencapai keberhasilan dalam keterampilan menulis teks anekdot.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media audio visual pada teks anekdot sebagai media pembelajaran peserta didik pada siswa kelas X-F SMAN 2 Lubuk Pakam. Pengembangan ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) atau Penelitian dan Pengembangan. Model atau pendekatan desain media pembelajaran adalah model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: (1) *Analysis*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*.

Pengembangan terhadap media audio visual adalah analisis untuk melihat gambaran awal yang berkaitan proses bahan ajar, media pembelajaran dengan melalui kegiatan perencanaan pengembangan validasi kelayakan produk, uji coba produk oleh ahli materi dan media, hasil penilaian angket respon guru bahasa Indonesia dan hasil penilaian respon peserta didik kelas X-F SMAN 2 Lubuk Pakam. Selanjutnya diperoleh pesentase skor penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi I dengan skor 92,67% dengan kategori "Sangat Layak", validator ahli materi II dengan hasil skor 80,67% dengan kategori "Layak", ahli media I dengan hasil skor 80% dengan kategori "Layak", dan validator ahli media II dengan hasil skor 86% dengan kategori "Sangat Layak". Selanjutnya uji coba produk di sekolah, penilaian oleh guru bahasa Indonesia dan peserta didik kelas X-F SMAN 2 Lubuk Pakam, berdasarkan respon terhadap media audio visual dengan skor penilaian yang diberikan oleh guru bahasa Indonesia 98% dengan kategori "Sangat Layak".

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dalam bentuk audio visual dengan materi teks anekdot untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Analisis kebutuhan diperlukan dalam pengembangan media audio visual sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu proses perancangan. Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dengan melakukan wawancara pada guru Bahasa Indonesia kelas X SMAN 2 Lubuk Pakam.

Tabel 1 Hasil Analisis Wawancara

No.	Aspek yang ditanyakan	Jawaban Yang Diperoleh
1	Kurikulum apa yang diterapkan di SMAN 2 Lubuk Pakam?	Kurikulum Merdeka
2	Bagaimana pembelajaran teks anekdot di kelas X SMAN 2 Lubuk Pakam?	Pembelajaran teks anekdot untuk saat ini menggunakan buku paket sebagai bahan ajar utama dan mengajak siswa untuk berlatih berbicara dan menulis di luar kelas
3	Bahan ajar apakah yang digunakan dalam proses pembelajaran teks anekdot?	Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran teks anekdot yaitu buku paket
4	Media pembelajaran apa yang digunakan dalam proses pembelajaran teks anekdot?	Media pembelajaran yang digunakan belum ada, dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana disekolah

5	Apakah peserta didik tertarik dan antusias dengan pembelajaran teks anekdot?	Tertarik, tetapi masih ada beberapa siswa yang bosan saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah dibandingkan menggunakan media pembelajaran yang menarik
---	--	--

2. Desain (Design)

Pada tahap ini peneliti membuat rencana yang akan dilakukan setelah mendapatkan data observasi dan wawancara di SMAN 2 Lubuk Pakam, proses desain berfokus pada rancangan pembuatan Media audio visual yang akan peneliti kembangkan. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan peneliti seperti berikut:

- 1) Menyesuaikan isi materi yang ada didalam media audio visual dengan kompetensi dasar (KD).
- 2) Mempersiapkan dan menyusun materi yang akan disampaikan sehingga mudah dipahami siswa.
- 3) Mempersiapkan media audio visual terkait teks anekdot beserta contoh beberapa teks anekdot yang akan di muat dalam media audio visual tersebut.

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan dilakukan setelah merancang produk yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan dilakukan mulai dari pembuatan media audio visual sampai review ahli materi dan ahli desain. Pada tahap ini media audio visual dibuat berdasarkan rencana pembuatan produk dalam pada tahap desain.

a. Pembuatan media Audio Visual

1.) Sampul



2.) Isi Materi



3.) Contoh



b. Hasil Review Validator

Data hasil penelitian dari ahli materi dan ahli desain berupa kritik dan saran, dapat diperinci sebagai berikut:

Tabel 2 Penilaian Ahli Materi 1

Validator Ahli Materi I		
No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Aspek Materi	43
2	Aspek Isi	82
3	Aspek Kebahasaan	14
Jumlah Skor Keseluruhan		139
Skor Maksimum		150
Rata-rata Keseluruhan		92,67%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada aspek isi diperoleh skor 63, pada aspek kebahasaan diperoleh skor 58 serta jumlah skor yang diperoleh adalah 139 dan skor maksimal 150. Berdasarkan analisis data dapat dipeoleh hasil akhir 92,67%, dengan kategori “Sangat Layak”

Tabel 3 Penilaian Ahli Materi II

Validator Ahli Materi II		
No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Aspek Materi	39
2	Aspek isi	24
3	Aspek Kebahasaan	58
Jumlah Skor Keseluruhan		121
Skor Maksimum		150
Rata-rata Keseluruhan		80,67%
Kategori		Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada aspek media pembelajaran diperoleh skor 39, pada aspek penyajian diperoleh skor 24, pada aspek tata bahasa diperoleh skor 58 serta jumlah skor yang diperoleh adalah 121 dan skor maksimal 150. Berdasarkan analisis data dapat diperoleh hasil akhir 80,67%, dengan kategori “Layak”.

Berdasarkan pernyataan di atas diperoleh rata-rata sebesar 92,67% dari ahli materi I dan diperoleh rata-rata sebesar 80,67% dari ahli media II. Maka dapat disimpulkan bahwa produk akhir penelitian ini dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Tabel 4 Penilaian Ahli Desain I

Validator Ahli Desain I		
No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Tampilan	104
2	Pengoperasian	36
Jumlah Skor Keseluruhan		140
Skor Maksimum		175
Rata-rata Keseluruhan		80%
Kategori		Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada aspek tampilan diperoleh skor 104, pada aspek pengoperasian diperoleh skor 36 serta jumlah skor yang diperoleh adalah 140 dan skor maksimal 175. Berdasarkan analisis data dapat diperoleh hasil akhir 80%, dengan kategori “Layak”.

Tabel 5 Penilaian Ahli Desain II

Validator Ahli Desain II		
No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Tampilan	113
2	Pengoperasian	37
Jumlah Skor Keseluruhan		150
Skor Maksimum		175
Rata-rata Keseluruhan		86%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada aspek tampilan diperoleh skor 113, pada aspek pengoperasian diperoleh skor 37 serta jumlah skor yang diperoleh adalah 140 dan skor maksimal 175. Berdasarkan analisis data dapat diperoleh hasil akhir 80%, dengan kategori “**Sangat Layak**”.

Berdasarkan pernyataan di atas diperoleh rata-rata sebesar 80% dari ahli materi I dan diperoleh rata-rata sebesar 86% dari ahli media II. Maka dapat disimpulkan bahwa produk akhir penelitian ini dapat dikatakan “**Sangat Layak**” untuk digunakan.

Tabel 6 Komentar dan Saran Validator Ahli

Nama Validasi Ahli	Komentar dan Saran
Ahli materi I Emeninta Prihartini, S.Pd., M.Pd	Tambahkan Pendapat Para Ahli Tambahkan Soal Pada Video
Ahli materi II Drs. H. Amaluddin, M.M	Tambahkan Referensi
Ahli desain I Satria Yudha Prayogi, S.T., M.Kom	-
Ahli desain II Pandu Prabowo Worsodirejo, S.Pd., M.Pd	Tampilan Ukuran teks lebih diperbesar

c. Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi oleh ahli validator media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan layak maka selanjutnya dilakukan uji coba secara langsung di kelas. Uji coba dilakukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan siswa di kelas X-F terdiri dari 36 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba ini dilakukan dengan cara menyebar kuesioner penilaian respon guru dan siswa. Adapun hasil dari uji coba yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Penilaian Respon Guru

Penilaian respon guru dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengajar dikelas X-F SMAN 2 Lubuk Pakam untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat dilakukan uji coba secara langsung di kelas. Berikut adalah respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual:

Tabel 7 Penilaian Hasil Respon Guru

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Kemenarikan media pembelajaran teks anekdot	4
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran teks anekdot	5
3.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran teks anekdot	5
4.	Kejelasan deskripsi materi yang disajikan	5
5.	Penyajian materi dalam media pembelajaran teks anekdot tersusun secara jelas dan sistematis	5
6.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum	5
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
8.	Materi mudah dimengerti	5
9.	Ketepatan ejaan dan struktur kalimat dalam penyampaian materi	5
10.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
	Jumlah Skor	49
	Presentase	98%
	Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian respon guru maka diketahui jumlah nilai angket keseluruhan 49 dengan skor maksimal adalah 50. Persentase dari hasil tersebut adalah 98%. Jika dilihat dari tabel kriteria masuk ke dalam kategori “**Sangat Layak**”.

2. Penilaian Respon Siswa

Penilaian respon siswa dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 36 siswa kelas X-F SMAN 2 Lubuk Pakam untuk memperoleh data mengenai penilaian terhadap tingkat kelayakan media pembelajaran audio visual yang dikembangkan. Adapun hasil dari penilaian siswa terhadap media pembelajaran audio visual adalah sebagai berikut:

Tabel 8 Penilaian Hasil Respon Siswa

No.	Nama Peserta Didik	Skor Penilaian	
		Total Skor	Presentase
1.	Ade Ridho Kusnadi	50	100%
2.	Agus Sabar Sibutar	45	90%
3.	Aulia Rohani Sagala	46	92%
4.	Citra Putri Lestari	38	76%
5.	Clara Shytia Saragih	47	94%
6.	Cristiani Aritonang	47	94%
7.	Daffa Naufal	45	90%
8.	Deo Polado Sinurat	45	90%
9.	Egi Sahira Dewi	45	90%
10.	Elshaday Manullang	46	92%
11.	Grace Netanya Saragih	45	90%
12.	Inaya Cahayati	48	96%
13.	Irene Margaretha	47	94%
14.	Iqbal Dwi Prasetya	46	92%
15.	Jesika Margaretha M	45	90%
16.	Kety Tarisa Sipayung	47	94%
17.	Khanza Naifa	48	96%
18.	Marvel Cristion Saragih	46	92%
19.	Muhammad Akbar	45	90%
20.	Muhammad Rofiq	46	92%
21.	Mutiara Aulia Putri Siregar	46	92%
22.	Nazwa Zulfani Tambunan	45	90%
23.	Nurul Aulia Sinaga	45	90%
24.	Ramayani Batu bara	46	92%
24.	Reno Jekson Tarigan	45	90%
25.	Reyhan Alfredo Sirait	47	94%
26.	Ribka Angela Situmorang	45	90%
27.	Rifqi Rasyad Raditya	44	88%
29.	Rismawati Sipayung	47	94%
30.	Rizka Nurfadrika Putri	46	92%
31.	Rosmayani	45	90%
32.	Sifatu Aulia	46	92%
33.	Syifa Azzara Nasution	46	92%
34.	Waldi Valentino Halawa	45	90%
35.	Winda Nuraini Panjaitan	44	88%
36.	Zahwa Dwika	49	98%
Jumlah Skor		3.196	
Skor Rata-rata		91%	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel di atas hasil rekapitulasi penilaian angket respon siswa terhadap pengembangan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot yang dilakukan kepada 36 siswa kelas X-F SMA Negeri 2 Lubuk Pakam. Pengisian angket ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata persentase secara keseluruhan yang diberikan oleh siswa sebesar 91%. Jika

diinterpretasikan dalam kategori nilai berada diantara 85%-100% dengan kategori “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran tanpa adanya revisi dan mendapatkan respon positif dari siswa.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap menguji cobakan audio visual pembelajaran yang dikembangkan secara langsung di sekolah. Audio visual yang telah dikembangkan dan telah dinyatakan valid kemudian dilakukan uji coba. Tahap uji coba ini dilakukan di sekolah SMAN 2 Lubuk Pakam di kelas X-F dan satu orang guru bahasa Indonesia. Sebelum melakukan uji coba peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi yang sesuai dengan elemen pembelajaran yang terdapat didalam kurikulum merdeka. Sebelum proses pembelajaran dilakukan peneliti telah membagikan media audio visual dalam bentuk video/1 melalui grup *whatsapp* agar siswa dapat membuka media audio visual secara mandiri.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Proses uji coba guru dan siswa diperoleh data angket respon guru dan siswa. Berdasarkan angket respon guru dan siswa setelah melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran audio visual bahasa Indonesia, diketahui bahwa guru dan keseluruhan siswa memberikan respon positif pada media pembelajaran audio visual.

Berdasarkan uji coba yang dilakukan hasil angket respon siswa diperoleh 92% dan hasil angket respon guru diperoleh rata-rata sebesar 98% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media audio visual sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot.

IV. SIMPULAN

Proses pengembangan media audio visual pada teks anekdot kelas X menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan diantaranya: (a) *Analysis* (analisis) meliputi kegiatan observasi di SMA N 2 Lubuk Pakam dengan melakukan wawancara kepada guru bidang studi dan siswa di dalam kelas. Hasil analisis yang diperoleh yaitu media pembelajaran yang belum bervariasi, media pembelajaran berbasis media audio visual pada teks anekdot belum dikembangkan, dan minat belajar siswa dalam pembelajaran teks anekdot perlu ditingkatkan. (b) *Design* (desain) meliputi menentukan spesifikasi media, struktur materi, dan membuat media pembelajaran dalam bentuk media audio visual. (c) *Development* (pengembangan) meliputi proses pengembangan media sesuai dengan rancangan atau desain, kemudian media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan. (d) *Implementation* (implementasi), meliputi proses uji coba kepada peserta didik di dalam kelas dan melihat respon guru, serta peserta didik. (e) *Evaluation* (evaluasi) meliputi proses revisi akhir produk media pembelajaran sehingga menghasilkan produk media pembelajaran berbasis media audio visual yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi I diperoleh skor yaitu 92,67% dengan kategori “**Sangat Layak**” dengan diberikan kritik dan saran yaitu menambahkan pendapat para ahli dan menambahkan soal. Sedangkan, hasil yang diperoleh dari ahli materi II yaitu 80,67% dengan kategori “**Layak**” dengan diberikan kritik dan saran yaitu menambahkan referensi pada daftar pustaka. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media I yaitu 80% dengan kategori “**Layak**” tanpa adanya revisi produk. Sedangkan, hasil dari ahli media dua yaitu 86% dengan kategori “**Sangat Layak**” dengan diberikan kritik dan saran yaitu tampilan teks

kurang dibesarkan font nya dan materi tampilkan dan tujuan pembelajaran. Hasil respon guru terhadap media pembelajaran yang digunakan yaitu 98% dengan kategori **“Sangat Layak”** tanpa adanya kritik dan saran yang diberikan. Hasil respon peserta didik dari 36 siswa mendapatkan presentase 89% dengan kategori **“Sangat Layak”** tanpa adanya revisi. Akumulasi beberapa hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini dikategorikan **“Sangat Layak”** untuk digunakan pada proses pembelajaran.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., & Hapsari, S. (n.d.). *Media pembelajaran*. Get Press.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (No Title)*.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran . Rajawali Pers*.
- Bungin, B. (2013). *Metodologi Penelitian Sosial & ekonomi: Format-format kuantitatif dan Kualitatif untuk studi sosiologi, kebijakan publik, komunikasi, manajemen, dan pemasaran*.
- Dalman, H. (2014). *Keterampilan Menulis. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*. Harmer, J.(2004). *How to Teach Writing*. New York: Longman.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*.
- Duludu, U. A. T. A. (2017). *Buku ajar kurikulum bahan dan media pembelajaran pls*. Deepublish.
- Elvi, S. (2020). *Keterampilan berbicara. Depok, PT Raja Grafindo Persada*.
- Fitria, A. (n.d.). *Ayu Fitria : Penggunaan Media Audio Visual Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: an introduction (8. utg.)*. AE Burvikovs, Red.) USA: Pearson.
- Gamin. (2018). *Menulis Itu Mudah Suplemen Simpel Berdasarkan Pengalaman Praktis*. Deepublish.
- Komaidi, D. (2011). *Panduan lengkap Menulis kreatif. Yogyakarta: Sabda Media*.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar di sekolah penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.
- Rudy, S., & Hisbiyatul, H. (2017). *Media pembelajaran. Jawa Timur. CV Pustaka Abadi*.
- Sikumbang, M. (2022a). *Teks Anekdote*. Guepedia.
- Sikumbang, M. (2022b). *Teks Anekdote*. Guepedia.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode penelitian kuantitatif/Prof. Dr. Sugiyono*. vol.



- Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*, 1–11.
- Suharsimi, A. (2012). Prosedur Penelitian suatu Pendekatan dan Praktik. *Dokumentasi. Jakarta: Graha Pustaka*.
- Sungkono, S. (2008). Pemiliban dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4(1).
- Sungkono, S. (2009). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar modul dalam proses pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5(1).
- Tarigan, H. G. (1986). Menulis: sebagai suatu keterampilan berbahasa.
- Wibawa, B., & Mukti, F. (2001). Media pengajaran. *Bandung: CV Maulana*.