



GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

http://ejournal.iainmadura.ac.id/ghancaran
E-ISSN: 2715-9132; P-ISSN: 2714-8955
DOI 10.19105/ghancaran.v6i2.13437



Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Kontekstual dengan Menggunakan Animasi

Misbahul Munir*, Endry Boeriswati**, & Gusti Yarmi***

Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
Alamat surel: munirmisbahul1868@gmail.com; endry.boeriswati@unj.ac.id;
gustiyarmi@unj.ac.id

Abstract

Keywords:

Teaching Material
Development;
Explanation
Writing; Animation.

Writing skills are one of the most difficult skills to do. A change is needed to stimulate students to be interested in writing. Animation is expected to be a solution in making it easier for students to think. This study aims to 1) determine the needs of students for teaching material products to write contextual-based explanations using animation by utilizing web animaker 2) design teaching material models for writing contextual-based explanations using web animaker animations 3) implementing contextual-based explanatory writing teaching materials using web animaker animations 4) analyzing the results of expert validation and feasibility tests for teaching materials writing contextual-based explanations using web animaker animations. This method use R&D. This research and development refers to the ADDIE development model. The result can improved students. The feasibility test results of teaching materials received an average of 3.8 with a percentage of 95% in the "Very Decent" category and an average score from media experts of 3.75 or a percentage of 94% in the "Very Decent" category. The results of Indonesian teacher feedback at MA Annajah Petukangan South Jakarta obtained an average of 3.6 with a percentage of 90% thus it can be categorized as "Very Feasible". Small-scale trial 38 students obtained an average of 3.89 and a percentage of 97.4%. Thus, based on a likert scale of 3.21 to 4, it can be categorized as "Very Decent".

Abstrak:

Kata Kunci:

Pengembangan
Bahan Ajar;
Menulis Eksplanasi;
Animasi.

Keterampilan menulis salah satu keterampilan yang paling sukar dilakukan. Diperlukan suatu perubahan guna menstimulus siswa agar tertarik menulis. Animasi diharap dapat menjadi solusi dalam mempermudah rangsangan berpikir siswa. Penelitian ini bertujuan untuk 1) menentukan kebutuhan terhadap produk bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi dengan memanfaatkan *web animaker*, 2) mendesain model bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi *web animaker*, 3) mengimplementasikan bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi *web animaker*, 4) menganalisis hasil validasi ahli dan uji kelayakan bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi *web animaker*. Metode penelitian menggunakan R&D. Penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data selama di lapangan dan menganalisisnya secara kuantitatif maupun kualitatif. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Hasil pengembangan bahan ajar menggunakan animasi dapat meningkatkan nilai siswa dan minat siswa, ditunjukkan berdasarkan hasil uji kelayakan bahan ajar

mendapat rata-rata 3,8 dengan presentase 95% berkategori “Sangat Layak” dan skor rata-rata dari ahli media 3,76 atau presentase 94% dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil umpan balik Guru Bahasa Indonesia di MA Annajah Petukang Jakarta Selatan diperoleh rata-rata 3,6 dengan presentase 90% dengan demikian dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Uji coba skala kecil kepada 38 siswa memperoleh rata-rata 3,89 dan presentase 97,4%. Dengan demikian berdasarkan skala likert 3,21 sampai 4 dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

Terkirim: 12 Mei 2024; Revisi: 15 Oktober 2024; Diterbitkan: 15 Januari 2025

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Tadris Bahasa Indonesia
Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, menekankan empat aspek keterampilan berbahasa yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menulis berada pada urutan terakhir, hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis berada di level akhir sebagai keterampilan yang paling sulit dilakukan. Akan tetapi, sesuai dengan aturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 bahwa kompetensi lulusan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada kemampuan membaca dan menulis menyesuaikan dengan jenjang pendidikan (Libiawati, dkk., 2020). Berdasarkan pendapat Libiawati, aspek menulis sangat penting untuk diperhatikan dalam pendidikan khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu tulisan atau teks yang biasa terdapat dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah teks eksplanasi. Siswa perlu memiliki informasi dan pengetahuan tentang fenomena-fenomena alam dan sosial yang akan ditulis berdasarkan fakta yang terjadi secara ilmiah dalam menulis teks eksplanasi. Mengutip pernyataan Lubis bahwa menulis merupakan hal yang sulit dilakukan oleh siswa karena bukan kebiasaan mereka. Selain itu, referensi untuk menulis eksplanasi merupakan referensi nonfiksi dan sangat terikat dengan kaidah tulisan dalam menulis teks. Di sisi lain, teks eksplanasi perlu memperhatikan inti materi dari struktur dan bahasanya (Lubis, 2022). Sulitnya menulis teks eksplanasi berdampak pada hasil akhir tulisan siswa. Hal ini terbukti pada saat peneliti melakukan observasi ke sekolah MA Annajah dan SMPN 1 Cidahu untuk mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa hasil menulis teks eksplanasi siswa masih belum sesuai harapan. Fakta berdasarkan wawancara bahwa rata-rata nilai yang diperoleh di MA Annajah masih berada di angka 73. Kemudian, di SMPN 1 Cidahu yang masih berada di angka 72,5. Hal ini dikarenakan siswa lebih senang membaca anime atau komik bergambar, dan cenderung senang menonton animasi serial Jepang daripada menonton video-video

edukasi. Padahal video yang mendidik sekarang bisa banyak ditemukan di era perkembangan teknologi yang sudah maju dalam dunia Pendidikan. Hal tersebut dapat dihubungkan dengan kebutuhan siswa dengan media animasi.

Kurikulum yang digunakan di MA Annajah khususnya kelas XI yang memuat materi teks eksplanasi masih menggunakan Kurikulum 2013, belum menggunakan Kurikulum Merdeka belajar. Begitu juga dengan SMPN 1 Cidahu yang masih menggunakan Kurikulum 2013. Potensi yang dikembangkan dalam pembelajaran ini meliputi aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik). Guru diharuskan mampu menguasai teknologi sebagai media pembelajaran dan juga bahan ajar yang memang saat ini sangat layak dikembangkan. Bahan ajar menarik dapat dihasilkan dari teknologi kekinian sebagai pendukung kegiatan belajar.

Beberapa waktu lalu saat pandemi, berkat hadirnya teknologi yang canggih berperan besar dalam membantu pembelajaran, tersedia banyak aplikasi yang membantu kegiatan belajar mengajar seperti, *google classroom*, *google meet*, *Zoom*, *LMS*, *WhatsApp*, dan banyak lainnya. Penggunaan aplikasi tersebut dikombinasikan dalam kegiatan pembelajaran seperti melakukan pertemuan tatap maya melalui Zoom, atau Google Meet (Rihani, 2020). Berkat kemajuan teknologi tersebut guru jadi lebih mudah untuk tetap dapat melakukan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Guru yang mampu menguasai teknologi berpotensi untuk mengembangkan materi ajar sehingga menciptakan pembelajaran yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran tentu berfungsi dalam membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran, guru dapat meningkatkan motivasi belajar serta kreativitas siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menyampaikan pesan dalam materi pembelajaran. Materi pelajaran berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan bahan ajar perlu dilakukan secara kontinuitas mengikuti kebutuhan siswa. Pengembangan bahan ajar pun dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang kian semakin canggih. Pengembangan bahan ajar akan membantu dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Upaya menciptakan proses pembelajaran yang menarik, kreatif, efisien, dan inovatif, guru harus memiliki kompetensi, memilih bahan ajar dari berbagai sumber, menggunakan perangkat pembelajaran terkini, dan menggunakan berbagai media untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan kemajuan iptek sangat diperlukan menopang pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk menghasilkan generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif. Salah satunya, yaitu dengan pembelajaran memanfaatkan *web animaker* dalam mengembangkan materi ajar menulis teks eksplanasi dalam hal menghasilkan bahan ajar berupa animasi yang kontekstual. Dengan memanfaatkan *web animaker* dalam membuat animasi diharapkan dapat memudahkan guru bahasa Indonesia untuk menyampaikan materi secara visual. *Web Animaker* merupakan media untuk membuat animasi berupa audiovisual yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Animasi, video, dan game, merupakan hal yang sangat disenangi siswa saat ini, tidak hanya di kalangan anak-anak sekolah dasar, bahkan sampai perguruan tinggi pun banyak yang menyukai animasi dan games. *Animaker* merupakan salah satu hal yang memungkinkan untuk dimanfaatkan dan diintegrasikan dengan materi ajar di sekolah khususnya bahasa Indonesia. *Animaker* selain dapat memberikan visual juga audio. Adanya animasi di dalam kegiatan belajar-mengajar akan meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penulis akan melakukan integrasi dengan penggunaan *animaker* yang kontekstual sebagai pengembangan bahan ajar dalam kegiatan belajar di sekolah, khususnya di sekolah. Materi yang dibuat di *Web animaker* digunakan sebagai bahan ajar baru, guna meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi teks eksplanasi yang kontekstual.

Bahan ajar terdiri dari berbagai macam jenis, ada yang berbentuk buku, modul, serta bahan ajar berbasis komputer. Selain itu, bahan ajar noncetak di antaranya bahan ajar audio, audiovisual, dan multimedia interaktif (Himang, dkk. 2019). Bahan ajar memiliki empat jenis dan bentuk yakni, yaitu bahan cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif (Susanti, 2019). Bahan ajar setidaknya mencakup petunjuk belajar bagi siswa dan guru, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, lembar kerja dan evaluasi (Majid, dkk. 2021). Bahan ajar mempunyai struktur dan urutan yang sistematis, memperjelas tujuan interaksi yang ingin dicapai, membujuk siswa untuk belajar, membantu kesulitan belajar siswa dengan memberikan arahan kepada siswa untuk mendapatkan kemudahan terhadap materi, memberikan banyak pelatihan kepada siswa dan berorientasi pada pembelajaran (*learner oriented*) (Simanihuruk, dkk. 2019). Bahan ajar mencakup informasi, alat, dan teks yang disusun secara sistematis dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa dan digunakan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Lestari, dkk (2017),

bahwa bahan ajar merupakan seperangkat alat yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang berisikan materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi. Komponen bahan ajar harus mengacu pada kurikulum dan silabus dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Bahan ajar bisa berupa buku bacaan, LKPD (lembar kerja siswa) ataupun tayangan. Bisa juga berupa surat kabar, bahan digital, paket makanan, instruksi yang diberikan guru, tugas tertulis, diskusi siswa, dan lainnya (Kosasih, 2021). Maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar bisa berupa banyak hal yang dipandang dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa.

Bahan ajar disusun sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku dengan memperhatikan kebutuhan siswa yang mencakup karakteristik dan lingkungan siswa. Bahan ajar dapat membantu siswa menemukan sumber belajar alternatif selain buku teks yang terkadang sulit dipahami (Hardiansyah, dkk. 2019; Iwan, dkk. 2020). Umumnya bahan ajar disusun secara sistematis dan menarik bagi siswa sehingga proses pembelajaran bisa terlaksana dengan baik. Berdasarkan pendapat di atas dapat disintesis bahwa bahan ajar merupakan alat, bisa berupa video, animasi, dan lain sebagainya yang digunakan agar proses pembelajaran bisa terlaksana dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam bahan ajar memiliki berbagai macam komponen seperti materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan cara evaluasi. Komponen tersebut disusun secara sistematis dan menarik sehingga bisa menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Pengembangan bahan ajar dari konvensional menuju inovatif diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar dan proses belajar mengajar yang lebih menyenangkan serta tidak membosankan dengan cara belajar yang bermacam-macam (Widodo, 2017). Pada proses pengembangan bahan ajar perlu memperhatikan adanya prinsip-prinsip bahan ajar. Prinsip yang perlu diperhatikan dalam menyusun bahan ajar atau materi bahan meliputi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan (Widodo, 2017). Pengembangan bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual diperlukan dalam pembelajaran, dengan mempertimbangkan alasan berikut (1) pada kegiatan pembelajaran di sekolah masih didominasi kegiatan penyampaian materi oleh guru, sementara siswa pasif menerima tanpa umpan balik, (2) materi pembelajaran bersifat abstrak, teoritis, akademis tidak terkait dengan masalah-masalah yang dihadapi siswa di lingkungan keluarga, masyarakat, alam sekitar, dan lingkungan sekolah, (3) penilaian hanya dilakukan dengan tes yang menekankan pengetahuan tidak menilai kemampuan belajar siswa pada situasi yang autentik, (4) sumber belajar masih terfokus pada guru,

buku, dan lingkungan sekitar belum dimanfaatkan secara optimal. Teori konstruktivisme menjadi landasan dalam pembelajaran, bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer dari guru ke siswa seperti halnya mengisi botol kosong, sebab otak siswa tidak kosong melainkan sudah berisi pengetahuan hasil dari pengalaman sebelumnya. Siswa tidak hanya menerima pengetahuan namun mengkonstruksi sendiri pengetahuan melalui proses interaksi intra, dan interindividual (Syamsuri, 2011). Maka berdasarkan teori tersebut, pembelajaran kontekstual adalah strategi pembelajaran yang menghubungkan antara konten pelajaran dengan situasi kehidupan yang nyata sehingga mendorong siswa mengaitkan pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan di dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu memanfaatkan integrasi anatara bahan ajar berbasis kontekstual dengan media serta animasi akan lebih meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar.

Saat ini, teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media juga digunakan untuk mengolah bahan ajar yang akan diintegrasikan dengan animasi. Salah satu pembuatan animasi dapat menggunakan *animaker*. *Animaker* lebih mudah untuk digunakan oleh pendidik dalam pembuatan media pembelajaran. *Animaker* dapat diakses dan digunakan dengan mudah di internet. *Animaker* merupakan salah satu aplikasi untuk membuat atau menciptakan efek gerakan dengan penambahan suara dan pengalihan dari efek gerakan ke gerakan lain dan dapat diintegrasikan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat lebih menarik (Munawar, dkk. 2020). Adapun kelebihan yang didapatkan dari animaker adalah, mampu menarik perhatian, menyajikan pelajaran yang menyenangkan, kreatif dan inovatif. Menyajikan gambar dan suara dalam video sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran beruntun.

Animaker sebagai media digunakan dalam mengembangkan bahan ajar berupa animasi kontekstual untuk memproduksi teks eksplanasi. *Animaker* merupakan situs yang digunakan dalam memproduksi animasi berupa audiovisual. Adapun *animaker* digunakan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar yang dikemas berupa animasi proses terjadinya suatu fenomena alam ataupun sosial yang kontekstual dengan kejadian yang sering ditemui oleh siswa. Guna dari pemanfaatan *animaker* dalam mengembangkan bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan animasi agar memudahkan siswa memahami konten, struktur, serta memberikan pengalaman lebih menarik. Dengan demikian siswa, akan mendapat kesan baru yang diharapkan

mudah memahami materi ajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.

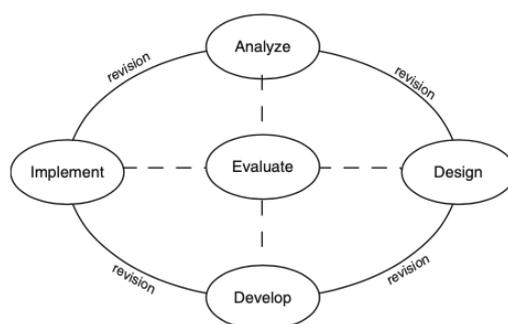
Kajian tentang pentingnya animasi dalam meningkatkan minat menulis siswa ditemukan pada penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Salim, dkk. (2020), tentang pemanfaatan *whiteboard animation* dalam pembelajaran menjadikan siswa lebih antusias dalam belajar. Selain itu, tingkat partisipasi siswa meningkat dibandingkan dengan pembelajaran biasa dan juga pemahaman konsep lebih efektif. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Firmasyah, dkk (2018), dengan judul *Pembuatan Materi Bahan Ajar Menggunakan Animasi Flash Berbasis Multimedia untuk Guru SMK Karya Utama Tanjung Balai*. Penggunaan aplikasi *adobe flash Cs6* sebagai media untuk membuat materi ajar berbasis multimedia animasi yang dapat memudahkan proses pembelajaran meningkatkan minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Winarya, dkk (2022), yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Anekdote Daring Menggunakan Media Gambar Berbasis Animasi di SMA Kabupaten Jepara*. Pada penelitian tersebut masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran adalah materi teks anekdot membosankan dan cukup sulit. Akan tetapi, dengan menggunakan media gambar berbasis animasi lebih menarik digunakan sehingga menimbulkan minat siswa. Berdasarkan ketiga hasil penelitian tersebut animasi merupakan solusi untuk meningkatkan daya tarik siswa, adapun pembeda dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan animasi yang dibuat di *web animator*. *Web animator* menjadi pilihan peneliti dikarenakan bervariasi dan memiliki beragam animasi yang dapat dikombinasi menjadi video audiovisual dan layak dibuat bahan ajar materi teks eksplanasi. Oleh karena itu, siswa akan lebih tertarik jika belajar menggunakan audio visual karena di dalamnya terdapat gambar, suara, maupun video yang menarik (Febrianty, 2023).

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk 1) menentukan kebutuhan terhadap produk bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi dengan memanfaatkan *web animator*, 2) mendesain model bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi *web animator*, 3) mengimplementasikan bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi *web animator*, 4) menganalisis hasil validasi ahli dan uji kelayakan bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi *web animator*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *research and development*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk serta menguji efektivitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2012). Produk yang dikembangkan yakni bahan ajar berbasis *animasi* yang kontekstual dan digunakan untuk meningkatkan pembelajaran menulis teks eksplanasi bagi siswa kelas XI MA Annajah Petukangan Jakarta Selatan.

Produk bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini terbatas pada tingkat kelayakan produk saja, penelitian dan pengembangan ini tidak sampai pada tahapan akhir seperti uji coba produk secara masal dan produksi produk masal. Penelitian dan pengembangan ini akan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan penjelasan dari *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. Pada penerapan ADDIE di dalam pembelajaran harus berpusat pada siswa, inovatif, otentik dan inspiratif (Branch, 2009). Model ADDIE memuat panduan yang dilakukan oleh peneliti agar produk memiliki standar kelayakan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan bahan ajar berbasis animasi kontekstual yang di buat dari *web animaker*. Bahan pembelajaran akan dikembangkan dalam bentuk animasi yang bisa digunakan dengan mudah dan praktis baik itu oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model ADDIE dipilih dan disesuaikan dengan rencana penelitian dan tahapan dalam model memiliki tahapan-tahapan yang sederhana sehingga akan mempermudah proses penelitian dan pengembangan produk. Lima tahapan model ADDIE menurut Branch (2009) ditunjukkan dalam gambar berikut.



Gambar 2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Model ADDIE

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan November 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah 1) tiga pakar bahan pembelajaran, 2) guru, 3) siswa kelas XI MA Annajah Petukangan Jakarta Selatan. Berdasarkan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi yang

dibuat di *webanimator* adalah tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap evaluasi.

Tahap-tahap	Bentuk Data
Pendahuluan	Data kualitatif dan kuantitatif
1. Observasi lapangan	
2. Kajian pustaka (perencanaan)	
Pengembangan produk	Data kualitatif dan kuantitatif
3. Perancangan produk	
4. Pembuatan produk	
5. Saran dan kritik dari pakar media dan materi	
Validasi produk	Data kualitatif dan kuantitatif
6. Revisi produk	
7. Uji coba produk yang dihasilkan	
8. Produk akhir yang telah direvisi	
9. Analisis data serta kesimpulan	

Tabel 1. Tahap Penelitian dan Bentuk Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam mengukur pengamatan tentang kejadian alam atau sosial dalam penelitian yang dilakukan. Kejadian tersebut dianggap sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2012). Instrumen penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif. Data tersebut didapatkan berdasarkan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk bahan ajar yang akan dikembangkan. Data kuantitatif tersebut kemudian dikonversi ke dalam bentuk data kualitatif menggunakan skala *likert*.

Skor	Keterangan
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Cukup Layak
1	Kurang Layak

Tabel 2. Skala Likert

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi ini dilakukan di kelas XI MA Annajah Petukangan Jakarta Selatan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI pengembangan produk bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi. Adapun kelas XI yang menjadi subjek analisis kebutuhan meliputi 38 peserta didik kelas XI. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk bahan ajar berupa video audiovisual pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Web Animator*.

Produk yang dihasilkan memiliki format *MP4 file* yang dapat dibuka pada laptop ataupun gawai. Pada penelitian pendahuluan terdapat dua tahapan yaitu identifikasi kebutuhan bahan ajar dan eksplorasi kebutuhan bahan ajar. Dalam tahapan ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan angket. Adapun hasil yang didapatkan dalam mengumpulkan angket, sebagai berikut:

Berdasarkan data hasil observasi, kemudian dilakukan penyebaran angket untuk mendapatkan data yang selanjutnya dilakukan analisis data untuk mengukur bahan ajar menulis teks eksplanasi yang dibutuhkan oleh peserta didik. Angket analisis kebutuhan disebarikan kepada 38 siswa kelas XI dan satu orang guru bidang studi Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas XI. Analisis kebutuhan diukur berdasarkan dua aspek, yaitu kebutuhan target dan kebutuhan pembelajaran dengan total 16 pertanyaan. Rekapitulasi data dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No.	Pernyataan	Rerata	Jumlah (%)	Kategori
A. Kebutuhan Target				
1.	Model bahan ajar berbasis kontekstual dengan media animasi untuk pembelajaran menulis eksplanasi.	3,94	98,5%	Sangat dibutuhkan
2.	Metode atau teknik menulis eksplanasi yang cocok untuk penulis pemula.	3,92	98%	Sangat dibutuhkan
3.	Mendukung keterampilan mengembangkan ide ke dalam tulisan teks eksplanasi.	4	100%	Sangat dibutuhkan
4.	Mendukung kemampuan telaah struktur dan aspek kebahasaan teks eksplanasi.	3,97	99,2%	Sangat dibutuhkan
5.	Materi ajar mampu meningkatkan keterampilan menulis eksplanasi.	4	100%	Sangat dibutuhkan
6.	Bahan ajar alternatif yang memuat pembahasan struktur isi dan aspek kebahasaan teks eksplanasi sesuai kompetensi dasar.	3,87	96,7%	Sangat dibutuhkan
B. Kebutuhan Pembelajaran				
7.	Bahan ajar video animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis teks eksplanasi.	4	100%	Sangat dibutuhkan
8.	Bahan ajar video animasi yang sesuai dengan kompetensi dasar menulis teks eksplanasi.	4	100%	Sangat dibutuhkan
9.	Bahan ajar video animasi yang memuat pembahasan tentang pemodelan teks eksplanasi, struktur isi, aspek kebahasaan, dan langkah-langkah menulis eksplanasi.	4	100%	Sangat dibutuhkan
10.	Bahan ajar video animasi yang memuat langkah-langkah terjadinya suatu fenomena alam/sosial yang kontekstual dengan peserta didik kelas XI MA	4	100%	Sangat dibutuhkan

No.	Indikator	Ahli Materi I	Ahli Materi II	Penilaian
11.	Bahan ajar yang memuat video, gambar animasi, suara, dan elemen-elemen tambahan lainnya.	4	100%	Sangat dibutuhkan
12.	Bahan ajar yang meningkatkan keinginan belajar dengan daya tarik melalui video audiovisual sehingga memudahkan dalam memahami materi ajar.	4	100%	Sangat Dibutuhkan
13.	Bahan ajar yang menyajikan langkah-langkah terjadinya suatu fenomena alam/sosial yang kontekstual sesuai dengan kebutuhan siswa.	4	100%	Sangat dibutuhkan
14.	Bahan ajar yang dapat digunakan di kelas ataupun di luar kelas dapat disimak menggunakan gawai.	4	100%	Sangat dibutuhkan
15.	Bahan ajar yang dapat digunakan guru di kelas ataupun di luar kelas.	3,97	99,2%	Sangat dibutuhkan
16.	Bahan ajar dapat digunakan oleh siswa secara mandiri.	3,97	99,2%	Sangat dibutuhkan

Tabel 3. Data Analisis Kebutuhan Siswa Kelas XI terhadap Bahan Ajar Menulis Eksplanasi Berbasis Kontekstual dengan Menggunakan Animasi

Validasi produk bahan ajar video audiovisual kontekstual dengan menggunakan animasi menulis eksplanasi dari segi materi dilakukan oleh dua orang ahli materi, yaitu Dosen MKDU Bahasa Indonesia di Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan Jakarta, dan Dosen Prodi Sastra Inggris dan MKDU Politeknik Negeri Jakarta. Validasi meliputi beberapa aspek, antara lain aspek desain, teknologi pembelajaran, dan elemen pendukung. Validasi dari ahli materi dan media dilakukan dua tahap, tahap pertama dilakukan dengan memberikan penilaian di setiap aspek, sedangkan tahap kedua hanya meninjau secara keseluruhan hasil produk setelah direvisi. Berikut ini merupakan tabel yang disajikan dari hasil validasi tahap 1 dan 2 dalam tiap aspek.

No.	Indikator	Ahli Materi I		Ahli Materi II	
		Tahap (Sebelum Revisi)	Tahap (Sesudah Revisi)	Tahap (Sebelum Revisi)	Tahap (Sesudah Revisi)
Aspek Isi					
1.	Materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI)	2	3	2	4
2.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	3	3	3	4
3.	Materi sesuai dengan indikator	2	4	3	4
4.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4	3	4
5.	Keakuratan Materi	2	4	2	3

6.	Contoh bahan ajar sesuai dengan target pengguna	3	4	3	3
7.	Contoh bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	4	3	4
Aspek Bahasa					
8.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	4	4	3	4
9.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	4	4	4
10.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami peserta didik	4	4	4	4
11.	Video, gambar, dan simulasi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik	4	4	4	4
12.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku di daerah setempat	4	4	4	4
Jumlah		37	46	38	46
Rata-rata		3,08	3,83	3,16	3,83
Presentase		77,1%	95,8%	79,1%	95,8%
Kategori		Layak	Sangat Layak	Layak	Sangat Layak

Tabel 4. Data Validasi Ahli Materi dan Media Pembelajaran

No.	Indikator	Skor	
		Tahap 1 (sebelum revisi)	Tahap 2 (sesudah revisi)
Aspek Desain			
1.	Berisi konten materi yang representative	4	4
2.	Kesesuaian video ilustrasi dan simulasi	4	4
3.	Proporsi pemilihan warna dan gambar	4	4
4.	Ilustrasi animasi yang kontekstual dengan bahan ajar	4	4
5.	Proporsi ukuran huruf judul, sub judul, dan teks pendukung video pembelajaran	3	3
Aspek Teknologi Pembelajaran			
6.	Mengembangkan prinsip evaluasi	3	3
7.	Dapat digunakan secara klasikal atau individual	4	4
8.	Menstimulus siswa belajar keterampilan	4	4
9.	<i>Self instructional</i>	4	4
10.	Efek bahan ajar kontekstual menggunakan animasi pada penulisan teks eksplanasi	4	4
11.	Kepraktisan pemakaian	4	4
Elemen Pendukung			
12.	Kesesuaian elemen pendukung dengan materi	4	4
13.	Kesesuaian elemen pendukung dengan target pengguna	4	4
14.	Petunjuk penggunaan elemen pendukung	4	4
15.	Pemilihan musik latar	3	3
16.	Kejernihan suara	3	4
17.	Artikulasi dan intonasi pengisi suara	3	3
Jumlah		63	64
Rata-rata		3,70	3,76
Presentase		92,6%	94,1%
Kategori		Sangat Layak	Sangat Layak

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Tahap terakhir dari rangkaian pengembangan bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi ini adalah dilakukannya uji skala kecil di kelas XI MA Annajah Petukangan Jakarta Selatan. Uji skala kecil dilakukan pada tanggal 06 November 2023 yang melibatkan 38 siswa kelas XI IPS 1 sebagai subjek uji coba. Jumlah tersebut merupakan keseluruhan populasi dari kelas XI IPS 1.

Pada uji coba ini angket memuat empat aspek yang dibagikan kepada peserta didik. Aspek tersebut terdiri dari Kelayakan Isi, Penyajian, Kebahasaan, dan Kegrafikan. Berikut ini rekapitulasi data uji coba kelompok kecil kepada siswa kelas XI IPS 1.

No.	Subjek	Aspek				Rerata	Kategori
		Isi	Penyajian	Bahasa	Grafik		
1.	AAA	3,75	3,67	4	3,75	3,79	Sangat Layak
2.	ARP	3,75	3,67	4	4	3,85	Sangat Layak
3.	AK	3,75	3,67	4	3,75	3,79	Sangat Layak
4.	APS	3,75	4	4	4	3,93	Sangat Layak
5.	ASH	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
6.	CJP	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
7.	DDP	4	4	3,67	4	3,91	Sangat Layak
8.	DIA	4	4	4	4	4	Sangat Layak
9.	DBM	4	4	4	4	4	Sangat Layak
10.	ESF	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
11.	IF	3,75	3,67	4	4	3,85	Sangat Layak
12.	ISM	4	4	3,67	4	3,91	Sangat Layak
13.	KZZ	4	4	4	4	4	Sangat Layak
14.	KNA	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
15.	K	4	4	4	4	4	Sangat Layak
16.	KOR	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
17.	MV	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
18.	MAA	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
19.	MAR	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
20.	MFM	4	4	4	4	4	Sangat Layak
21.	MHH	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak

22.	MRB	4	3,67	4	3,75	3,85	Sangat Layak
23.	MRR	3,75	3,67	4	3,75	3,79	Sangat Layak
24.	NDK	4	3,67	4	3,75	3,85	Sangat Layak
25.	NAP	3,75	3,67	4	4	3,85	Sangat Layak
26.	NA	3,75	3,67	4	4	3,85	Sangat Layak
27.	NAP	3,75	4	4	3,75	3,87	Sangat Layak
28.	RAB	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
29.	RBM	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
30.	RRM	3,75	3,67	4	3,75	3,79	Sangat Layak
31.	SMA	3,75	3,67	4	3,75	3,79	Sangat Layak
32.	SAR	4	4	4	4	4	Sangat Layak
33.	SS	3,75	3,67	4	3,75	3,79	Sangat Layak
34.	SS	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
35.	SZ	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
36.	SFA	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
37.	TCAP	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
38.	WNAS	4	3,67	4	4	3,91	Sangat Layak
	Jumlah	149	142,76	151,34	149,75		
	Rerata	3,92	3,75	3,98	3,94		Sangat Layak
	Presentase	98%	93,9%	99,5%	98,5%		
Rerata Total : 3,89							
Presentase Total : 97,4%							
Kategori : Sangat Layak							

Tabel 6. Data Uji Coba Siswa Kelas IX IPS 1

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media serta uji coba. Bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi dinyatakan sangat layak digunakan dalam menunjang proses pembelajaran menulis teks eksplanasi. Aplikasi *animaker* bisa membuat atau menciptakan efek gerakan dengan penambahan suara dan pengalihan dari efek gerakan ke gerakan lain dan dapat diintegrasikan dengan materi pembelajaran sehingga dapat lebih menarik (Munawar, dkk. 2020). Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji kelayakan bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi oleh ahli materi dan ahli media. Skor rata-rata yang didapatkan dari kedua ahli materi mendapat rata-rata 3,8 dengan presentase 95% berkategori "Sangat Layak" dan skor rata-rata dari ahli media 3,76 atau presentase 94%

dalam kategori “Sangat Layak”. Uji coba skala kecil kepada 38 peserta didik memperoleh rata-rata 3,89 dan presentase 97,4%. Dengan demikian berdasarkan skala likert 3,21 sampai 4 dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Kemudian berdasarkan perolehan evaluasi pakar, guru, dan siswa, maka produk bahan ajar menulis eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi dikategorikan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar alternatif guna meningkatkan kemampuan menulis eksplanasi siswa. Adapun kebaruan yang peneliti temukan ialah inovasi penggunaan bahan ajar yang bervariasi, yang sebelumnya guru hanya memanfaatkan bahan ajar berupa buku paket.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh beberapa simpulan. Pertama, hasil penelitian ditemukan bahwa pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi yang dibuat di *web animaker* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan fakta dan data yang diperoleh uji coba skala kecil kepada 38 peserta didik memperoleh rata-rata 3,89 dan presentase 97,4%. Dengan demikian berdasarkan skala likert 3,21 sampai 4 dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis kontekstual dengan menggunakan animasi ini dibuat dengan web animaker yang kaya akan warna dan animasi yang menarik sehingga ketertarikan siswa untuk menyimak akan meningkat. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menjadi referensi bagi yang membaca serta mengembangkan juga memberikan perbaikan untuk penelitian yang selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational research: An introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3).
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*. Springer.
- Febrianty, N. (2023). Hasil Belajar Teks Eksplanasi Menggunakan Media Audio Visual Youtube pada Siswa Kelas XI di MA Sumber Bungur. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 311-320.
- Hardiansyah, H., Rusmono, R., & Winarsih, M. (2019). Teaching Material Development of Natural Environment Based on Mobile Learning on Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(7).
- Himang, V. H., Mulawarman, W. G., Ilyas, M., & others. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman Siswa Kelas XI SMK. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(2), 93–102.
- Iwan, I., Istisaroh, I., Sirait, S. H. K., & Damopolii, I. (2020). The Development of Teaching Materials Oriented Problem-Based Learning Integrating Tifa to Train Student’s Critical Thinking Skills. *AIP Conference Proceedings*, 2215(April).
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Lestari, A., Amelia, E., & Marianingsih, P. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis CTL (Contextual Teaching and Learning) sebagai Bahan Ajar Siswa SMA/MA Kelas XII Subkonsep Kultur in Vitro. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 32–44.
- Libiawati, D., Indihadi, D., & Nugraha, A. (2020). Analisis Kebutuhan Penyusunan Buku Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Menulis Teks Eksplanasi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 77-82.
- Lubis, H. P. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berkolaborasi Google Classroom dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi. *Jurnal Darma Agung*, 30(2), 276-288.
- Majid, W., Adi, S., & Dwiyoogo, W. D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket Berbasis Multimedia Interaktif pada Siswa Kelas XI. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2).
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Maâ, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker pada PAUD di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 4(2), 310-321.
- Rihani, N. N. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh dalam Masa Pandemi COVID-19. *Center for Open Science*.
- Sadiman, A. (2020). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Pelita Bangsa.
- Simanihুরু, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., & Sahir, S. H. (2019). *E-learning: Implementasi, Strategi, dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, B. H. (2019). Penggunaan Media Online dalam Proyek Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Web Pada Mata Kuliah Zoologi Vertebrata. *EDUSAINS*, 11(1), 21–28.
- Syamsuri, H. (2011). Konsep Pembelajaran Kontekstual dalam Teori dan Praktik. *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman*.
- Widodo, S. A. (2017). Development of Teaching Materials Algebraic Equation to Improve Problem Solving. *Infin. J*, 6(1), 59.