



## Pengembangan Media Pembelajaran *Mpos* Pada Teks Cerpen Kelas XI SMA/MA

Anas Ma'ruf Hidayat<sup>1\*</sup>

Roni Sulistiyono<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, Bantul,  
Yogyakarta, Indonesia

\*email: anasmarufh@gmail.com

Received: 13 Maret 2022

Accepted: 28 Maret 2022

Published: 31 Maret 2022

doi: 10.22236/imajeri.v4i2.8766



© 2022 Oleh authors. Lisensi Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Uhamka, Jakarta. Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution (CC-BY) license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

### Abstrak

Seiring perubahan zaman, teknologi ikut berkembang. Salah satu perkembangan teknologi adalah penggunaan media pembelajaran yang berupa *MPOS*. *MPOS* adalah kombinasi dari aplikasi *Microsoft Powerpoint* dan *OBS Studio*. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *MPOS* pada teks cerpen Kelas XI SMA/MA dan (2) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *MPOS* pada teks cerpen kelas XI SMA/MA. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan dengan menggunakan lima langkah teori Borg dan Gall. Penelitian ini menggunakan Teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner dan lembar pengamatan. Pada penelitian ini, ditemukan aplikasi baru dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu *MPOS*. Kesimpulan penelitian ini adalah (1) pengembangan media pembelajaran *MPOS* ini menggunakan lima langkah dari teori Borg dan Gall yang kemudian dikembangkan menjadi tiga tahap utama dengan total 13 langkah pengembangan yang menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbentuk video berdurasi 24 menit sepuluh detik, (2) media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini mendapatkan nilai kelayakan akhir sebesar 88 dengan predikat *sangat layak*.

**Kata kunci:** pengembangan; media pembelajaran; *MPOS*

### Abstract

*As times go by, technology also develops. One of the technological developments is the uses of learning media which is using MPOS. MPOS are the combination of Microsoft Powerpoint and OBS Studio. The research objectives in this article is as follows. (1) describe the development of learning media MPOS in learning short text of 11<sup>th</sup> class MA, (2) describe the feasibility of learning media MPOS in learning short text of 11<sup>th</sup> class MA. This research is apart of the Research and Development (R&D) which uses five steps of Borg and Gall theory. This research uses qualitative and quantitative data analysis techniques. The instrument of data collection in this research used a questionnaire and observational. In this research, founded new application in development of learning media, namely MPOS. The conclusion of this research is (1) the development of learning media MPOS uses lima steps of Borg and Gall theory which are the developed into tiga main stages with a total of 13 steps of development that produce the final product in the form of learning media in the form of videos with a duration of 24 and minutes 10 seconds, (2) the learning media produced in this development research of learning media MPOS got a final feasibility score of 88 with the predicate very worth.*

**Keywords:** development; instructional media; *MPOS*



## PENDAHULUAN

Belajar menurut Skinner (dalam Panje, Sihkabuden, dan Toenlloe, 2016) merupakan suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sementara itu, pembelajaran menurut aliran behavioristik (dalam Hamdani, 2011) merupakan usaha guru dalam membentuk tingkah laku siswa yang diinginkan dengan menyediakan stimulus dan/atau lingkungan. Suherman (2007) menambahkan, pembelajaran pada hakikatnya adalah kegiatan guru dalam membelajarkan siswa, atau dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu proses yang menjadikan atau membuat siswa dalam kondisi belajar. Untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran perlu pemanfaatan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Seiring perubahan zaman, teknologi pun ikut berkembang. Teknologi yang berkembang tersebut salah satunya adalah teknologi dalam bidang pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan salah satu kegunaannya adalah untuk membantu proses belajar mengajar atau kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran. Salah satu cara membuat media pembelajaran adalah dengan menggunakan *MPOS*, yaitu menggunakan kombinasi dari aplikasi *Microsoft Powerpoint* dan *OBS Studio*.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2016), arti media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; perantara; dan penghubung. Sementara pembelajaran, seperti yang sudah dijelaskan di atas, pembelajaran merupakan kegiatan yang diusahakan atau dilakukan oleh guru dalam membelajarkan siswa atau menciptakan kondisi belajar siswa yang bisa disebut sebagai proses pembelajaran di sekolah untuk membentuk tingkah laku siswa atau mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran atau alat komunikasi tersebut dapat berupa koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Hamalik (dalam Marpaung dan Siagian, 2016) mengungkapkan bahwa media pendidikan atau media pembelajaran adalah metode, alat, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan efektifitas interaksi dan komunikasi antara pendidik dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Criticos (dalam Daryanto, 2016) mengartikan media pembelajaran sebagai salah satu komponen komunikasi yang berperan sebagai penyampai atau pembawa pesan materi pembelajaran komunikator (guru) kepada komunikan (siswa). Briggs (dalam Sadiman dkk, 2009) menambahkan bahwa media pembelajaran merupakan alat seperti buku, film atau video, dan kaset yang dapat memberi rangsangan kepada siswa sehingga proses belajar mengajar atau proses pembelajaran dapat terjadi. Jadi, media pembelajaran adalah metode, alat, dan teknik yang berbentuk seperti buku, film, atau video yang digunakan untuk meningkatkan efektifitas interaksi dan komunikasi antara pendidik sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikan.

*MPOS* merupakan sebuah penemuan baru yang ditemukan oleh Anas Ma'ruf Hidayat selaku penulis dan Roni Sulistiyono sebagai dosen pembimbing. *MPOS* merupakan sebuah istilah yang diambil dari singkatan nama program *Microsoft Powerpoint* dan *OBS Studio*.



*MPOS* merupakan istilah penggabungan kedua aplikasi tersebut untuk menciptakan atau membuat sebuah media pembelajaran, seperti yang dibahas dalam penelitian ini.

Hafiarni (2008) mengatakan bahwa *Microsoft Powerpoint* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi, yaitu membuat program aplikasi layar per layar secara bergantian. Aplikasi ini menawarkan banyak fungsi, fitur, dan fasilitas yang dapat membantu seseorang dalam menjalani kehidupan sehari-hari khususnya dalam hal presentasi atau menyampaikan sesuatu. Fitur dan/atau fitur yang ditawarkan atau disediakan oleh *Microsoft Powerpoint* diantaranya adalah animasi, dapat memunculkan gambar, dapat memunculkan video, grafik, suara, dan *hyperlink*.

*OBS Studio* atau *Open Broadcaster Software* merupakan sebuah aplikasi *open source* yang pertama kali dikembangkan oleh Hugh “Jim” Bailey. Aplikasi ini merupakan aplikasi multi platform yang dapat digunakan untuk merekam layar perangkat komputer dengan *operating system Windows, MacOS, dan Linux*. Aplikasi ini dapat merekam beberapa sumber media secara bersamaan pada saat merekam baik secara luring maupun daring (siaran langsung). Sumber media yang dapat direkam melalui aplikasi *OBS Studio* ini diantaranya adalah rekaman audio masuk, rekaman audio keluar, pencarian (*browser*), rekaman layar, rekaman game, gambar, rekaman media, teks, dan tangkapan video perangkat atau rekaman video. Aplikasi *OBS Studio* dapat merekam berbagai aplikasi yang ada di komputer. Salah satunya adalah aplikasi *Microsoft Powerpoint*.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Indonesia adalah bahasa Indonesia. Setiap siswa yang belajar bahasa Indonesia harus menguasai beberapa keterampilan. Dalman (2012) menuturkan bahwa para siswa yang mempelajari bahasa Indonesia harus menguasai empat keterampilan yang ada pada pembelajaran bahasa Indonesia. Keempat kompetensi tersebut adalah keterampilan menyimak/mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut juga harus diimplementasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah materi teks cerpen. Nugroho (2007) berpendapat bahwa cerpen merupakan cerita yang hanya menceritakan suatu peristiwa dari keseluruhan yang dialami pelakunya semasa hidupnya. Wijoko dan Hidayat (2007) menjelaskan bahwa cerpen adalah cerita tentang kejadian apa saja yang dialami seorang manusia yang menyangkut kehidupan manusia tersebut atau menyangkut persoalan jiwa. Hidayati (2009) mengatakan bahwa cerpen merupakan suatu karangan yang berbentuk prosa fiksi yang berukuran relatif pendek sehingga dapat diselesaikan dalam sekali duduk. Thahar (2003) berpendapat bahwa cerpen atau cerita pendek merupakan salah satu bentuk atau jenis fiksi yang paling banyak ditulis. Suroto (1989) menjelaskan cerpen merupakan suatu karangan prosa yang berisikan cerita dari suatu peristiwa kehidupan manusia yang menjadi tokoh atau pelaku dalam cerita tersebut. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah suatu karangan prosa fiksi berukuran relatif pendek yang menceritakan suatu peristiwa dari keseluruhan peristiwa, dialami oleh pelakunya menyangkut kehidupan manusia atau menyangkut persoalan jiwa sehingga dapat dibaca dalam sekali duduk.



Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia MAN 1 Yogyakarta terdapat permasalahan pada pembelajaran teks cerpen sebagai berikut. Pertama, diperlukan suatu media pembelajaran yang *fresh* atau baru. Media pembelajaran tersebut harus bisa mengakomodir tidak hanya satu cara belajar siswa saja. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan ini harus bisa diakses oleh penggunanya, baik oleh siswa, guru, maupun orang umum dengan mudah sehingga dapat digunakan dimana saja dan atau kapan saja. Kedua, belum pernah ada pengembangan atau pembuatan media pembelajaran berupa video yang memanfaatkan kombinasi aplikasi *Microso Powerpoint* dengan *OBS Studio*.

Sebelum penelitian ini dilakukan, sudah ada penelitian lain yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran. Judul penelitian tersebut adalah “Pengembangan Media *Powerpoint* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menceritakan Tokoh Idola pada Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta Tahun 2014/2015” yang ditulis oleh Fransisca Ayu Krisnasari pada Tahun 2016. Penelitian tersebut membahas tentang pengembangan media *PowerPoint* untuk pembelajaran keterampilan menceritakan tokoh idola siswa kelas VII di SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta dan kualitas dan kelayakannya. Sedangkan, artikel ini membahas pengembangan media pembelajaran *MPOS* beserta kelayakannya. Proses pengembangan dan pihak yang menguji kelayakan antara penelitian tersebut dengan artikel ini berbeda. Kebaruan pengembangan media pembelajaran pada artikel ini daripada penelitian terdahulu di atas adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. Pada penelitian terdahulu, pengembangan media pembelajaran yang dilakukan adalah aplikasi *Microsoft Powerpoint* saja, sedangkan pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran yang dilakukan menggunakan gabungan dua aplikasi *Microsoft Powerpoint* dan *OBS Studio*.

Terdapat beberapa kelebihan dari penggabungan aplikasi *Microsoft Powerpoint* dan *OBS Studio*. Pertama, kedua aplikasi tersebut mudah digunakan. Bahkan, *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi yang banyak dikuasai oleh pengguna komputer. Kedua, pada aplikasi *OBS Studio* kita dapat mengatur sumber data dan tampilan layar pada video yang direkam sesuai dengan kebutuhan dan kemauan kita. Ketiga, media pembelajaran yang dihasilkan berbentuk video, sehingga dapat digunakan dengan mudah di manapun dan kapanpun.

Terdapat dua tujuan penelitian pada artikel ini. Pertama, mendeskripsikan Pengembangan Media Pembelajaran *MPOS* pada Pembelajaran Teks Cerpen Kelas XI SMA/MA. Kedua, mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *MPOS* pada pembelajaran teks cerpen kelas XI SMA/MA.

## **METODE**

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Powerpoint* dan *OBS Studio* pada Pembelajaran Teks Cerpen Kelas XI SMA/MA” ini adalah penelitian yang berjenis pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian model prosedural. Brog dan Gall (dalam Sugiyono, 2006)



menjelaskan sepuluh langkah dalam penelitian model prosedural dalam penelitian pengembangan atau penelitian Research and Development (R&D). Kesepuluh langkah tersebut adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Namun, dikarenakan kondisi saat penelitian dilakukan sedang terjadi pandemi COVID-19, maka hanya digunakan lima dari sepuluh langkah pertama milik Borg dan Gall tersebut, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain. Selanjutnya, kelima langkah tersebut dikembangkan menjadi tiga tahap utama. Ketiga tahap utama tersebut adalah tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan model, dan tahap pengujian model dan evaluasi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara. Metode pengumpulan data wawancara dilakukan kepada salah satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 1 Yogyakarta, yaitu Ervania, S.Pd. Wawancara digunakan untuk mendapatkan permasalahan yang menjadi kebutuhan dan urgensi penelitian. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan media pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint dan OBS Studio pada pembelajaran teks cerpen kelas XI SMA/MA. Selain itu, teknik analisis data kualitatif juga digunakan bersamaan dengan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menghitung penilaian media pembelajaran guna menentukan kelayakan media pembelajaran produk penelitian ini. Kedua teknik analisis data tersebut menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket atau kuesioner. Kuesioner menurut Sugiyono (2006) dapat berupa pernyataan atau pertanyaan terbuka atau tertutup, dapat diberikan kepada responden secara langsung maupun tidak langsung melalui internet atau pos.

Walaupun kedua teknik tersebut digunakan secara bersamaan, namun penggunaannya dipisah agar mempermudah proses penelitian. Kuesioner dengan teknik kualitatif digunakan untuk mendapatkan kritik, saran, dan komentar dari para ahli, guru, dan siswa terkait media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Sedangkan, kuesioner dengan teknik kuantitatif digunakan untuk mendapatkan penilaian terhadap uji kelayakan dari media pembelajaran yang sedang dikembangkan dalam penelitian ini. Responden, sebagai pihak yang menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ini, seperti yang disebutkan di atas adalah ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas XI SMA/MA.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran MPOS pada Pembelajaran Teks Cerpen Kelas XI SMA/MA” yang telah dilakukan ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut.

### ***Pengembangan Media Pembelajaran***

Penelitian pengembangan ini menggunakan teori Borg dan Gall yang terdiri atas sepuluh langkah. Namun, dalam penelitian ini hanya menggunakan lima langkah dikarenakan pada saat dilakukannya penelitian ini sedang terjadi wabah pandemi COVID-19 di tempat



dilakukannya penelitian. Adapun lima langkah tersebut adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi desain.

Untuk mempermudah proses penelitian pengembangan media pembelajaran ini, kelima langkah milik Borg dan Gall tersebut dikelompokkan menjadi tiga tahap utama. Ketiga tahap utama tersebut adalah tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan model, dan tahap pengujian model dan evaluasi. Ketiga tahap utama tersebut dibahas sebagai berikut.

### ***Tahap Studi Pendahuluan***

Tahap studi pendahuluan merupakan tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini. Tahap studi pendahuluan ini mencakup dua langkah penelitian pengembangan, yaitu langkah potensi dan masalah dan pengumpulan data. Kedua langkah tersebut dapat diperjelas sebagai berikut.

### ***Langkah Potensi dan Masalah***

Langkah potensi dan masalah merupakan langkah pertama pada tahap studi pendahuluan. Langkah ini berisi persiapan kegiatan wawancara. Pada langkah ini, ditentukan beberapa hal yang meliputi materi yang akan digunakan, sasaran uji coba kelompok kecil, bentuk luaran, serta perangkat lunak utama yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

Selanjutnya, setelah ditentukan beberapa hal di atas, dipilih sasaran wawancara sesuai dengan sasaran uji coba kelompok kecil yang sudah dipilih sebelumnya, yaitu guru yang mengampu Bahasa Indonesia di MAN 1 Yogyakarta serta membentuk pertanyaan yang digunakan pada saat wawancara. Pemilihan sasaran wawancara dan sasaran uji coba kelompok kecil tersebut didasarkan pada kesiapan dan kesediaan pihak sekolah untuk dilakukan penelitian karena masih dalam masa pandemi COVID-19. Berdasarkan hal tersebut, dipilih salah satu guru sekolah tersebut yang memenuhi syarat yang sudah ditentukan. Guru yang dipilih sebagai sasaran wawancara adalah Ervania, S.Pd. Selain itu, dalam langkah ini berhasil dibentuk delapan buah pertanyaan yang digunakan dalam wawancara tersebut.

### ***Langkah Pengidentifikasian Masalah***

Langkah pengidentifikasian masalah adalah langkah yang dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada sehingga dapat memaksimalkan penelitian pengembangan ini. Pada langkah ini dilakukan wawancara pada Ervania, S.Pd. Kegiatan wawancara ini dilakukan pada tanggal 29 Agustus 2021. Wawancara ini dilakukan menggunkan seluruh pertanyaan yang sudah disusun pada langkah sebelumnya. Pada langkah ini, seluruh pertanyaan berhasil disampaikan dengan baik dan dijawab seluruhnya oleh Ervania, S.Pd.

### ***Langkah Menilik Potensi Keberhasilan Pengembangan Produk***

Seperti namanya, langkah ini dilakukan untuk menilik potensi keberhasilan pengembangan produk atau penelitian pengembangan ini. Hal tersebut dilakukan dengan menganalisa data untuk kebutuhan dasar penelitian ini. Kegiatan menilik potensi keberhasilan



tersebut dilakukan dengan data yang sudah dilakukan dengan menganalisa enam data yang berhasil dikumpulkan pada langkah sebelumnya.

Berdasarkan data tersebut, penelitian ini memiliki potensi keberhasilan. Pada langkah ini, berhasil dianalisa dua buah permasalahan yang digunakan sebagai salah satu dasar dalam penelitian pengembangan ini. Kedua permasalahan tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, diperlukan suatu media pembelajaran yang *fresh* atau baru. Media pembelajaran tersebut harus bisa mengakomodir tidak hanya satu cara belajar siswa saja. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan ini harus bisa diakses oleh penggunanya, baik oleh siswa, guru, maupun orang umum dengan mudah, sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Kedua, belum pernah ada pengembangan atau pembuatan media pembelajaran berupa video yang memanfaatkan kombinasi aplikasi *Microso Powerpoint* dengan *OBS Studio*. Berdasarkan adanya potensi keberhasilan dan ditemukannya beberapa permasalahan sebagai dasar penelitian pada langkah ini, maka penelitian ini dapat dilanjutkan.

### ***Tahap Pengembangan Model***

Tahap Pengembangan Model merupakan tahap utama kedua dalam penelitian pengembangan ini. Tahap pengembangan model hanya mencakup satu langkah milik Borg dan Gall, yaitu langkah ketiga, desain produk. Tahap desain produk tersebut selanjutnya dikembangkan menjadi enam langkah. Keenam langkah tersebut sebagai berikut.

### ***Langkah Menentukan Landasan Pengembangan Media Pembelajaran***

Langkah ini dilakukan untuk menentukan dan/atau membuat landasan pengembangan media pembelajaran ini. Landasan penelitian pengembangan ini ditentukan berdasarkan data hasil wawancara pada tahap sebelumnya. Landasan pengembangan media pembelajaran ini dibuat agar media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan yang ada, sehingga dapat memaksimalkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Pada langkah ini, berhasil dibuat sepuluh buah landasan pengembangan media pembelajaran yang harus dilaksanakan. Kesepuluh langkah tersebut adalah

1. pengembangan media pembelajaran MPOS pada teks cerpen kelas XI SMA/MA dilakukan dengan penuh tanggung jawab;
2. pengembangan media pembelajaran ini harus bisa semaksimal mungkin mengakomodasi beberapa cara belajar siswa dan bersifat baru atau *fresh*;
3. pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan kombinasi aplikasi dan/atau perangkat lunak Microsoft Powerpoint dengan OBS Studio;
4. luaran pengembangan media pembelajaran ini berupa media pembelajaran berjenis video yang dapat diakses kapan saja dengan mudah;
5. pengembangan media pembelajaran ini harus menggunakan KI dan KD yang sesuai, serta materi di dalamnya harus disajikan secara runtut;
6. materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini berasal dari sumber yang bisa dipertanggungjawabkan seperti buku paket atau buku cetak keluaran kemendikbud. Bisa digunakan pula materi yang bersumber dari internet sebagai materi tambahan;



7. pengembangan media pembelajaran ini harus atas seizin dan/atau sepengetahuan dosen pembimbing penelitian atau skripsi;
8. produk yang dikembangkan harus melalui uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru;
9. produk yang dikembangkan harus melalui uji kelayakan yang dilakukan oleh beberapa siswa sebelum diluncurkan sebagai luaran final pada penelitian pengembangan ini; dan
10. setiap kritik, saran, dan atau komentar yang diberikan oleh dosen pembimbing, ahli materi, ahli media, guru, dan/atau siswa sebisa mungkin dijadikan sebagai pedoman perbaikan atau revisi produk.

### ***Langkah Mencari Referensi***

Pada langkah ini, sesuai dengan namanya, dilakukan pencarian sumber referensi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Pada langkah ini, ditentukan referensi utama dan referensi tambahan. Referensi utama yang digunakan haruslah referensi yang sumbernya dapat dipertanggungjawabkan.

Referensi utama yang dipilih adalah buku cetak atau buku paket “Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK kelas XI” yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2017 serta buku cetak atau buku paket “Buku Guru Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK kelas XI” yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2017. Sementara itu, referensi tambahan yang digunakan adalah referensi yang bersumber dari internet.

### ***Langkah Merumuskan Materi***

Langkah ini adalah langkah dimana materi yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini dirumuskan. Materi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah materi teks cerpen kelas XI SMA/MA dengan KD 3.8 dan KD 4.8. KD 3.8 yaitu mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan dalam cerita pendek. Sedangkan KD 4.8 yaitu mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek. Setelah dilakukan perumusan materi, dirasa ada bagian materi yang kurang, sehingga diputuskan untuk menggunakan referensi tambahan yang bersumber dari laman brainly.co.id.

### ***Langkah Menyiapkan Peralatan***

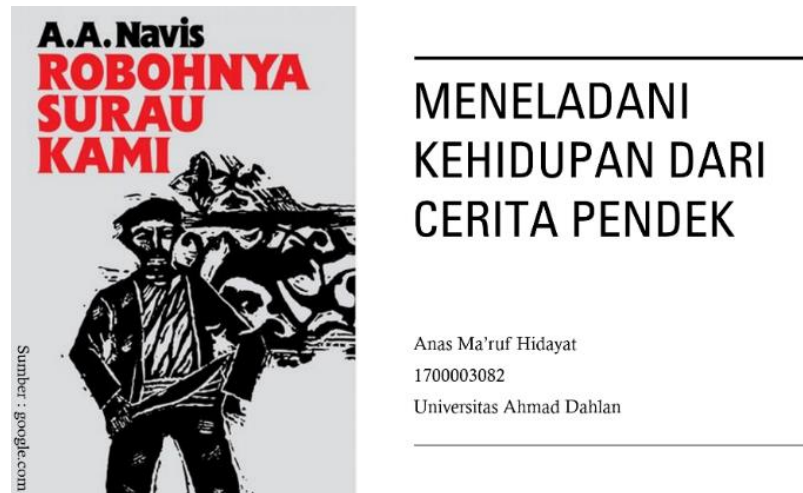
Langkah menyiapkan peralatan, sesuai dengan namanya, adalah langkah dimana dilakukan menyiapkan dan/atau dilakukan pengadaan peralatan yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini. Terdapat empat buah perangkat lunak yang disiapkan, yaitu *Microsoft Powerpoint* dan *OBS Studio* sebagai perangkat lunak utama dan *Sony Vegas* dan *Google Chrome* sebagai perangkat lunak tambahan. Selain perangkat lunak, juga disiapkan lima perangkat keras, yaitu satu buah laptop, satu buah USB hub, satu buah mikrofon, satu buah penopang mikrofon atau *stand microphone*, dan satu buah kamera *web* atau *webcam*.





### ***Langkah Pengolahan Materi pada Microsoft Powerpoint***

Langkah pengolahan materi pada *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu langkah penting dalam penelitian pengembangan ini. Dalam langkah ini, seluruh materi yang sudah dirumuskan pada langkah sebelumnya diolah kedalam salindia yang ada dalam perangkat lunak atau aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Pada langkah ini, materi yang ada berhasil diolah menjadi 32 buah salindia yang menarik. Salindia yang disusun ini sudah disetujui oleh dosen pembimbing peneliti.



**Gambar 1.** Tangkapan Layar Salah Satu Salindia yang Disusun

### ***Langkah Merekam dengan OBS Studio***

Seperti langkah sebelumnya, langkah ini juga merupakan langkah penting dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Pada langkah ini, 32 salindia yang sudah disusun pada langkah sebelumnya, selanjutnya direkam. Perekaman ini dilakukan dengan cara membuka aplikasi *OBS Studio*. Lalu mengatur sumber data dan susunan layar yang direkam. Setelah itu klik tombol rekam atau *start recording*. Setelah selesai merekam, klik tombol selesai rekam atau *stop recording*.

Perekaman 32 salindia tersebut dibarengi dengan diberikannya penjelasan oleh pengajar yang juga direkam menjadi satu layar dengan salindia di atas. Sehingga pada langkah ini menghasilkan video berdurasi 24 menit dan enam detik dengan menampilkan 32 salindia tersebut beserta video dan audio penjelasan materinya. Video yang dihasilkan ini sudah disetujui oleh dosen pembimbing peneliti.



**Gambar 2.** Tangkapan Layar Salah Satu Salindia yang Sudah Direkam

### ***Tahap Pengujian Model dan Evaluasi***

Tahap pengujian model dan evaluasi merupakan tahap utama ketiga dan terakhir dalam penelitian pengembangan ini. Tahap ini mencakup dua langkah milik Borg dan Gall, yaitu langkah keempat validasi desain dan langkah kelima revisi desain. Dalam tahap ini, setiap langkah dijadikan dua tahap. Sehingga ada dua tahap validasi desain yang dirubah menjadi uji kelayakan dan dua tahap revisi desain. Kedua langkah tersebut yang sudah disesuaikan sesuai kebutuhan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

#### ***Langkah Uji Kelayakan Tahap Pertama***

Langkah ini adalah langkah dimana media pembelajaran yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya diuji kelayakannya oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru. Ahli Materi pada penelitian ini adalah Dr. Purwati Zisca Diana, M.Pd. Ahli media adalah Ariesty Fujiastuti, M. Pd. Serta Guru sama seperti sasaran wawancara pada tahap sebelumnya yaitu Ervania, S.Pd. Pada uji kelayakan media pembelajaran ini, Ahli Materi memberikan nilai kelayakan sebesar 83 dengan predikat *Sangat Layak*. Ahli Media memberikan nilai kelayakan sebesar 88 dengan predikat *Sangat Layak*. Serta Guru memberi nilai kelayakan sebesar 96 dengan predikat *Sangat Layak*.

#### ***Langkah Revisi Desain Tahap Pertama***

Langkah revisi desain tahap pertama, seperti namanya adalah langkah dimana dilakukan revisi dan/atau perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kritik, saran, dan/atau komentar yang diberikan para ahli dan guru pada saat langkah uji kelayakan tahap pertama. Ahli Materi memberikan empat buah kritik, saran, dan/atau komentar, Ahli Media memberikan 1 buah kritik, saran, dan/atau komentar, dan Guru memberikan 1 buah kritik, saran, dan/atau komentar. Revisi berhasil dilakukan sesuai dengan kritik, saran, dan/atau komentar yang diberikan para ahli dan guru yang menghasilkan media pembelajaran berbentuk video berdurasi 24 menit dan 35 detik.



**Gambar 3.** Tangkapan Layar Media Pembelajaran yang Sudah Direvisi

### ***Langkah Uji Kelayakan Tahap Kedua***

Pada langkah ini, uji kelayakan terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan dilakukan kepada 19 siswa kelas XI IPS 2 MAN 1 Yogyakarta. Uji kelayakan tahap kedua ini dilakukan pada dua kali pertemuan pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas tersebut, pada tanggal empat November 2021 dan 12 November 2021. Pada uji kelayakan tahap kedua ini, para siswa memberikan nilai kelayakan pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan ini dengan rata-rata sebesar 84 dengan predikat *sangat layak*.

### ***Langkah Revisi Desain Tahap Kedua***

Langkah revisi desain tahap kedua merupakan langkah terakhir pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Pada langkah ini, dilakukan revisi berdasarkan seluruh kritik, saran, dan/atau komentar yang diberikan oleh seluruh siswa dalam langkah uji kelayakan tahap kedua. Terdapat 30 kritik, saran, dan/atau komentar yang diberikan para siswa. Revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berhasil dilakukan berdasarkan seluruh kritik, saran, dan/atau komentar yang diberikan oleh seluruh siswa tersebut. Langkah ini menghasilkan media pembelajaran berbentuk video berdurasi 24 menit dan sepuluh detik yang merupakan produk atau luaran akhir dari penelitian pengembangan ini. Media pembelajaran tersebut dapat diakses melalui tautan <https://www.youtube.com/watch?v=WkLA0DF1xR0>.



**Gambar 4.** Tangkapan Layar Hasil Revisi Produk

### ***Kelayakan Media Pembelajaran yang Dikembangkan.***

Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan merupakan kelayakan akhir media pembelajaran yang perhitungannya merupakan akumulasi dari penilaian kelayakan Ahli



Materi, Ahli Media, Guru, dan Siswa. Akumulasi tersebut maksudnya adalah penilaian atau perhitungan rata-rata dari seluruh penilaian kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli, guru, dan siswa. Seluruh nilai tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan**

PENILAI	NILAI	PREDIKAT
Ahli materi	83	Sangat Layak
Ahli media	88	Sangat Layak
Guru	96	Sangat Layak
19 Siswa	84	Sangat Layak
TOTAL		351
RATA-RATA		88
PREDIKAT		Sangat Layak

Berdasarkan akumulasi atau rata-rata nilai kelayakan seluruh ahli, guru, dan siswa pada tabel di atas, media pembelajaran hasil atau luaran penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *MPOS* pada Pembelajaran Teks Cerpen Kelas XI SMA/MA” ini mendapatkan nilai kelayakan akhir sebesar 88 dengan predikat *Sangat Layak*.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang sudah disebutkan dan dijelaskan di atas, maka penelitian dalam artikel ini dapat disimpulkan menjadi dua hal. Pertama, pengembangan media pembelajaran pada penelitian pengembangan ini menggunakan lima langkah dari teori Borg dan Gall yang kemudian dikembangkan menjadi tiga tahap utama dengan total 13 langkah pengembangan. Penelitian pengembangan media pembelajaran *MPOS* ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbentuk video berdurasi 24 menit sepuluh detik. Kedua, media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *MPOS* ini mendapatkan nilai kelayakan akhir sebesar 88 dengan predikat *Sangat Layak*.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Agama Kota Yogyakarta dan MA Negeri 1 Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan beberapa langkah penelitian di lingkungan MA Negeri 1 Yogyakarta. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada pihak Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu dan melakukan penelitian di lingkungan Universitas Ahmad Dahlan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. R. I. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Dalman. (2012). *Keterampilan Menulis*. Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Hafiarni, F. (2008). *Microsoft Office All Version untuk Pemula*. Kawan Pustaka.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hidayati, P. P. (2009). *Teori Apresiasi Prosa Fiksi*. Prisma Press Proaktama.
- Krisnasari, F. A. (2016). *Pengembangan Media Powerpoint untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Menceritakan Tokoh Idola pada Siswa Kelas VII SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015* [Universitas Sanata Dharma]. <https://repository.usd.ac.id/9362/>
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional Delapan Kelas V SD Swasta Namira. *Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/5003>
- Nugroho, D. A. (2007). *24 Jam Jagoan Nulis Cerpen*. Penerbit Cinta.
- Panje, M., Sihkabuden, & Toenlio, A. J. E. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(8). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i8.6617>
- Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo, R. (2009). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Suherman, E. (2007). Hakikat Pembelajaran. *Educare*, 4(2).
- Suroto. (1989). *Apresiasi Sastra Indonesia*. Erlangga.
- Thahar, H. E. (2003). *Kiat Menulis Cerita Pendek*. Angkasa.
- Wijoko, & Hidayat, E. (2007). *Teori dan Sejarah Sastra Indonesia*. UPI Press.