

## **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBANTUAN POWERPOINT MATERI TEKS ANEKDOT SISWA KELAS X SMAN 1 PERCUT SEI TUAN**

Muhammad Fadhil Romadhon<sup>1</sup>, Intan Maharani Daulay<sup>2</sup>, Lainunah Hasibuan<sup>3</sup>,  
Alda Khafifah Ritonga<sup>4</sup>, Rio Hamonangan Sipahutar<sup>5</sup>, Trisnawati Hutagalung<sup>6</sup>,  
Nurul Azizah<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> PBSI, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan

Alamat e-mail : [1dhildhonn180@gmail.com](mailto:1dhildhonn180@gmail.com), [2intanmaharani101021@gmail.com](mailto:2intanmaharani101021@gmail.com),

[3Lainunahh@gmail.com](mailto:3Lainunahh@gmail.com), [4ritongaalda1@gmail.com](mailto:4ritongaalda1@gmail.com), [5riosipahutar8@gmail.com](mailto:5riosipahutar8@gmail.com),

[6trisnahutagalung@unimed.ac.id](mailto:6trisnahutagalung@unimed.ac.id), [7nurulazizah@unimed.ac.id](mailto:7nurulazizah@unimed.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the low understanding of high school class X students of anecdotal text material due to the limited variety of learning media. The media used previously were not able to present material in an interesting and interactive manner, so that students had difficulty in understanding important concepts, including the meaning of anecdotal texts, social functions, forms of criticism, structure, linguistic elements, intrinsic-extrinsic elements, and writing steps. To address these learning gaps, this study adopts a Research and Development (R&D) approach. The development model chosen is the 4-D Model (Define, Design, Develop, Disseminate) because of its systematic and structured nature, ensuring the development of valid and reliable learning products. The validation process was carried out by two categories of experts, namely material experts and media experts, using assessment sheets that included aspects of content feasibility, presentation, language, visual appeal, visual effectiveness, and suitability of media for learning purposes. The validation results showed that the interactive PowerPoint assisted teaching materials earned the very valid category from both validators. Specifically, in terms of material, learning content is considered accurate, systematic, and relevant to the needs of students to master all linguistic features and anecdotal text structures. Meanwhile, from the media aspect, the visual display is considered attractive, intuitive, easy to understand, and most importantly, able to increase student involvement in the learning process. Based on all the results of validation and expert testing that has been carried out, it can be concluded that the interactive PowerPoint-based teaching materials developed by the researcher are very effective and ready to be implemented optimally in learning activities in schools.*

**Keywords:** teachingmaterials, Anecdotal texts, powerpoint media.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik kelas X SMA terhadap materi teks anekdot akibat keterbatasan variasi media pembelajaran. Media yang digunakan sebelumnya belum mampu menghadirkan materi secara

menarik dan interaktif, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep penting, termasuk pengertian teks anekdot, fungsi sosial, bentuk penyampaian kritik, struktur, unsur kebahasaan, unsur intrinsik-ekstrinsik, serta langkah penulisan. Untuk mengatasi kesenjangan pembelajaran tersebut, penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D). Model pengembangan yang dipilih adalah Model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) karena sifatnya yang sistematis dan terstruktur, menjamin pengembangan produk pembelajaran yang valid dan reliabel. Proses validasi dilakukan oleh dua kategori ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, menggunakan lembar penilaian yang mencakup aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, kemenarikan tampilan, efektivitas visual, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar berbantuan *PowerPoint* interaktif memperoleh kategori sangat layak dari kedua validator. Secara spesifik, dari sisi materi, konten pembelajaran dinilai akurat, sistematis, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik untuk menguasai seluruh fitur kebahasaan dan struktur teks anekdot. Sementara itu, dari aspek media, tampilan visual dinilai menarik, intuitif, mudah dipahami, dan yang paling penting, mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Berdasarkan seluruh hasil validasi dan pengujian ahli yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan peneliti sangat efektif dan siap untuk diimplementasikan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: bahan ajar, teks anekdot, media powerpoint.

## A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki urgensi dalam membangun kecakapan literasi dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) peserta didik. Dalam konteks globalisasi dan era informasi, literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami, menganalisis, mengevaluasi, serta mengekspresikan gagasan secara kritis sesuai perkembangan zaman (OECD, 2020). Sayangnya, capaian

literasi peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil PISA menunjukkan bahwa Indonesia berada di bawah rata-rata dunia dalam hal literasi membaca, yang menandakan perlunya reformasi strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan konstruktif (Kemendikbudristek, 2022).

Salah satu bentuk teks yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi kritis peserta didik adalah Teks Anekdot. Teks ini berfungsi untuk mengungkapkan kritik

sosial melalui humor, ironi, dan sindiran yang cerdas sehingga melatih peserta didik untuk meninjau persoalan publik secara lebih reflektif (Sari, 2021). Melalui pembelajaran teks anekdot, peserta didik diajak mengembangkan sensitivitas terhadap ketidakadilan sosial, kemampuan problem solving, serta keberanian berpendapat dalam bingkai etika berbahasa. Namun, fakta menunjukkan bahwa pembelajaran teks anekdot belum mencapai potensi maksimalnya. Sejumlah penelitian melaporkan bahwa peserta didik kesulitan dalam: memahami struktur dan karakteristik teks anekdot, mengidentifikasi pesan atau kritik sosial di dalam teks, mengembangkan ide humor yang relevan dan santun, serta menulis anekdot sesuai konteks kehidupan mereka (Putra, 2022; Rahmawati & Anggraeni, 2020).

Hambatan tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional: terpaku pada penjelasan teoritis, minim praktik kreatif, serta kurang menghadirkan isu sosial aktual yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu

menstimulasi daya tarik visual dan interaktif, sehingga motivasi belajar turut ikut rendah (Saputra & Rahayu, 2020). Di era digital saat ini, peserta didik Generasi Z memiliki gaya belajar yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Mereka sangat akrab dengan teknologi, menyukai visualisasi, interaktivitas, dan akses informasi yang cepat (Prensky, 2018). Tanpa inovasi media pembelajaran yang sejalan dengan karakter ini, proses belajar akan terasa membosankan dan tidak bermakna. Guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan belajar (*engagement*), kreativitas, serta kolaborasi dalam kelas. Berdasarkan hasil percakapan dengan guru Bahasa Indonesia untuk kelas X, bahan ajar yang digunakan di sekolah sebagian besar masih menggunakan buku teks sebagai sumber utama dan dibantu dengan media *PowerPoint* untuk mempresentasikan materi, video pembelajaran, dan contoh gambar komik digital. Walaupun penggunaan *PowerPoint* bisa membuat peserta didik lebih tertarik, media ini masih bersifat satu arah dan tidak interaktif karena hanya berfungsi sebagai alat

untuk menyampaikan materi. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hadad, N., dkk (2025) yang menunjukkan bahwa materi ajar di banyak sekolah masih tradisional, kurang bervariasi, dan belum menggunakan teknologi pembelajaran secara maksimal karena ada masalah dengan anggaran, infrastruktur, dan kemampuan guru dalam mengembangkan materi ajar yang berbasis digital.

Di sinilah pentingnya pemanfaatan multimedia interaktif, khususnya media *PowerPoint* yang dikembangkan secara profesional dan didukung teknologi Artificial Intelligence (AI). Di sini sangat penting untuk menggunakan multimedia interaktif, terutama media *PowerPoint* yang dibuat secara profesional dan didukung oleh teknologi Kecerdasan Buatan (AI). *PowerPoint* memiliki banyak keuntungan dalam menunjukkan materi dengan cara yang terlihat menarik, teratur, dan menyenangkan melalui gabungan teks, gambar, animasi, suara, dan video. Ini bisa membuat peserta didik lebih fokus, termotivasi, dan lebih terlibat dalam belajar. Menambahkan

teknologi AI membuat media ini semakin efektif karena membantu peserta didik belajar dengan cepat, fleksibel, dan mandiri, terutama saat memahami materi dan menyelesaikan tugas.

Hal ini juga didukung oleh penelitian dari Rika dkk (2025) yang menunjukkan bahwa memakai media *PowerPoint* (PPT) yang berbasis Canva dan ditampilkan melalui proyektor LCD dalam pembelajaran bisa meningkatkan minat belajar, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik saat presentasi dan diskusi kelas. Peserta didik ikut aktif dalam membuat dan menyajikan *PowerPoint*, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Menurut Mayer (2021), pembelajaran multimedia yang baik dapat membantu peserta didik memproses informasi lebih efektif melalui integrasi unsur audio-visual yang memperhatikan beban kognitif.

AI dapat meningkatkan fungsi *PowerPoint* dengan: pembuatan desain slide yang menarik secara otomatis, penyediaan gambar dan ilustrasi yang aktual dan kontekstual, menghasilkan contoh teks anekdot

variatif melalui generative text, memberi ruang bagi pembelajaran personalisasi (*personalized learning*), serta mendukung fitur interaktif yang meningkatkan partisipasi peserta didik.

Selain itu, pendekatan ini relevan dengan konsep Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis diferensiasi, kreativitas peserta didik, serta pemanfaatan teknologi sebagai sarana utama pengembangan kompetensi esensial (Kemendikbudristek, 2022). Dengan bahan ajar yang lebih menarik dan inovatif, akan terdorong untuk aktif berpendapat, mengkritisi realitas sosial, serta berkarya dalam bentuk teks yang komunikatif. Tampak adanya kesenjangan nyata antara kebutuhan pembelajaran modern yang menuntut interaktivitas dan kreativitas peserta didik dengan kondisi pembelajaran di sekolah yang masih bergantung pada bahan ajar konvensional.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar berbantuan *PowerPoint* yang memanfaatkan kecerdasan buatan (AI) sebagai solusi strategis untuk

meningkatkan efektivitas pembelajaran teks anekdot, baik dalam aspek pemahaman maupun produksi teks. Dengan inovasi ini, diharapkan kemampuan literasi kritis peserta didik meningkat, pembelajaran lebih menyenangkan, dan tujuan kompetensi pada Kurikulum Merdeka dapat tercapai secara optimal.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini tergolong dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D), yaitu suatu pendekatan yang berfokus pada penciptaan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada agar memenuhi fungsi dan standar kualitas tertentu (Sugiyono, 2019). Pada studi ini digunakan model 4-D sebagai kerangka kerja utama. Berdasarkan panduan Thiagarajan dalam Trianto (2012), model 4-D mencakup empat tahap berurutan, yakni pendefinisan (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Meskipun demikian, tahap penyebaran tidak dapat dilaksanakan secara optimal

dan hanya dilakukan pada satu kelas tertentu karena adanya keterbatasan waktu, biaya, serta tenaga. Pilihan penggunaan model 4-D didukung oleh hasil penelitian sebelumnya, misalnya penelitian Azizah N. (2022), yang menerapkan metode R&D dengan model serupa dan terbukti efektif dalam menghasilkan produk pembelajaran. Kesamaan pendekatan metodologis tersebut memperkuuh dasar penelitian ini, terutama terkait proses pengembangan, pemilihan instrumen, mekanisme validasi oleh ahli, dan analisis efektivitas produk. Dukungan empiris tersebut juga membuat implementasi model R&D 4-D pada penelitian ini lebih terarah dan memiliki pijakan teoritis yang kuat.

Setelah perancangan bahan ajar selesai, peneliti mengumpulkan data uji kevalidan melalui penilaian para ahli yang memiliki kompetensi pada bidang materi dan media pembelajaran. Apabila bahan ajar dinyatakan memenuhi kriteria kevalidan, maka produk tersebut diuji coba di kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan untuk mengetahui tingkat kepraktisannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbantuan media PowerPoint. Subjek penelitian meliputi

peserta didik yang terlibat dalam proses uji coba, validator ahli materi yang menilai aspek kebenaran dan ketepatan isi, serta validator ahli media yang menilai aspek penyajian dan tampilan produk. Pelaksanaan kedua jenis uji ini bertujuan memastikan bahwa bahan ajar tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas. Jenis data yang dikumpulkan mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui skor angket validasi yang diisi oleh para validator, sedangkan data kualitatif dihimpun dari wawancara, penelaahan dokumen, serta saran dan komentar dari ahli yang terlibat. Instrumen penelitian berupa lembar angket diberikan kepada masing-masing validator untuk menilai kelayakan bahan ajar dari segi kevalidan dan kepraktisan. Selain itu, data tambahan juga diperoleh dari penilaian ahli melalui proses validasi isi menggunakan lembar angket yang sama. Seluruh data ini digunakan sebagai dasar untuk mengetahui sejauh mana produk memenuhi standar yang diperlukan sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah melakukan penskoran terhadap setiap indikator yang terdapat pada lembar validasi menggunakan skala Likert. Skor yang diperoleh kemudian diolah menggunakan rumus yang dikemukakan Riduwan dan Sunarto (2012). Adapun kategori kevalidan dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 1 Kategori Kevalidan**

Percentase Skor	Kriteria
0% - 20%	Sangat Kurang baik/ Kurang Valid
21% - 40%	Kurang Baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik/Valid
81% - 100%	Sangat Baik/Sangat Valid

(Farhan et al, 2021: 122 dimodifikasi oleh peneliti)

Selanjutnya, analisis praktikalitas bahan ajar dilakukan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran dan pengisian angket praktikalitas oleh guru serta peserta didik. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar saat digunakan dalam proses belajar mengajar. Setelah seluruh data diperoleh, peneliti menghitung total skor, kemudian menganalisis dan menginterpretasikan persentase

berdasarkan kategori pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2 Kategori Praktikalitas Bahan Ajar**

Percentase Skor	Kriteria
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	Cukup Praktis
55% - 59%	Kurang Praktis
0% - 54%	Tidak Praktis

(Zulvari & Ariani, 2019)

### **C.Hasil Penelitian**

Untuk memastikan bahwa produk dan materi dalam penelitian ini memenuhi standar kelayakan, dilakukan proses validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian tingkat kevalidan produk disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Kelayakan Isi	33
2	Kelayakan Penyajian	24
3	Kelayakan Bahasa	27
4	Kelayakan Kontekstual	7
Skor Total		91
Persentase		82%

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa validasi ahli materi terhadap 25 butir pernyataan, masing-masing dengan skor maksimum 5, menghasilkan skor total 91. Persentase kelayakan sebesar 82% menunjukkan bahwa media pembelajaran PowerPoint yang berisi materi teks anekdot berada pada kategori “sangat valid”. Dengan demikian, ahli materi menyimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas X Sekolah Menengah Atas tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

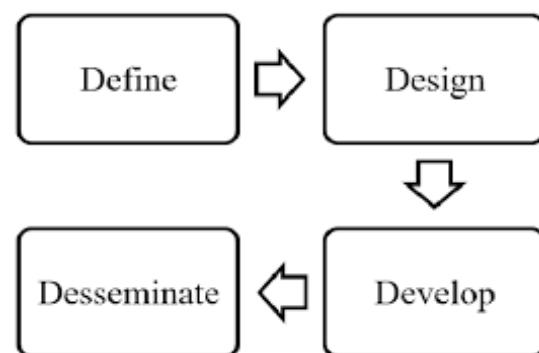
**Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Skor
Penilaian		
1	Tampilan	20
2	Penggunaan	16
3	Keseluruhan	8
	Skor Total	44
	Persentase	88%

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa validasi ahli media terhadap 12 pernyataan dengan skor maksimal 5 menghasilkan skor total 44. Persentase kelayakan sebesar 88% menempatkan produk pada kategori “sangat valid”. Validator media menegaskan bahwa media

tersebut juga layak digunakan dalam pembelajaran tanpa revisi. Adapun masukan dari kedua ahli, baik ahli materi maupun ahli media, berkaitan dengan pencantuman sumber desain produk, yang telah diperbaiki sesuai rekomendasi.

#### **D. Pembahasan**



Gambar 1 Tahap-Tahap Penelitian 4-D

Pengembangan bahan ajar pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan *PowerPoint* ini dirancang melalui pengimplementasian model pengembangan 4-D. Berikut ini pembahasan masing-masing tahapannya:

##### **Pendefinisian (*define*)**

Pendefinisian dalam pengembangan bahan ajar umumnya mencakup lima tahapan utama, yakni

analisis ujung depan, analisis karakteristik peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, serta perumusan tujuan (Trianto, 2012).

Tahap pertama, analisis ujung depan, dilakukan setelah proses observasi di kelas X-5 SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih jauh dari optimal. Bahan ajar yang digunakan didominasi oleh materi cetak yang kurang variatif, tidak memaksimalkan perangkat digital yang tersedia, dan bahan ajar berbasis teknologi hanya digunakan secara terbatas. Selanjutnya, analisis peserta didik mengungkap bahwa tingkat keaktifan siswa relatif rendah, terlihat dari partisipasi dan respons yang kurang antusias. Namun demikian, berdasarkan lembar observasi, siswa menyatakan memiliki ketertarikan tinggi terhadap penggunaan teknologi, terutama yang berhubungan dengan AI, serta menginginkan bahan ajar digital yang menarik, variatif, dan mudah diakses melalui perangkat pribadi. Pada tahap analisis konsep, pengembangan bahan ajar diarahkan untuk mengidentifikasi pokok-pokok

gagasan dalam materi teks anekdot, khususnya terkait struktur teks yang menjadi bagian dari kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian, analisis tugas dilakukan dengan memastikan bahwa materi yang disusun selaras dengan tuntutan Capaian Pembelajaran (CP), mencakup penjelasan mengenai ciri-ciri teks anekdot, strukturnya, dan langkah-langkah penulisannya. Tahap terakhir adalah perumusan tujuan pembelajaran, yaitu merinci CP menjadi indikator-indikator pembelajaran yang lebih operasional, kemudian menurunkannya menjadi tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur sebagai akhir dari proses pendefinisian.

### **Perancangan (design)**

Pada tahap perancangan, peneliti membuat dan mempersiapkan bahan ajar digital yaitu *PowerPoint* dengan merancang bahan ajar tersebut agar lebih dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih fokus pada materi yang disampaikan, serta dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Bahan ajar ini

diharapkan dapat memicu lebih banyak respon dari peserta didik agar kelas menjadi lebih kritis dan terus dapat berpartisipasi dalam menanggapi masalah yang akan diangkat dalam karya teks anakdot ini, terlebih isu-isu tentang pemerintahan yang sedang panas-panasnya menjadi sangat menarik untuk menjadi pembicaraan selama proses belajar mengajar berlangsung.

terkait materi teks anakdot. Penilaian dilakukan satu kali dan menghasilkan persentase kelayakan sebesar 71%, yang dikategorikan sebagai "Baik" sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan. Selanjutnya, pada validasi kedua, hasil penilaian meningkat menjadi 82%, termasuk dalam kategori "Sangat Baik," yang menegaskan bahwa produk telah memenuhi kriteria validitas sesuai tabel uji validitas dan layak untuk diimplementasikan.

### **Pengembangan (*develop*)**

Pengumpulan data untuk uji validasi materi oleh Ibu Dwi Wira, S.Pd., dilakukan dalam dua tahap, yakni pada 22 November 2025 untuk validasi awal dan 24 November 2025 untuk validasi lanjutan. Prosedur validasi dilaksanakan melalui pengisian angket penilaian yang dirancang untuk menilai kesesuaian dan keberurutan penyajian materi dalam bahan ajar. Selama proses pengembangan, bahan ajar mengalami beberapa perbaikan berdasarkan masukan dari validator ahli. Pada validasi pertama, ahli materi menelaah, menilai, dan memberikan rekomendasi perbaikan terhadap bahan ajar PowerPoint

Pengambilan data validasi media oleh Ibu Dwi Sri Siregar, S.Pd., sebagai validator media, dilakukan pada 25 November 2025. Pada tahap ini, validasi berfokus pada penilaian aspek desain dan tampilan bahan ajar melalui pengisian angket khusus. Hasil perhitungan akhir uji validitas media menunjukkan persentase 88%, yang diklasifikasikan sebagai "Sangat Valid," sesuai ketentuan dalam tabel validitas. Temuan tersebut menegaskan bahwa desain bahan ajar telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Tahapan berikutnya merupakan fase realisasi produk yang telah dirancang pada tahap

sebelumnya. Kegiatan pada fase realisasi mencakup pembuatan dan modifikasi bahan ajar guna mendapatkan bentuk yang paling sesuai untuk kebutuhan pembelajaran. Dalam tahap ini, terdapat dua fungsi utama, yaitu melakukan revisi terhadap bahan ajar serta memilih versi terbaik yang siap diterapkan dalam proses belajar mengajar. Setelah tahap tersebut, dilanjutkan dengan fase implementasi, yakni pengujian langsung bahan ajar dalam situasi kelas yang sesungguhnya. Tahap implementasi bertujuan untuk memastikan bahwa rancangan bahan ajar mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, mengatasi permasalahan yang sebelumnya muncul dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan siswa pada akhir kegiatan belajar. Pada tahap ini, peneliti memilih satu kelas sebagai subjek untuk menguji efektivitas bahan ajar PowerPoint yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pengumpulan respons siswa dilakukan melalui angket berbasis Google Form yang dibagikan guru melalui grup WhatsApp setelah uji coba terbatas materi teks anekdot

dengan bantuan bahan ajar tersebut. Hasil angket menunjukkan persentase 86%, yang mengindikasikan bahwa siswa mampu memahami materi teks anekdot yang disampaikan melalui bahan ajar PowerPoint dan menunjukkan keaktifan dalam diskusi kelas selama berlangsungnya pembelajaran.

### **Penyebaran (*desseminate*)**

Tahapan penyebaran adalah tahapan terakhir dari model pengembangan bahan ajar *PowerPoint* setelah tahap-tahap sebelumnya. Tahapan penyebaran ini dilakukan dalam skala terbatas karena kesulitan waktu dan biaya penelitian. Hasil produk bahan ajar lalu disebarluaskan ke kelas. Setelah melakukan praktisasi berpacu pada penilaian ahli materi dan ahli media. Penyebaran dilakukan di kelas X-5 SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan, dan juga mencoba bahan ajar *PowerPoint* ini untuk diajarkan di kelas oleh guru Bahasa Indonesia yang bersangkutan, dengan peserta didik yang aktif selama proses belajar mengajar berlangsung, ada yang bertanya dan mengkritisi isi dari teks

anekdot yang dimaksud. Setelahnya bahan ajar dicoba dengan skala percobaan yang kecil, bahan ajar *PowerPoint* ini berhasil mendapatkan respon yang baik dan dukungan atas pengembangan produk yang dilakukan, dan dapat disimpulkan bahwasannya bahan ajar *PowerPoint* ini sudah lolos tahap validasi dan uji coba yang menjadikan bahan ajar ini layak menjadi bahan ajar digital yang inovatif untuk pembelajaran teks anekdot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah khususnya materi teks anekdot.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dan keterbatasan variasi bahan ajar menjadi sinyal bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan inovasi bahan ajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebiasaan sehari-hari Generasi Z. Pengembangan bahan ajar teks anekdot yang didukung *PowerPoint* ternyata menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep, kreativitas, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia. Dengan menggunakan model pengembangan 4-D, produk bahan ajar tersebut mendapat tanggapan positif dari ahli materi dan ahli media, serta diterima baik dalam uji coba terbatas di kelas oleh peserta didik dan guru. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, mendukung pencapaian standar Kurikulum Merdeka, serta memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh karena itu, bahan ajar digital berbantuan *PowerPoint* sudah sangat layak diterapkan secara lebih luas sebagai bentuk pembelajaran yang modern, adaptif, kontekstual, serta sesuai dengan perkembangan teknologi masa depan yang akan datang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **Buku :**

Azizah, N. (2022). Pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi dengan teknik clustering berbantuan media komik strip digital di sekolah menengah pertama (*Tesis Magister*, Universitas Pendidikan Indonesia).

- Kemendikbudristek. (2022). Laporan hasil PISA dan strategi peningkatan literasi nasional. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- OECD. (2020). *PISA 2018 results: What students know and can do* (Vol. 1). OECD Publishing.
- Prensky, M. (2018). *Education to better their world: Unleashing the power of 21st-century kids.* Teachers College Press.
- Riduan, & Sunarto. (2012). Pengantar Statistika. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). Alfabeta.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif.* Kencana Preneda Media.
- Jurnal :**
- Farhan, M., Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2021). *Problem Based Learning On Literacy Mathematics : Experimental Study in Elementary School.* Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang, 5(1), 118–128.
- Hadad, N., dkk. (2025). *Problem kurangnya bahan ajar/literatur pendidikan bagi peserta didik.* Journal of Islamic Religious Education (JolRE), 1(3).
- Putra, A. (2022). Analisis kesulitan siswa dalam menulis teks anekdot di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 45–53.
- Rahmawati, F., & Anggraeni, S. (2020). *Penerapan pembelajaran berbasis proyek pada teks anekdot untuk meningkatkan kreativitas siswa.* Jurnal Lingua, 7(2), 100–110.
- Rika, dkk. (2025). *Pemanfaatan media digital dan artificial intelligence pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 10 Banjarmasin.* FIKRUNA: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Kemasyarakatan, 7(3).
- Saputra, D., & Rahayu, W. (2020). *Pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis digital dalam pembelajaran teks anekdot.* Jurnal Pengajaran Bahasa, 15(3), 250–262.
- Sari, N. (2021). *Teks anekdot sebagai sarana kritik sosial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.* Jurnal Educative: Journal of Educational Studies, 4(2), 189–198.
- Zulvira, R., & Ariani, Y. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Penyajian Data Berbasis Lectora Inspire dengan Pendekatan CTL di Kelas IV Development of Data Presentation Teaching Materials Based of Lectora Inspire with CTL Approach In Class IV.* E-Jurnal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(9), 1–15.