

**MODEL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS ESAI BAHASA INGGRIS
BERBASIS *ADOBE ANIMATE***

**(Penelitian dan Pengembangan di Program Studi Sastra Inggris
Universitas Darma Persada)**



**Yoga Pratama
7317168183**

**Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Doctor**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2020**

**MODEL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS ESAI BAHASA INGGRIS
BERBASIS *ADOBE ANIMATE***

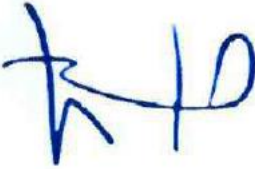
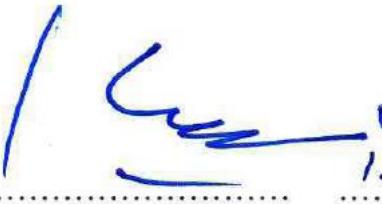
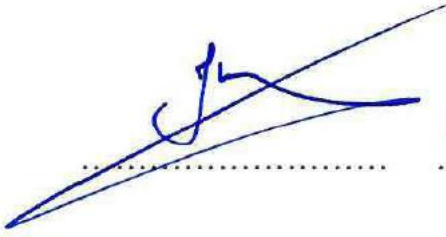
**(Penelitian dan Pengembangan di Program Studi Sastra Inggris
Universitas Darma Persada)**



**Yoga Pratama
7317168183**

**Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Mendapatkan Gelar Doctor**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2020**

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI/ PROMOSI DOKTOR		
Promotor  Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd. Tanggal: 05 Agustus 2020	Co-Promotor  Dr. Fathiaty Murthado, M.Pd. Tanggal: 06 Agustus 2020	
Nama Dr. Komarudin, M.Si. (Ketua) ¹	Tanda Tangan 	Tanggal 12-08-2020
Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd. (Sekretaris) ²		10-8-2020
Nama : Yoga Pratama No. Registrasi : 7317168183 Program Studi : Ilmu Pendidikan Bahasa Tanggal Lulus :		

MODEL PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS ESAI BAHASA INGGRIS BERBASIS ADOBE ANIMATE

(Penelitian dan Pengembangan di Program Studi Sastra Inggris
Universitas Darma Persada)

YOGA PRATAMA

ABSTRAK

Perkembangan informasi dan teknologi telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi saat ini juga memberikan dampak khususnya dalam proses pengembangan bahan ajar menulis esai dalam Bahasa Inggris. Teknologi terbaru dalam bentuk *software* aplikasi berbasis *android* yang bernama *Adobe Animate* bisa dijadikan salah satu solusi contoh acuan dalam proses pengembangan bahan ajar interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan peran teknologi saat ini sangat penting dalam proses pembelajaran khususnya dalam pengajaran menulis esai. Model ini dapat membantu dosen dalam membuat variasi dalam mengajar. Di masa lalu, pembelajaran menulis esai masih menggunakan metode konvensional seperti buku, modul, dan papan tulis, tetapi seiring dengan kemajuan zaman dosen dan mahasiswa dapat menggunakan teknologi multimedia interaktif seperti, *smartphone*, *laptop* dan *desktop computer* yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, inovatif, kreatif dan interaktif. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menganalisis dan menunjukkan teknologi baru sebagai solusi untuk masalah lama dalam mengajar menulis esai. Data diperoleh melalui wawancara, kuesioner, tes dan observasi. Untuk mengetahui kelayakan dari model yang akan dikembangkan dilakukan beberapa langkah penilaian yaitu uji pakar/ahli, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji efektivitas model bahan ajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) dibutuhkan model bahan ajar baru yang dapat merangsang dosen dan mahasiswa untuk belajar menulis esai; 2) mengembangkan komponen pembelajaran untuk menghasilkan silabus bahan ajar, RPS dan instrumen penilaian; 3) model perencanaan dan desain dikembangkan sesuai dan pendapat ahli; 4) kelayakan model dinyatakan valid oleh pengguna.

Kata Kunci: Mengajar, Menulis Esai, *Adobe Animate*, Teknologi, Multimedia

LEARNING INSTRUCTIONAL MATERIAL DEVELOPMENT MODEL OF ENGLISH ACADEMIC ESSAY WRITING USING ADOBE ANIMATE

(Research and Development Study at English Language and Literature Department in Darma
Persada University)

YOGA PRATAMA

ABSTRACT

The development of information and technology has influenced many aspects of life including education. Current technological advances also have a positive impact on education, especially in the process of developing teaching instructional materials on English essays' writing. Android-based application software called Adobe Animate can be the new solution to develop interactive instructional teaching materials. The purpose of this research is to prove the impact of latest technology in the learning process which is important, especially in teaching essays writing. This model can assist lecturers to make various methods in teaching essays writing. In the past, learning essays writing used old methods such as books, modules, and blackboards, but nowadays in the digital era, lecturer and students can use multimedia technology such as smartphones, laptops and desktop computers which can make learning more effective, innovative, creative and interactive. In this study, researcher uses a research and development (R&D) approach model to analyze and demonstrate Adobe Animate technology as a new solution in teaching academic essay writing. The data were obtained through interviews, questionnaire, test and observation. Feasibility learning model has been done through expert assessment, one to one try-out, small group try-out, and the effectiveness test. The results showed that; 1) new teaching instructional model is needed to stimulate lecturers and students to learn essays writing; 2) developed learning instructional components can produce syllabus, lesson plan and assessment instruments; 3) the model will be developed and declared valid according to the expert judgement; 4) the model's eligibility is declared valid by the user.

Keywords: Teaching, Essay, Writing, Adobe, Technology, Multimedia.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya Menyatakan Dengan Sesungguhnya Bahwa Disertasi Yang Saya Tulis Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Doctor Pendidikan Bahasa Pada Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya terima dan sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Jakarta, 12 Agustus 2020



Yoga Pratama

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas berkat rahmat dan karunianya penulis akhirnya berhasil menyelesaikan disertasi ini. Untuk itu penulis mengucapkan rasa syukur dengan mengucapkan *Alhamdulillah rabbil 'alamin* segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, dengan terselesaikannya disertasi ini yang merupakan salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Doktor dalam Program Studi Pendidikan Bahasa, Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Judul yang diangkat oleh penulis dalam disertasi ini adalah Model Pengembangan Bahan Ajar Menulis Esai dalam Bahasa Inggris berbasis *Adobe Animate*. Penelitian ini dilakukan di Universitas Darma Persada dan di Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA. Melibatkan mahasiswa di Jurusan Program Studi Sastra Inggris kedua lembaga.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyelesaian disertasi ini telah melibatkan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, perorangan maupun lembaga yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian penyusunan disertasi ini. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang penulis hormati.

Dalam proses penyusunan disertasi penulis banyak mendapat bimbingan, ilmu yang bermanfaat dan petunjuk serta arahan yang sangat berharga dari **Prof. Dr. Endry Boeriswati, MPd** selaku *Promotor* dan **Dr. Fathiaty Murthado, MPd** selaku *co-promotor* sehingga disertasi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu penulis dengan sepenuh hati ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Selanjutnya penulis juga menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Jakarta, Dr. Komarudin, M.Si. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk dapat menyusun disertasi dan menyelesaikan studi.

2. Kepada Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd, Yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk dapat menyusun disertasi dan menyelesaikan studi.
3. Kepada yang terhormat Wakil Direktur Pascasarjana Prof. Dr. Ivan Hanafi, M.Pd. yang telah membantu penulis dalam proses surat menyurat selama penulis menjadi mahasiswa.
4. Ketua Program Studi Doktor Linguistik Terapan (S3) Ibu Dr. Ninuk Lustyantie, M.Pd. Yang sudah membimbing dan memberikan masukan serta saran kepada penulis.
5. Kepada Bapak/Ibu dosen Dr. Ratna Dewanti, M.Pd, Dr. Ifan Iskandar, M.Pd., Prof. Dr. Gufran Ali Ibrahim, dan Dr. Robinson Situmorang, M.Pd Terima kasih atas bimbingan, masukan dan ilmunya.
6. Ayah dan Mama, serta adikku yang selalu mendukung dan memberikan semangat serta doa yang tiada henti untuk keberhasilan studi penulis.
7. Kepada istriku Roro Meifi Pitaloka dan putriku Inara Aurelia Aysha Pratama dan putraku Ryo Mikail Shine Pratama yang selalu menjadi menyemangat dan mendukung, memotivasi, mendoakan dan memberikan dukungan moril kepada penulis agar selalu semangat dan berjuang dalam menyelesaikan disertasi.
8. Kepada teman-teman angkatan 2016 Pendidikan Bahasa S3 Universitas Negeri Jakarta yang selalu mendukung saling memotivasi dan bersedia bertukar pikiran serta ide dengan penulis.
9. Kepada Ketua Jurusan dan Ketua Program studi Bahasa dan Kebudayaan Inggris Universitas Darma Persada serta rekan-rekan dosen yang selalu memberikan dukungan penulis dalam menyelesaikan studi.
10. Kepada Ketua Direktur STBA JIA dan Dosen pengampu mata kuliah yang telah membantu penulis dalam proses penelitian.
11. Kepada Bapak Rheinatus Baresaby yang sudah membantu dan memberikan dukungan serta masukan.
12. Kepada Bapak Dasmu dan Anwar yang telah memberikan ide masukan dan bertukar pikiran dalam proses disertasi.

ACKNOWLEDGMENTS

This study was supported by a grant from Budi-dn Ristekdikti and LPDP. Thank you very much for the support.



DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Abstrak.....	iii
Abstract.....	iv
Surat Keterangan Bebas Plagiarisme.....	v
Kata Pengantar.....	vii
<i>Acknowledgement</i>	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Pembatasan Penelitian.....	8
1.3 Perumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Kebaharuan Penelitian.....	10
1.6 <i>Road Map</i> Penelitian.....	11
 BAB II KAJIAN TEORITIK	
2.1 Konsep Bahan ajar.....	12
2.2 Model Bahan Ajar.....	16
2.3 Jenis bahan ajar.....	19
2.4 Model Pembelajaran Kontesktual.....	28
2.5 Jenis Model Pengembangan Bahan Ajar.....	33
2.6 Analisis Kebutuhan Bahan Ajar.....	40
2.7 Jenis Model Silabus dalam Pembelajaran Menulis.....	45
2.8 Konsep Model Yang Dikembangkan.....	47
2.9 Konsep Genre dalam Esai Bahasa Inggris.....	52
2.10 <i>Adobe Animate</i>	65
2.11 Rancangan Model.....	66
2.12 Penelitian yang Relevan.....	68
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tujuan Penelitian.....	71
3.2 Tempat dan waktu Penelitian.....	72
3.3 Subyek Penelitian.....	72
3.4 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	73
3.5 Data dan Sumber Data.....	83
3.6 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	85

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN

4.1. Hasil Pengembangan Model.....	92
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan.....	92
4.1.2 Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Menulis Esai Pada Dosen dan Mahasiswa	93
4.2 Analisis Kebutuhan Model Bahan Ajar Yang Sesuai Dengan Dosen Dan Mahasiswa	98
4.3 Deskripsi Bahan Ajar Interaktif Yang Dikembangkan.....	100
4.4 Penyusunan Prototipe Produk Pengembangan	101
4.5 Pengembangan Model Bahan Ajar (Draft 1).....	103
4.5.1 Pengembangan Silabus.....	103
4.5.2 Pengembangan Panduan Bahan Ajar Menulis Esai Bahasa Inggris Berbasis <i>Adobe Animate</i>	108
4.6 Uji Kelayakan Bahan Ajar Dari Sudut Pandang ahli.....	110
4.6.1 Penilaian Pakar.....	110
4.6.2 Penilaian Konten Materi Menulis Esai Bahasa Inggris Berbasis Aplikasi Software <i>Adobe Animate</i>	110
4.6.3 Penilaian Ahli Media Desain Gambar dan Grafis.....	115
4.7 Revisi Model Bahan Ajar Draft 2.....	118
4.8 Uji Coba Satu-Satu (<i>One-One Try-Out</i>).....	120
4.9 Revisi Model Bahan Ajar Draft 3.....	123
4.10 Uji coba kelompok kecil (<i>small group try-out</i>).....	124
4.12 Revisi Model Bahan Ajar Draft 4.....	128
4.12 Uji Efektivitas Bahan Ajar.....	128
4.12.1 Mekanisme Sebelum Melakukan Uji Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Menulis <i>Esai</i> Bahasa Inggris Berbasis <i>Adobe Animate</i>	129
4.12.2 Interpretasi Uji Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Menulis Esai Bahasa Inggris Berbasis <i>Adobe Animate</i>	134
4.12.3 Uji Normalitas Data <i>Pre-test</i>	134
4.12.4 Uji Normalitas Data <i>Post-test</i>	135
4.12.5 Uji Homogenitas.....	136
4.13 Pengujian Hipotesis.....	137
4.14 Pembahasan Hasil Penelitian.....	139

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan.....	145
5.2 Implikasi.....	146
5.3 Rekomendasi.....	147

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Tahapan Pembelajaran Sintak Model Dalam Penerapan CTL.....	31
Tabel 3.1 Rentang waktu dan aktivitas.....	72
Tabel 3.2 Data Dan Sumber Data Kuantitatif.....	83
Tabel 3.3 Tabel Teknik Pengumpulan Data.....	84
Tabel 3.4 Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif.....	89
Tabel 3.5 Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif.....	91
Tabel 4.1 Perguruan Tinggi Sasaran Studi Pendahuluan.....	92
Tabel 4.2. Data Hasil Analisis Kebutuhan Mahasiswa.....	94
Tabel 4.3. Data Hasil Analisis Kebutuhan Dosen.....	95
Tabel 4.4 Skema Silabus Mata Kuliah <i>Creative writing</i>	104
Tabel 4.5 Tabel Indikator Ketercapaian Bahan Ajar.....	105
Tabel 4.6 <i>Contents</i> Materi Pada Bahan Ajar Menulis Esai Bahasa Inggris Berbasis <i>Adobe Animate</i>	107
Tabel 4.7 Tabel Kriteria Penilaian Produk.....	111
Tabel 4.8 Analisis Hasil Validasi Pakar Konten Materi.....	112
Tabel 4.9 Hasil Revisi Pakar Konten Materi.....	115
Tabel 4.10 Analisis Hasil Validasi Pakar Media Desain Gambar dan Grafis.....	116
Tabel 4.11 Tabel Kriteria Penilaian Produk.....	117
Tabel 4.12 Saran Ahli Materi dan Media Desain Gambar dan Grafis....	118
Tabel 4.13 Asal Universitas, Dosen dan Mahasiswa Yang Terlibat Dalam (<i>One to one try out</i>).....	120
Tabel 4.14 Tabel Kriteria Penilaian Produk.....	120
Tabel 4.15 Data Hasil Coba Satu-uSat (<i>One-One Try-Out</i>).....	121
Tabel 4.16 Saran Ahli Materi dan Media Desain Gambar dan Grafis....	122
Tabel 4.17 Tabel Kriteria Penilaian Produk.....	125
Tabel 4.18 Data Kelayakan Produk Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Try-Out</i>).....	126
Tabel 4.19 Jumlah Kelas, Dosen, Dan Mahasiswa Dalam Uji Efektivitas Kelas Eksperimen.....	129
Tabel 4.20 Uji Normalitas Data Nilai <i>Pre-test</i> Pemahaman dan Keterampilan Mahasiswa Menulis Esai.....	135

Tabel 4.21	Uji Normalitas Data Nilai <i>Post-test</i> Pemahaman dan Keterampilan Mahasiswa Menulis Esai.....	135
Tabel 4.22	Uji Homogenitas Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Pemahaman dan Keterampilan Mahasiswa Dalam Menulis Esai.....	136
Tabel 4.23	Rangkuman Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Pemahaman dan Keterampilan Mahasiswa dalam Menulis Esai.....	137
Tabel 4.24	Uji t-test Dua Sampel Independent Nilai Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Pemahaman dan Keterampilan Mahasiswa dalam Menulis Esai.....	138



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Pemrosesan Informasi.....	20
Gambar 2.2 Teori Kognitif Tentang Pembelajaran Multimedia.....	24
Gambar 2.3 Metodologi Pengembangan Multimedia.....	25
Gambar 2.4 Desain Model Dick dan Carey.....	34
Gambar 2.5 Model ADDIE.....	37
Gambar 2.6 Pengembangan Bahan Ajar Model Jolly dan Bolitho.....	40
Gambar 2.7 Keterkaitan Unsur Analisis Kebutuhan.....	45
Gambar 2.8 Siklus Pembelajaran dalam <i>Genre Based Approach</i>	55
Gambar 2.9 Struktur Hamburger dalam Penulisan Esai.....	58
Gambar 2.10 Layout Tata Letak <i>Text</i> Dalam Esai.....	59
Gambar 2.11 Struktur dalam Penulisan Akademik Esai.....	60
Gambar 2.12 Struktur dalam Penulisan <i>Argumentative Essay</i>	64
Gambar 2.13 Model Pengembangan Bahan Ajar.....	67
Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Menulis Esai Bahasa Inggris Berbasis <i>Adobe Animate</i>	77
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Media Bahan Ajar.....	79
Gambar 3.3 Langkah-Langkah Validasi Model Bahan Ajar.....	80
Gambar 3.4 Langkah-Langkah Uji Coba Model Bahan Ajar.....	81
Gambar 4.1 Produk Bahan Ajar Menggunakan Media <i>Smart Phone</i> Berbasis <i>Android</i>	102
Gambar 4.2 Produk Bahan Ajar Menggunakan Media Desktop <i>Computer</i>	102
Gambar 4.3 Langkah-Langkah Pengembangan Bahan Ajar Menulis Esai Bahasa Inggris.....	106
Gambar 4.4 Tampilan Prototipe <i>Tutorial</i> Bahan Ajar Dosen.....	108
Gambar 4.5 Prototipe Tutorial Panduan Penggunaan Bahan Ajar Menulis Esai Dalam Bahasa Inggris Untuk Dosen Berbasis <i>Adobe Animate</i>	109
Gambar 4.6 Masukan Revisi Dari Ahli Materi.....	114
Gambar 4.7 Masukan Revisi Dari Ahli Desain gambar dan Grafis.....	115
Gambar 4.8 Capaian Pembelajaran Disetiap <i>Lesson</i> Untuk Memperjelas Tujuan Dari Materi.....	119
Gambar 4.9 Tampilan <i>Quiz</i> Pada Materi Yang Terintegrasi Dengan Materi.....	120

Gambar 4.10	Tampilan Contoh Yang Sesuai Dengan Materi Pada <i>Lesson</i> 124	
Gambar 4.11	Lembar Esai Hasil Penulisan Mahasiswa Saat Dilakukan <i>Pretest</i>	130
Gambar 4.12	Esai Mahasiswa Setelah Diberikan <i>Treatment</i> Dengan Bahan Ajar.....	132
Gambar 4.13	Esai Hasil <i>post test</i> Mahasiswa	133

