

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI MENULIS TEKS NEGOSIASI
PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 20 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Sapna Sapira

NIM 06021281924013

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI MENULIS TEKS NEGOSIASI
PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 20 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sapira Sapira


NIM 06021281924013

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Pembimbing,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI MENULIS TEKS NEGOSIASI
PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 20 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sapna Sapira

NIM 06021281924013

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah Disajikan dan Lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 04 Mei 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.



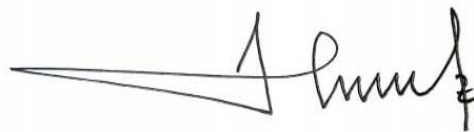
2. Anggota : Dr. Agus Saripudin, M.Ed.



Palembang, 04 Mei 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, S.Pd., M.Pd.

NIP 198010012002122001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sapna Sapira

NIM : 06021281924013

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan bersungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 20 Palembang” dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya siap dan bersedia menanggung sanksi yang dijatukan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 12 April 2023

Yang membuat pernyataan,



Sapna Sapira

NIM 06021281924013

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan untuk berbagai pihak yang telah mambantu dan memotivasi saya.

1. Kepada diri sendiri, terima kasih atas perjalanan yang telah dilalui untuk mencapai titik ini, kamu hebat.
2. Kedua orang tuaku, Ayah Sumarno dan Ibu Eti Herawati, terima kasih sudah menjadi orang tua yang hebat, yang selalu mendukung dan mencukupi kebutuhan anaknya. Ini bukan hanya mimpiku, tetapi juga mimpi kedua orang tuaku. Semoga anakmu ini bisa mewujudkan mimpi-mimpi yang lainnya.
3. Adikku, Sabila Budiarti, yang menjadi salah satu penyemangatku dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga kamu bisa lebih membanggakan.
4. Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. selaku dosen pembimbing yang telah sabar menuntun saya, serta memberikan semangat dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih Ibu sudah bersabar membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga Ibu sehat dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
5. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku Koorprodi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D. selaku Ketua Jurusan Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas kemudahan yang diberikan selama masa studi dan penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Ansori, M.Si. selaku validator media yang telah bersedia memvalidasi produk penelitian dalam skripsi ini.
8. Ibu Hani Atus Salikhah, M.Pd. selaku validator materi yang telah bersedia memvalidasi produk penelitian dalam skripsi ini.
9. Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd. selaku validator bahasa yang telah bersedia memvalidasi produk penelitian dalam skripsi ini.

10. Seluruh Bapak dan Ibu dosen, serta Admin Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih atas waktu dan ilmu yang diberikan selama masa studi di Universitas Sriwijaya.
11. Ibu Sri Suratmi, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia yang telah bersedia membantu selama proses penelitian di SMA Negeri 20 Palembang.
12. Seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 20 Palembang yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada Tuan Jhon Heri, terima kasih sudah memberikan semangat, nasehat dan selalu setia menemani selama proses penyelesaian skripsi ini. Semangat ya, aku tunggu namaku di skripsimu.
14. Reka Devi, Dita Putri, dan Syawaliyah, terima kasih sudah menjadi penyemangat selama perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini.
15. Ira Andika, terima kasih sudah menjadi pendengar yang baik.
16. Aini, terima kasih selalu menemani selama proses pengurusan skripsi ini.
17. Rina, terima kasih sudah mendengarkan keluh kesahku menghadapi dunia yang sedikit tidak adil.
18. Nanda Agustin, teman seperjuangan PLP, terima kasih sudah lucu dan selalu menjadi penghibur pada saat proses pembuatan skripsi.
19. Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yongi, Jung Hosoek, Park Jimin, Kim Taehyung dan Jeon Jungkook. Terima kasih sudah menjadi penghibur secara tidak langsung lewat konten dan karya mereka.
20. Teman-teman seperjuangan, PBSI 19 Indralaya.
21. Almamater kebanggaan dan kampus tercinta Universitas Sriwijaya.

Motto:

“Sungguh, atas kehendak Allah semua ini terwujud. Tiada kekuatan kecuali dengan pertolongan Allah.”

(Qs. Al-Kahfi: 39)

“Aku sudah pernah merasakan semua kepahitan dalam hidup dan yang paling pahit ialah berharap kepada manusia.”

(Ali bin Abi Thalib)

“Jangan terlalu tidak percaya diri, ingat kamu sempurna.”

(Jhon Heri)

“Jangan pernah ragu untuk melangkah, jika kau tidak ingin berada pada posisi yang sama.”

(Sapna Sapira)

PRAKATA

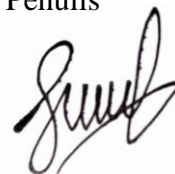
Skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Menulis Teks Negosiasi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 20 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan, kesabaran, dan pengetahuan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Bapak Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 12 April 2023

Penulis



Sapna Sapira

NIM 06021281924013

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN TIM PENGUJI	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Macam-Macam Media Pembelajaran.....	7

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	8
2.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran.....	9
2.2 Video Pembelajaran.....	10
2.2.1 Definisi Video Pembelajaran.....	10
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran.....	10
2.2.3 Manfaat Video Pembelajaran.....	11
2.3 <i>Powtoon</i>	12
2.3.1 Definisi <i>Powtoon</i>	12
2.3.2 Manfaat <i>Powtoon</i>	12
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Powtoon</i>	13
2.3.4 Langkah-Langkah Menggunakan <i>Powtoon</i>	14
2.4 Teks Negosiasi.....	16
2.4.1 Definisi Teks Negosiasi.....	16
2.4.2 Struktur Teks Negosiasi.....	17
2.4.3 Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi.....	17
2.4.4 Contoh Teks Negosiasi.....	19
2.5 Penelitian Relevan.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	23
3.2.1 Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>).....	24
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	25
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	26

3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data	27
3.4.1 Wawancara.....	27
3.4.2 Angket atau Kuesioner.....	28
3.4.3 Lembar Uji Validasi.....	30
3.5 Teknik Analisis Data.....	33
3.5.1 Analisis Kebutuhan.....	33
3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Hasil Penelitian.....	36
4.1.1 Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>).....	36
4.1.1.1 Menentukan Ruang Lingkup.....	36
4.1.1.2 Mengidentifikasi Kebutuhan Guru dan Peserta Didik.....	37
4.1.1.3 Mengumpulkan Sumber.....	48
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	52
4.1.2.1 Membuat <i>Flowchart</i>	53
4.1.2.2 Membuat <i>Storyboard</i>	54
4.1.2.3 Menyiapkan Teks.....	64
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	65
4.1.3.1 Produksi Video.....	65
4.1.3.2 Validasi Ahli (<i>Alpha Test</i>).....	73
4.1.3.3 Revisi Produk.....	77

4.2 Pembahasan.....	88
4.2.1 Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>).....	88
4.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	90
4.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru dan Peserta Didik.....	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kebutuhan Guru dan Peserta Didik.....	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	30
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	31
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	32
Tabel 3.6 Penskoran <i>Skala Likert</i>	33
Tabel 3.7 Persentase Kebutuhan.....	34
Tabel 3.8 Pedoman Kategori Validasi Ahli.....	34
Tabel 3.9 Pedoman Kriteria Kevalidan Produk.....	35
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	37
Tabel 4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	43
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Rancangan Video Pembelajaran Teks Negosiasi.....	54
Tabel 4.4 Tampilan Produk Video Pembelajaran Menggunakan <i>Powtoon</i>	65
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media.....	73
Tabel 4.6 Hasil Validasi Materi.....	74
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	76
Tabel 4.8 Hasil Revisi Validasi Media.....	77
Tabel 4.9 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa.....	86

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Model Pengembangan Alessi dan Trollip.....	24
Bagan 4.1 <i>Flowchart</i> Rancangan Video Pembelajaran.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Pada <i>Website Powtoon</i>	14
Gambar 2.2 Tampilan <i>Login Powtoon</i>	14
Gambar 2.3 Tampilan Memilih <i>Creat dan Animal Explainer</i>	15
Gambar 2.4 Tampilan Memilih Tema dan Animasi.....	15
Gambar 2.5 Tampilan Fitur Edit <i>Powtoon</i>	16

DAFTAR LAMPIRAN

1. Usul Judul Skripsi.....	99
2. Surat Keputusan Pembimbing (SK Pembimbing).....	100
3. Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya.....	102
4. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	103
5. Surat Izin Penelitian dari Sekolah SMA Negeri 20 Palembang.....	104
6. Surat Keterangan Bebas Pustaka.....	105
7. Surat Keterangan Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP.....	106
8. Lembar Validasi Ahli Media.....	107
9. Lembar Validasi Ahli Materi.....	110
10. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	113
11. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	116
12. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	119
13. Kartu Bimbingan Skripsi.....	122
14. Dokumentasi Penelitian di SMA Negeri 20 Palembang.....	126
15. Kartu Perbaikan Skripsi.....	128
16. Bukti Perbaikan Skripsi.....	129
17. Bukti Pengecekan Smilarity.....	130
18. Bukti Persetujuan Ujian Akhir Program.....	131
19. Surat Bebas Plagiat.....	132

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI POWTOON PADA MATERI MENULIS TEKS NEGOSIASI
PESERTA DIDIK KELAS X SMA NEGERI 20 PALEMBANG**

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas X SMA Negeri 20 Palembang terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi teks negosiasi, (2) mendeskripsikan hasil rancangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi teks negosiasi, (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi menulis teks negosiasi peserta didik kelas X SMA Negeri 20 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini, yaitu penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*development*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah wawancara, angket, dan uji validasi ahli. Video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru di SMA Negeri 20 Palembang. Validasi ahli dilakukan dengan 3 aspek, yakni aspek media, aspek materi dan aspek bahasa. Penilaian validasi aspek media berkategori sangat valid, penilaian validasi aspek materi berkategori sangat valid, dan penilaian aspek bahasa berkategori sangat valid. Berdasarkan validasi dari ketiga ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi menulis teks negosiasi peserta didik kelas X SMA Negeri 20 Palembang dinyatakan sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Video pembelajaran, teks negosiasi, powtoon.*

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (2023)

Nama : Sapna Sapira

Nim : 06021281924013

Dosen Pembimbing: Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

**DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEOS USING THE POWTOON
APPLICATION ON NEGOTIATING TEXT WRITING MATERIALS FOR
CLASS X STUDENTS OF SMA NEGERI 20 PALEMBANG**

ABSTRACT

This development research aims to (1) describe the results of the analysis of the needs of students and teachers of class X SMA Negeri 20 Palembang on learning videos using the powtoon application on negotiating text material, (2) describe the results of the design of learning videos using the powtoon application on negotiating text material, (3) describe the results of expert validation of learning videos using the powtoon application on the material for writing negotiating texts for class X students of SMA Negeri 20 Palembang. The type of research used in this research is research and development (R&D). The development model used in this study is the Alessi and Trollip development model which consists of 3 stages, namely the planning stage, the design stage and the development stage. Data collection techniques used in this study were interviews, questionnaires, and expert validation tests. This learning video using the powtoon application was developed based on the results of an analysis of the needs of students and teachers at SMA Negeri 20 Palembang. Expert validation is carried out with 3 aspects, namely media aspects, material aspects and language aspects. The media aspect validation assessment is in the very valid category, the material aspect validation assessment is in the very valid category, and the language aspect assessment is in the very valid category. Based on the validation of the three experts, it can be concluded that the learning videos using the powtoon application for writing materials for negotiating texts for class X SMA Negeri 20 Palembang are declared very suitable for use in learning activities.

Keyword: *learning videos, powtoon, negotiation text.*

*Clarified by,
Coordinator Study Programs of Indonesian
Language and Literature Education*



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Advisor,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, semua bidang mengalami kemajuan yang cukup pesat, salah satunya bidang teknologi. Teknologi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap aspek pendidikan. Menurut Saleh, (2019) penggunaan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya teknologi yang serba canggih, seharusnya peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami penjelasan materi yang diberikan. Kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat saat ini, tentu harus dimanfaatkan sebaik mungkin terutama dalam bidang pendidikan untuk mendukung proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, inovatif dan interaktif.

Saat ini dunia pendidikan tidak terlepas dari teknologi. Di Indonesia sendiri, pemerintah berupaya memanfaatkan kemajuan teknologi agar pendidikan dan proses pembelajaran di Indonesia tidak tertinggal dari negara lain. Hal yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan itu semua, diperlukan sebuah media pembelajaran yang membuat peserta didik termotivasi mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peranan media dalam pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi yang dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar. Lestari, (2018) menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik. Salah satu media yang dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran ialah video pembelajaran.

Menurut Hamid, (2020: 19) video pembelajaran merupakan sebuah media yang menyajikan audio visual yang mengandung materi pembelajaran berisikan konsep, prinsip, prosedur, teori dan contoh terhadap suatu pengetahuan dengan harapan peserta didik dapat memahami isi materi pembelajaran tersebut. Dengan adanya

video pembelajaran dapat membangun suasana yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta didik antusias dalam belajar. Salah satu aplikasi pembuat video pembelajaran yang menarik ialah *powtoon*. *Powtoon* adalah *website* yang bersifat *online* berfungsi sebagai aplikasi pembuat video yang memiliki animasi-animasi serta *fitur-fitur* menarik yang sangat disukai peserta didik.

Penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka belajar yang ditetapkan pada tanggal 11 Februari 2022, oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, yaitu Bapak Nadiem Anwar Makariem. Pada pembelajaran kurikulum merdeka, peserta didik berfokus pada materi esensial, sehingga pembelajaran lebih mendalam. Kurikulum ini mengharapkan peserta didik dapat lebih aktif, kreatif dan inovatif dengan berbagai macam pembelajaran proyek (profil Pancasila), Kemendikbud (2022). Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan video akan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon* sebagai aplikasi pembuat video pembelajaran, tentunya guru akan lebih mudah untuk menjelaskan isi materi, terutama dalam materi teks negosiasi.

Teks negosiasi umumnya berisi percakapan antara dua orang atau lebih, biasanya akan terjadi adegan tawar-menawar antara penjual dan pembeli untuk mencapai suatu kesepakatan. Nursholihah, (2020:9) mengatakan teks negosiasi adalah teks yang memuat bentuk interaksi sosial dan berfungsi mencari kesepakatan atau penyelesaian bersama dengan pihak-pihak yang mempunyai perbedaan kepentingan. Untuk memenuhi isi dan contoh teks negosiasi yang baik, benar dan nyata, seperti yang terdapat pada capaian pembelajaran (CP) pada kurikulum merdeka, yaitu memproduksi teks negosiasi dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan baik monolog ataupun dialog. Tentunya, guru memerlukan bantuan media pembelajaran yang bisa dilihat, didengar dan dirasakan oleh peserta didik, yaitu berupa video pembelajaran yang menarik. Aplikasi *powtoon* dianggap cocok untuk mewujudkan pembelajaran tersebut, melalui fitur-fitur pembuat video yang lengkap, sehingga peserta didik dapat merasakan seolah-olah contoh tersebut nyata serta dapat mewujudkan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti melakukan wawancara bersama guru Bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 20 Palembang, yaitu ibu Sri Suratmi, S.Pd. beliau mengatakan proses pembelajaran di SMA tersebut sudah berjalan dengan baik, tetapi masih ada kendala dalam penyampaian materi dengan memanfaatkan media. Kendala selanjutnya, guru kurang menguasai teknologi walaupun fasilitas di sekolah sudah cukup lengkap. Sesekali pembelajaran dilakukan menggunakan *proyektor*, tetapi hanya mengambil video dari *youtube* saja. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Beliau juga mengatakan di SMA tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar. Selain guru bahasa Indonesia, peneliti juga melakukan wawancara bersama salah satu peserta didik SMA Negeri 20 Palembang, yaitu Dewi Sawitri kelas X 1. Hasil wawancara dengan peserta didik tersebut bahwa kegiatan belajar mengajar berjalan lancar, meskipun terkadang peserta didik sulit memahami materi, khususnya teks negosiasi dengan baik. Dari hasil wawancara guru maupun peserta didik tersebut dapat ditarik kesimpulan, yaitu (1) peneliti menemukan masalah bahwa dalam proses pembelajaran kurang memanfaatkan media pembelajaran atau variasi media, yang memotivasi peserta didik selama proses pembelajaran, khususnya pada materi teks negosiasi. Hal ini berdampak pada belum tercapainya tujuan pembelajaran. (2) Peserta didik juga memerlukan bantuan dalam belajar, maksudnya ialah media pembelajaran yang memotivasi semangat peserta didik dalam pembelajaran di kelas, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang santai.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan dikembangkannya video pembelajaran ini, diharapkan dapat memudahkan guru maupun peserta didik dalam menyampaikan dan memahami materi. Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* sebelumnya pernah dikembangkan oleh Rio Dwi Andana Adi Massana (2019) dan Aji Nugroho (2020), kedua penelitian tersebut telah membuktikan menggunakan video pembelajaran dengan aplikasi *powtoon* dan cukup mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik. Namun, diantara keduanya masih terdapat kekurangan, yaitu fitur-fitur yang digunakan belum begitu maksimal untuk

mengajarkan pembelajaran menulis, serta durasi video sangat singkat, sehingga materi yang disajikan terbatas.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Menulis Teks Negosiasi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 20 Palembang” perlu dilakukan. Alasan peneliti melakukan penelitian ini, karena kurangnya pemanfaatan atau variasi media pembelajaran di SMA Negeri 20 Palembang, khususnya pada materi teks negosiasi. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran seperti *powtoon* yang menyediakan animasi-animasi pembuat video menarik. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengembangkan sebuah video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon*. Adapun kebaruan dalam penelitian ini yaitu.

- 1) Video pembelajaran ini menggunakan *powtoon* versi terbaru, tentunya dengan berbagai fitur terbaru yang akan dimanfaatkan dengan baik oleh peneliti.
- 2) Durasi dalam video pembelajaran ini lebih panjang, karena menggunakan uji coba premium.
- 3) Materi dalam video pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada definisi ataupun struktur teks saja, melainkan menyertakan contoh teks negosiasi secara nyata dengan memanfaatkan fitur dan animasi yang ada.
- 4) Video pembelajaran ini akan didesain lebih detail tentunya lengkap dan jelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi menulis teks negosiasi peserta didik kelas X SMA Negeri 20 Palembang?
- 1.2.2 Bagaimana rancangan pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi menulis teks negosiasi peserta didik kelas X SMA Negeri 20 Palembang?

- 1.2.3 Bagaimana validasi ahli terhadap desain video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi menulis teks negosiasi peserta didik kelas X SMA Negeri 20 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1.3.1 Mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi menulis teks negosiasi peserta didik kelas X SMA Negeri 20 Palembang.
- 1.3.2 Mendeskripsikan rancangan pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi menulis teks negosiasi peserta didik kelas X SMA Negeri 20 Palembang.
- 1.3.3 Mendeskripsikan validasi ahli terhadap desain video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi menulis teks negosiasi peserta didik kelas X SMA Negeri 20 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis, Adapun manfaatnya sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan, mendapat pengetahuan baru berupa teori serta langkah-langkah dalam pengembangan video pembelajaran menggunakan *powtoon*. Penelitian ini juga diharapkan mampu diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama materi teks negosiasi guna mempermudah peserta didik dalam merangkai dan menulis teks negosiasi. Selain itu, penelitian ini pula diharapkan dapat diterapkan diseluruh sekolah yang menunjang pembelajaran menggunakan video pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat dan mampu membantu peserta didik dalam menulis teks negosiasi. Peserta didik dapat menyimak pembelajaran menulis teks negosiasi, serta dapat memahami struktur, kaidah kebahasaan dan langkah-langkah membuat teks negosiasi melalui video pembelajaran yang sudah disediakan.

2) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi teks negosiasi kepada peserta didik.

3) Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan pula dapat bermanfaat bagi sekolah. Sekolah dapat lebih kreatif dan inovatif dalam hal pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Ramadhani, Masrul, J. (2020). Media pembelajaran. *books.google.com* (pp. 45–76).
- Adhkar, B. I. (2017). Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA N 2 Yogyakarta. *garuda.kemendikbud.id*.
- Ahmad Rifa'i, E. K. (2022). Penerapan kurikulum merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *jurnal syntax admiration Vol. 3 No. 8*.
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan *powtoon* sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Garuda.Kemendikbud.Go.Id, vol 7 No 2*.
- Arikunto. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Deliani, M. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video animasi siswa kelas X SMA. *Jurnal Garuda Vol. 6 No. 2*.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran : manfaat dan problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling, 6(1)*, 1689–1699.
- Devi, W. S., Fadly, A., & Kartikasari, R. D. (2020). Pelatihan pemanfaatan *powtoon* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia bagi guru di kota Sukabumi. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2)*, 162–168. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v1i2.599>
- Dewi, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* teks laporan hasil observasi kelas X SMA. *Garuda.Kemendikbud.Go.Id, vol 8 No 1, 6–9*.
- Ernalida, Yeni Lidyawati, Ansori, A. G. (2018). *Powtoon: media pembelajaran berbasis teknologi informasi sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kreatif*. *Garuda.Kemendikbud.Go.Id, Vol 5 No 2*.
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan *software powtoon* pada materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM), 3(2)*, 44. <https://doi.org/10.26740/jrpiPM.v3n2.p44-51>
- Ibrahim, N., & Ishartiwi, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran *mobile learning berbasis android* mata pelajaran IPA untuk siswa SMP. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8(1)*. <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1792>

- Irawan, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi berbasis *powtoon* kelas X SMA Srijaya Negara Palembang. *Repository.Unsri.Ac.Id*, 24–47.
- Irma. (2019). Kemampuan mengidentifikasi struktur teks kalimat persuasif dalam teks negosiasi kelas X SMA Negeri 1 Lohia. *Garuda.Kemendikbud.Go.Id, Vol 4 No 2*, 4–12.
- Junnita I, E. &. (2022). Innovative leadership management in carly children education. *Jurnal Obsesi: Pendidikan Vol 4*.
- Kalisa, O., Iqbal, E., Karomani, H., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2014). Jurnal kata (bahasa, sastra, dan pembelajarannya) 1 Mei 2014 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Lampung Halaman 1. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 1(1), 1–9.
- Kemendikbud. (2017). Model pengembangan multimedia Alessi dan Trollip. *Kemendikbud.Ac.Id*, 14–20.
- Khairiyah, L. E. (2022). Kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Of PGRA Study Program Vol. 8 No. 2*.
- Lestari, S., Purnomo, M. E., & Saripudin, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran teks negosiasi *video scribe* untuk peserta didik kelas X SMK BSI Palembang. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 84–85. <http://conference.unsri.ac.id/index.php/SNBI/article/view/1286>
- Massana, R. D. (2019). Pengembangan produk bermedia *powtoon* untuk materi teks eksposisi siswa kelas X SMA negeri 1 Kalasan. *repository.usd.ac.id*.
- Maulida, H. (2019). Pengembangan media berbasis animasi untuk pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas XI MA. *Garuda.Kemendikbud.Go.Id*, 7–19.
- Maulida, R. (2022). Inovasi pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka. *jurnal seminar uad ac.id*.
- Muh Arif Tiro, M. N. (2020). Metodologi penelitian dan teknik analisis data. *Garuda Kemendikbud go.id Vol. 1 No. 2*.
- Nahariah, N. (2022). Pemanfaatan teknologi pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Al-Qiyam*, 3(1), 68–72. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v3i1.200>
- Nora, Y., Jusar, I. R., Alyusfitri, R., Ayanof, E., & Hatta, U. B. (2022). *Pemanfaatan aplikasi powtoon sebagai salah satu alternatif*. 2(1), 37–43.
- Novi Marlina, Renny Dwi Jayanti, Frinscia, Prajono, T. (2018). Penyegaran kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran melalui aplikasi *powtoon* dan *screencast o matic*. *Garuda.Kemendikbud.Go.Id, vol 2 No 2*, 3–15.

- Nugroho, A. (2020). Pengembangan produk bermedia *powtoon* untuk materi cerita pendek kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. *garuda.kemendikbud.go.id*.
- Nurul, A. (2013). Pengembangan pembelajaran berbasis e-learning perspektif Alessi dan Trollip. *Garuda.Kemendikbud.Go.Id, Vol 5 No 2*, 10–15.
- Nurmayanti, M. (2019). Peningkatan kemampuan siswa menulis teks negosiasi menggunakan video animasi di kelas X IPA 3 SMAN Pamarican Kabupaten Ciamis. *Garuda kemendikbud go.id Vol. 2 No. 2*.
- Nursholihah. (2020). Analisis karakteristik khusus teks negosiasi. *Garuda Kemendikbud go.id Vol. 1o No. 1*.
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan *powtoon* sebagai media pembelajaran kreatif berbasis teknologi. *Seminar nasional “Digital learning merdeka belajar kampus merdeka: strategi dan inovasi pembelajaran,” 1*, 25–31.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sudi, V. H. (2020). Efektivitas penggunaan media video berbasis *powtoon* dalam pembelajaran daring. *prosiding seminar nasional penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27, 7*. <https://jurnal.umj.ac.id/index>.
- Saputra, R. M. (2019). Penerapan media audiovisual dan variasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas XI SMA. *Jurnal Prestasi Universitas Negeri Medan Vol. 3 No. 6*.
- Sugiono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (pp. 34–45). Alfabeta.
- Suherli. (2017). *Buku siswa bahasa Indonesia kelas X SMA/SMK/MA/MAK*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Taufik. (2019). *Explore buku siswa bahasa Indonesia kelas X SMA/MA*. Bandung: Penerbit Duta.
- Trollip, A. dan. (2001). *Multimedia for learning: methods and development. Soneducation*.
- Widia. (2021). Metode penelitian pengembangan. *Ejournal Stkipsiliwangi.Ac.Id*, 10–22.
- Widya, A. S. (2021). Video animasi sebagai meningkatkan semangat belajar siswa. *Jurnal Garuda Vol 8 No. 1*.
- Yudianto, A. (2022). Penerapan video sebagai media pembelajaran. *Jurnal FKIP Unila*.
- Yuline, M. A. (2021). Identifikasi Kebutuhan Guru dan Peserta Didik SMA Pontianak. *Jurnal FKIP Untan Pontianak*.

Yustinah. (2018). Kemampuan menulis teks negosiasi SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*.

Zakariah, M. A. (2020). Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. In *booksgoogle* (pp. 82–99).