

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI MENGGUNAKAN *DORATOON* PADA MATERI  
MEMAHAMI TEKS FABEL SISWA KELAS VII SMP IT  
RAUDHATUL ULUM SAKATIGA**

**SKRIPSI**

**oleh :**

**Regita Islamiyah**

**NIM: 06021281924024**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI MENGGUNAKAN *DORATOON* PADA MATERI  
MEMAHAMI TEKS FABEL SISWA KELAS VII SMP IT  
RAUDHATUL ULUM SAKATIGA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Regita Islamiyah**

**NIM: 06021281924024**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

Mengetahui,

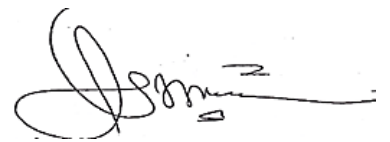
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Dr. Didi Suhendi, M.Hum.

NIP196910221994031001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
MENGUNAKAN *DORATOON* PADA MATERI MEMAHAMI  
TEKS FABEL SISWA KELAS VII SMP IT RAUDHATUL ULUM  
SAKATIGA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Regita Islamiyah**

**NIM: 06021281924024**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

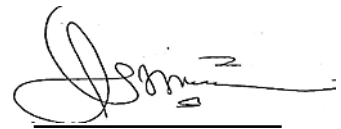
**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Jumat

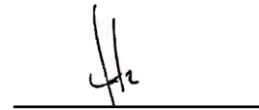
Tanggal : 04 Agustus 2023

**TIM PENGUJI**

1. **Ketua/Pembimbing : Dr. Didi Suhendi, M.Hum.**



2. **Anggota/Penguji : Drs. Ansori, M.Si.**



**Palembang, 07 Agustus 2023**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.**

**NIP 198010012002122001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Regita Islamiyah

NIM : 06021281924024

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Doratoon* pada Materi Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMPIT Raudhatul Ulum Sakatiga" merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Indralaya, Agustus 2023

Pembuat Pernyataan



Regita Islamiyah  
NIM 06021281924024

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim....*

*Alhamdulillah*, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan kemudahan kepada saya dalam proses menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa pula, salawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini terselesaikan atas dukungan orang-orang baik yang turut menyaksikan dan membantu perjalanan saya menempuh pendidikan sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia hingga memperoleh gelar sarjana. Oleh sebab itu, saya mempersembahkan skripsi ini dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Diri saya sendiri, Regita Islamiyah yang telah berjuang, berusaha, dan berdoa yang tiada hentinya hingga dapat menyelesaikan amanah dari orang tua. Terima kasih karena sudah mampu bertahan atas segala rintangan yang telah dilalui. Terima kasih telah berjuang melewati setiap langkah untuk menggapai kesuksesan.
2. Kedua orang tua saya, Ayahanda tercinta Muallimin dan Ibunda Zainubah, S.Pd.SD. atas semua kasih dan cinta yang tidak pernah putus diberikan. Terima kasih karena senantiasa memanjatkan doa, memberikan semangat, motivasi, dukungan moril dan finansial sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kakak dan adik tercinta Atika Nuli Syafitri, S.Pd. dan Fariha Muliya yang telah memberikan motivasi, semangat, dan perhatiannya.
4. Bapak Dr. Didi Suhendi, M.Hum., selaku pembimbing yang telah sabar membimbing dan memberikan saran kepada saya selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas bantuan dan arahan kepada penulis.
6. Bapak Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan arahan kepada penulis.
7. Bapak Drs. Nandang Heryana, M.Pd., Drs. Ansori, M.Si., dan Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd. sebagai validator instrumen penelitian saya.
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, sudah memberikan ilmu yang bermanfaat sehingga mampu menyelesaikan studi ini.
9. Admin prodi yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam menyelesaikan segala urusan administrasi.
10. Sahabat Rina Almaya, Hafifah Aswita Lubis, Syawaliyah Barokatina, Nurul Anggita Putri, yang telah menjadi tempat berkeluh kesah ketika sedang ada masalah, memberikan dorongan dan motivasi untuk bangkit ketika terjatuh, terima kasih atas waktu yang telah diluangkan.
11. Saudara Shopar Wansyah yang sudah memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Keluarga BEM KM FKIP Unsri yang telah memberikan pengalaman suka duka serta memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Teman-teman seperjuangan PBSI'19 kelas Indralaya telah menjadi keluarga dan saling memberikan dukungan.
14. Almamater kebanggaan "Universitas Sriwijaya"
15. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, telah membantu hingga skripsi ini selesai.

### **MOTTO**

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"  
(TQS. Al-Insyirah : 6)

"Majulah walau sejengkal, jangan biarkan dirimu berhenti di tempat,  
apalagi mundur" (Regita Islamiyah)

## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Doratoon* pada Materi Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga” 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 telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Dr. Didi Suhendi, M.Hum., selaku pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Dr. Santi Oktarina, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Lebih lanjut peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak H. Kiagus Abdul Gamal, S.Pd.I., selaku kepala sekolah SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga, dan Ibu Suci Fitrianti, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah memberikan banyak bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di bidang Bahasa dan Sastra Indonesia, pengembangan ilmu, teknologi, dan seni.

Indralaya, Agustus 2023



Regita Islamiyah  
NIM 06021281924024

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran .....	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran .....	10
2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	11
2.1.6 Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	13
2.1.7 Pengembangan Media Pembelajaran.....	13
2.2 Video Animasi.....	15
2.2.1 Pengertian Video Animasi.....	15



2.2.2 Kelebihan Animasi dalam Pembelajaran .....	15
2.2.3 Kekurangan Animasi dalam Pembelajaran.....	16
2.2.4 Manfaat Video Animasi dalam Pembelajaran.....	16
2.3 <i>Doratoon</i> .....	17
2.3.1 Definisi <i>Doratoon</i> .....	17
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Doratoon</i> .....	17
2.3.3 Langkah-Langkah Membuat Media Animasi <i>Doratoon</i> .....	18
2.4 Teks Fabel.....	21
2.4.1 Definisi Teks Fabel .....	21
2.4.2 Karakteristik Teks Fabel .....	22
2.4.3 Manfaat Teks Fabel .....	22
2.4.4 Unsur Intrinsik Fabel .....	23
2.4.5 Struktur Teks Fabel.....	24
2.4.6 Unsur Kebahasaan .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Metode Penelitian .....	29
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	29
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.4.1 Wawancara.....	32
3.4.2 Angket/Kuesioner .....	33
3.4.3 Lembar Penilaian .....	34
3.5 Teknik Analisis Data .....	37
3.5.1 Teknik Analisis Data Wawancara.....	37
3.5.2 Teknik Analisis Data Angket/Kuesioner .....	37
3.5.3 Teknik Analisis Data Lembar Penilaian .....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	41
4.1.1 Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan <i>Doratoon</i> pada Materi Memahami Teks Fabel.....	41
4.1.2 Rancangan dan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi <i>Doratoon</i> pada Materi Memahami Teks Fabel .....	65

4.1.3 Hasil Validasi Ahli terhadap Produk Media Pembelajaran Video Animasi <i>Doratoon</i> pada Materi Memahami Teks Fabel .....	78
4.2 Pembahasan .....	90
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>94</b>
5.1 Simpulan.....	94
5.2 Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Kebutuhan Awal .....	33
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru .....	34
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi .....	35
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Bahasa .....	35
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media .....	36
Tabel 3.6 Kategori Nilai Kebutuhan .....	38
Tabel 3.7 Kriteria Kebutuhan .....	38
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Validasi Ahli .....	39
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Media .....	40
Tabel 4.1 Kebutuhan Siswa terhadap Kompetensi Dasar .....	42
Tabel 4.2 Kebutuhan Siswa terhadap Indikator Pembelajaran .....	43
Tabel 4.3 Kebutuhan Siswa terhadap Pengertian Teks Fabel .....	44
Tabel 4.4 Kebutuhan Siswa terhadap Struktur Teks Fabel .....	46
Tabel 4.5 Kebutuhan Siswa terhadap Kebahasaan Teks Fabel .....	47
Tabel 4.6 Kebutuhan Siswa terhadap Penyajian Gambar Animasi pada Media <i>Doratoon</i> .....	48
Tabel 4.7 Kebutuhan Siswa terhadap Penyajian Contoh Teks Fabel pada Media <i>Doratoon</i> .....	49
Tabel 4.8 Kebutuhan Siswa terhadap Penyajian Musik Pengiring ( <i>Backsound</i> ) pada Media <i>Doratoon</i> .....	50
Tabel 4.9 Kebutuhan Siswa terhadap Penyajian Proporsi Huruf yang Jelas pada Media <i>Doratoon</i> .....	51
Tabel 4.10 Kebutuhan Siswa terhadap Penyajian Proporsi Huruf yang Bervariasi pada Media <i>Doratoon</i> .....	52
Tabel 4.11 Kebutuhan Siswa terhadap Penyajian Proporsi Bahasa yang Mudah Dipahami pada Media <i>Doratoon</i> .....	53
Tabel 4.12 Kebutuhan Siswa terhadap Penyajian <i>Background</i> dengan Warna Cerah pada Media <i>Doratoon</i> .....	55

Tabel 4.13 Kebutuhan Siswa terhadap Penyajian Background dengan Warna Pastel pada Media <i>Doratoon</i> .....	56
Tabel 4.14 Kebutuhan Siswa terhadap Penyajian pada Media <i>Doratoon</i> Disajikan Secara Jelas.....	57
Tabel 4.15 Kebutuhan Siswa terhadap Evaluasi Pembelajaran Dilakukan Secara Berkelompok .....	58
Tabel 4.16 Kebutuhan Siswa terhadap Evaluasi Pembelajaran Dipaparkan di Kelas .....	59
Tabel 4.17 Analisis Kebutuhan Aspek Indikator dan Kompetensi .....	61
Tabel 4.18 Analisis Kebutuhan Aspek Materi .....	61
Tabel 4.19 Analisis Kebutuhan Aspek Penyajian Media.....	62
Tabel 4.20 Analisis Kebutuhan Aspek Evaluasi .....	64
Tabel 4.21 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran .....	66
Tabel 4.22 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	70
Tabel 4.23 Produk Media Pembelajaran Video animasi <i>Doratoon</i> .....	73
Tabel 4.24 Hasil Validasi Media.....	79
Tabel 4.25 Hasil Validasi Materi .....	81
Tabel 4.26 Hasil Validasi Bahasa .....	83
Tabel 4.27 Hasil Revisi Validasi Ahli Media .....	87
Tabel 4.28 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	89
Tabel 4.29 Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman website .....	18
Gambar 2.2 Halaman awal doratoon.....	19
Gambar 2.3 Halaman login dan sign up.....	19
Gambar 2.4 Halaman untuk membuat aktivitas baru.....	20
Gambar 2.5 Halaman pemilihan tampilan video.....	20
Gambar 2.6 Halaman proses editing .....	20
Gambar 2.7 Halaman untuk menyimpan hasil video .....	21
Gambar 4.1 Kebutuhan Siswa terhadap Kompetensi Dasar.....	43
Gambar 4.2 Kebutuhan Siswa terhadap Indikator Pembelajaran.....	44
Gambar 4.3 Kebutuhan Siswa terhadap Pengertian Teks Fabel .....	45
Gambar 4.4 Kebutuhan Siswa terhadap Struktur Teks Fabel .....	46
Gambar 4.5 Kebutuhan Siswa terhadap Kebahasaan Teks Fabel .....	47
Gambar 4.6 Kebutuhan Siswa terhadap Gambar Animasi pada Media Doratoon	49
Gambar 4.7 Kebutuhan Siswa terhadap Penyajian Contoh Teks Fabel pada Media Doratoon.....	50
Gambar 4.8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	67

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Struktur Teks Fabel.....	25
Bagan 4.1 <i>Flowchart</i> (Diagram Alir).....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	100
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	101
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian FKIP Unsri .....	103
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Ogan Ilir .....	104
Lampiran 5 Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian di Sekolah.....	105
Lampiran 6 Lembar Angket Kebutuhan Siswa.....	106
Lampiran 7 Lembar Angket Kebutuhan Guru .....	108
Lampiran 8 Validator Media.....	110
Lampiran 9 Instrumen Validator Materi .....	113
Lampiran 10 Instrumen Validator Bahasa .....	116
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian di Sekolah.....	119
Lampiran 12 Kartu Bimbingan .....	121
Lampiran 13 Tabel Perbaikan .....	127
Lampiran 14 Bukti Perbaikan .....	128
Lampiran 15 Surat Keterangan Similarity .....	129
Lampiran 16 Hasil Similarity .....	130

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI MENGGUNAKAN *DORATOON* PADA MATERI  
MEMAHAMI TEKS FABEL SISWA KELAS VII SMP IT  
RAUDHATUL ULUM SAKATIGA**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran video animasi menggunakan *doratoon* pada materi memahami teks fabel siswa kelas VII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Namun, penelitian ini dibatasi sampai tahap *Development* sesuai kebutuhan peneliti. Media pembelajaran video animasi menggunakan *doratoon* pada materi memahami teks fabel siswa kelas VII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, produk media pembelajaran video animasi menggunakan *doratoon* dibutuhkan dalam pembelajaran memahami teks fabel siswa kelas VII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga. Langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan yang terdiri atas membuat rancangan materi, desain produk dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*. Kemudian dilakukan pengembangan produk, uji validasi ahli, dan revisi produk. Uji validasi ahli terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil dari validasi materi memperoleh total skor 75 dari nilai maksimal 95 untuk komponen kelayakan materi, dengan persentase 78,94%. Hasil validasi media memperoleh total skor 72 dari nilai maksimal 80 untuk komponen kelayakan media, dengan persentase 90%. Hasil validasi bahasa mendapatkan total skor 61 dari nilai maksimal 65 untuk komponen kelayakan bahasa, dengan persentase 93,84%. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media pembelajaran video animasi menggunakan *doratoon* materi memahami teks fabel siswa kelas VII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga sangat layak dan berkategori sangat baik.

**Kata kunci:** *Pengembangan, media pembelajaran, doratoon, teks fabel*

**Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNSRI  
(2023)**

**Nama : Regita Islamiyah**

**NIM : 06021281924024**

**Dosen Pembimbing : Dr. Didi Suhendi, M.Hum.**



**DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO LEARNING MEDIA  
USING DORATOON IN UNDERSTANDING FABLE TEXT  
MATERIALS FOR CLASS VII STUDENTS OF SMP IT  
RAUDHATUL ULUM SAKATIGA**

**ABSTRACT**

*This study aims to produce development products in animated video learning media using doratoon on material for understanding fable texts for class VII students of SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga. The type of research conducted is research with research and development methods (Research and Development). The model used in this study is the ADDIE development model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. However, this research is limited to the Development stage according to the needs of researcher. Animated video learning media using doratoon in the material for understanding fable texts for class VII students of SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga was developed based on the results of an analysis of the needs of students and teachers. Based on the results of the needs analysis, animated video learning media products using doratoon are needed to understand fable texts for class VII students of SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga. The next step is planning, which involves making material and product designs by making flowcharts and storyboards. Then product development, expert validation tests, and product revisions are carried out. The expert validation test consisted of material, media, and language experts. The results of the material validation obtained a total score of 75 out of a maximum score of 95 for the material feasibility component, with a percentage of 78.94%. The media validation results obtained a 72 out of a maximum score of 80 for the media feasibility component, with a percentage of 90%. The language validation results obtained a total score of 61 out of a maximum score of 65 for the language feasibility component, with a percentage of 93.84%. Based on the results of expert validation, animated video learning media using doratoon material for understanding fable texts for class VII students of SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga is very feasible and in an excellent category.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, doratoon, Fable Texts*

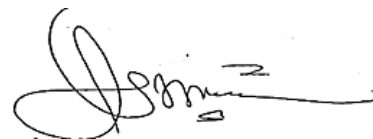
---

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 198010012002122001**

**Pembimbing**



**Dr. Didi Suhendi, M.Hum  
NIP 196910221994031001**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan salah satu proses penting dalam pendidikan siswa. Melalui proses pembelajaran siswa memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui. Fakhurrizi (2018:92) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian proses timbal-balik yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik dalam situasi edukatif untuk mencapai suatu tujuan yang sudah ditetapkan. Pembelajaran menggambarkan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini terlihat dari perubahan kurikulum yang dilakukan secara terus-menerus. Upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan terlihat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menjelaskan mengenai jaminan peningkatan mutu pendidikan.

Berdasarkan kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan pada pembelajaran berbasis teks. Menurut Priyatni (2014:68) terdapat 14 jenis teks dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMP/MTs, yaitu; (1) teks eksposisi, (2) teks observasi, (3) teks tanggapan deskriptif, (4) teks eksplanasi, (5) teks cerita pendek, (6) teks cerita prosedur, (7) teks ulasan, (8) teks cerita moral, (9) teks cerita biografi, (10) teks ulasan, (11) teks eksemplum, (12) teks tanggapan kritis, (13) teks tantangan, dan (14) teks rekaman percobaan. Setiap teks ini memiliki struktur dan ciri kebahasaan yang berbeda antara teks satu dengan teks lainnya.

Salah satu teks yang dipelajari siswa kelas VII SMP/MTs berdasarkan kurikulum 2013 adalah teks cerita moral atau sering dikenal dengan teks fabel. Teks fabel merupakan teks cerita binatang yang berisi

ajaran nilai moral dalam kehidupan masyarakat. Materi pelajaran teks fabel ini bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai budi pekerti dan kebaikan pada siswa yang digambarkan oleh tokoh binatang yang memiliki karakter seperti manusia. Melalui teks fabel siswa dapat menemukan berbagai karakter di dalamnya. Mulai dari karakter binatang dengan sifat jujur, sopan, bijaksana, dan suka menolong yang sering dimunculkan pada tokoh kancil ataupun karakter sombong, licik, dan suka menang sendiri pada tokoh buaya. Hal ini berkaitan dengan tingkat berpikir siswa SMP. Jenjang SMP dapat dikatakan sebagai peralihan masa pertumbuhan anak menuju dewasa atau disebut remaja. Sebagaimana pendapat Hidayati dan Farid (2016:137-138) pada masa ini, remaja mengalami perkembangan yang signifikan dalam kehidupannya. Mereka mengalami perubahan fisik, emosi, perilaku, sosial, kognitif, dan moral. Akibatnya masa ini disebut juga sebagai masa yang penuh dengan badai dan tekanan, karena remaja harus belajar beradaptasi dan menerima semua perubahan yang seringkali menyebabkan pergolakan emosi di dalamnya. Maka dari itu, materi pelajaran teks fabel sangat cocok diterapkan pada siswa kelas VII SMP.

Peneliti telah melakukan observasi pada saat kegiatan PLP yang dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober-15 November 2022 di SMPIT Raudhatul Ulum Sakatiga. Hasil observasi tersebut, peneliti mengamati metode dan media yang dipergunakan guru bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran. Pada saat awal pembelajaran, siswa masih terlihat antusias terlebih jika suasana belajar di pagi hari. Namun, ketika di tengah proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat bosan dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan tidak secara optimal bisa dipahami. Setelah diamati, permasalahan yang terjadi adalah media dan metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Penggunaan materi ajar dengan bantuan buku paket siswa hanya digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan pun masih terbatas pada metode ceramah dan diskusi.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia Ibu Suci Fitrianti, S.Pd., tanggal 6 Februari 2023 diketahui bahwa terdapat materi teks fabel. Ia menyampaikan media yang digunakan hanya buku paket siswa. Selain itu, permasalahan yang sering terjadi di kelas yakni siswa mudah bosan. Alternatif yang biasa dilakukan guru ketika siswa merasa bosan adalah membawa mereka belajar di luar kelas, sehingga mengubah suasana belajar agar siswa sedikit termotivasi. Solusi ini dianggap belum maksimal dalam meningkatkan minat belajar siswa sebab harus disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Peneliti juga melakukan pengamatan terkait sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah. Sarana seperti proyektor sudah ada, namun jumlahnya terbatas dan kurang dimanfaatkan guru.

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Utami, 2017:62). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar agar dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Arsyad (2013:3) media pembelajaran adalah alat atau metode yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa dalam pendidikan. Media pembelajaran saat ini terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media cetak, (2) media audio visual, (3) media berbasis komputer, (4) gabungan media cetak dan komputer. Guru profesional harus teliti dan pintar memilih media pembelajaran yang akan disajikan untuk siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dituntut dapat menggunakan media yang benar-benar cocok untuk siswa agar minat belajar siswa semakin meningkat. Pemanfaatan media teknologi seperti media audio visual dapat dikategorikan cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena media ini memadukan antara gambar dan suara. Saat ini, media audio visual dapat ditemukan pada film atau video animasi kartun yang bisa

bergerak dan berbicara. Menurut Muhibah (2020:83) video animasi memiliki keunggulan yakni mampu merangsang visualisasi siswa dalam menangkap materi yang ingin disampaikan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat video animasi adalah *doratoon*.

*Doratoon* adalah *software* yang sangat profesional untuk membuat video animasi yang menarik dengan perpaduan dan berbagai macam fitur yang tersedia (Fauziah & Ninawati, 2022 : 6507). Media *doratoon* juga mudah untuk diakses melalui *website* tanpa harus mengunduh aplikasi. Tersedia beberapa fitur pada *website doratoon* ini seperti animasi karakter manusia dan binatang yang bisa bergerak, penambahan audio untuk memperjelas materi ataupun musik pengiring agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, penambahan gambar, dan lain sebagainya. Jika dikaitkan dengan materi teks fabel, tepatnya pada KD 3.16 menelaah struktur dan kaidah kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar, media *doratoon* dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran. Fitur yang disediakan *doratoon* dapat membantu siswa dalam memahami materi ini karena pembelajaran yang disediakan menarik dan menyenangkan.

Beberapa penelitian relevan tentang pengembangan media pembelajaran video animasi telah dilakukan. Salah satunya penelitian yang dilakukan Fauziah dan Ninawati (2022) berjudul “Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar”. Persamaan yang terdapat pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang digunakan yakni media *doratoon*. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi, subjek penelitian, dan model penelitian yang digunakan. Hasil penelitiannya dinyatakan sangat layak dengan kriteria penilaian dari ahli materi dengan skor 97%, ahli media dengan skor 81%, dan penilaian kualitas media pembelajaran dengan skor 91%.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Rahmawati (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Doratoon* pada

Materi Sastra Kreatif Siswa Kelas X SMA Aisyiyah 1 Palembang”. Persamaan pada penelitian ini terletak pada media yang dikembangkan yakni media *doratoon*, sedangkan perbedaannya terletak pada materi, subjek penelitian, dan model penelitian yang digunakan. Hasil penelitiannya dinyatakan sangat layak dengan penilaian dari ahli materi memperoleh skor 88,3%, ahli media dengan skor 89,3%. Hasil uji coba kelompok kecil kepada 6 peserta didik memperoleh nilai 90,4% dengan kategori sangat layak.

Selain itu, penelitian relevan lainnya telah dilakukan oleh Rika Anggraini (2022) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* berbasis *Mobile Learning* pada Pembelajaran Teks Fabel Kelas VII di SMP Negeri 15 Palembang”. Persamaan dengan penelitian terletak pada pengembangan media pembelajaran dan materi, sedangkan perbedaannya terletak pada model pengembangan dan aplikasi yang digunakan. Hasil penelitiannya dinyatakan sangat layak dilihat dari skor validasi media memperoleh nilai persentase 89,58% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi materi dengan skor 81,06%, serta validasi bahasa memperoleh skor 75% dengan kategori “layak”.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Doratoon* pada Materi Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMPIT Raudhatul Ulum Sakatiga” perlu dilakukan.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran video animasi menggunakan *doratoon* pada materi memahami teks fabel siswa kelas VII SMPIT Raudhatul Ulum Sakatiga?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan video animasi menggunakan *doratoon* pada materi memahami teks fabel siswa kelas VII SMPIT Raudhatul Ulum Sakatiga?

3. Bagaimanakah validasi ahli terhadap media pembelajaran video animasi menggunakan *doratoon* pada materi memahami teks fabel siswa kelas VII SMPIT Raudhatul Ulum Sakatiga?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dapat dikelompok menjadi 2 bagian, yakni secara umum dan khusus. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video animasi menggunakan *doratoon* pada materi memahami teks fabel. Secara khusus, penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran video animasi menggunakan *doratoon* pada materi memahami teks fabel siswa kelas VII SMPIT Raudhatul Ulum Sakatiga.
2. Menghasilkan rancangan media pembelajaran video animasi menggunakan *doratoon* pada materi memahami teks fabel siswa kelas VII SMPIT Raudhatul Ulum Sakatiga.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran video animasi menggunakan *doratoon* pada materi memahami teks fabel siswa kelas VII SMPIT Raudhatul Ulum Sakatiga.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam konsep pengembangan media pembelajaran video animasi serta dapat menjadi referensi dalam penelitian pengembangan dengan materi yang berbeda.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih bagi siswa, guru, dan sekolah. Bagi siswa, peneliti berharap hasil produk penelitian ini dapat memberikan pembelajaran yang menarik

dan menyenangkan, sehingga dapat menggugah minat belajar siswa. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu strategi dalam mencapai tujuan kurikulum pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan hasil belajar menggunakan media gambar dan video animasi pada materi karangan deskripsi di kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5, 234-236.
- Alwi, H., Dardjowidjojo, S., Lapoliwa, H., & Moeliono A.M. (2003). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto. (2013). *Cara dahsyat membuat skripsi*. Jawa Timur: Jaya Star Nine.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Balqis, K. (2021). Pengembangan media pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis saintifik plus menggunakan adobe flash pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Palembang. *Tesis*. FKIP: Universitas Sriwijaya.
- BSNP. (2014). *Instrumen penilaian bahan ajar bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: teori dan prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *Jurnal At-Tafkir*, 1, 92.
- Fauziah, M. P. & Ninawati, M. (2022) Pengembangan media audio visual (video) animasi berbasis doratoon materi hak dan kewajiban penggunaan sumber energi mata pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6
- Fikri, H. & Madona, A. S. . (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Hapsari, G. P. P, & Zulherman. (2021). Pengembangan video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5.
- Hendri, N. (2014). Bahan ajar teknik animasi (macromedia flash 8). *Modul*, 1.
- Hidayati, B.K. & Farid, M. (2016). Konsep diri, adversity question dan penyesuaian diri pada remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 137.
- Kemendikbud. (2013). *Bahasa Indonesia wahana pengetahuan SMP/MTs VII*. Jakarta: Purkurbuk, Balitbang, Kemendikbud.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur.
- Kurniasih, T., Haryani, M., & Ciptowati, E. (2015). Meningkatkan daya tanggap dan hasil belajar ipa siswa SMP di kelas khusus olahraga melalui media pembelajaran animasi. *Jurnal Pengajaran Matematika dan Ilmu*

*Pengetahuan Alam*, 20, 100. Retrieved from <https://doi.org/10.18269/JPMIPA.V20I1.570>

- Muhibah, S. (2021). Model video pembelajaran berbasis animasi sebagai solusi belajar efektif di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pengabdian Dinamika*, 8, 83.
- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran: sebuah pendekatan baru*. Ciputat: Gaung Persada Pers.
- Nasution. (2013). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Sastra anak: pengantar pemahaman dunia anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Priyatni, E. T. (2014). *Desain pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purnama, S. (2013). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Arab). *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4.
- Rahmwati, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Doratoon pada materi sastra kreatif siswa kelas X IPA SMA Aisyiyah 1 Palembang. *Skripsi*. Palembang: FKIP Universitas Muhammadiyah.
- Rahman, T. (2017). *Teks dalam kajian struktur dan kebahasaan*. Semarang: CV Pilar Nusantara.
- Rahmawati, I. S., Roekhan, & Nyrhasanah. (2016). Pengembangan media pembelajaran menulis teks fabel dengan Macromedia Flash bagi siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*, 1, 1323.
- Rosyid, M.Z., Sa'diyah, H. & Septiana N. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rukayah. (2012). *Pedoman pelaksanaan pembelajaran sastra anak dengan pendekatan koperatif di Sekolah Dasar*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.

- Sadiman, A.S., Raharjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2012). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Saputra, .P.M.A, Wirawan, I.M.A, & Artana, I.K.R. (2016). Film animasi pembelajaran sistem pencernaan manusia pada kelas VII SMP Negeri 3 Banjar tahun ajaran 2015/2016. *KARMAPATI*, 4.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian & pengembangan (research and development)*. Bandung: ALFABETA.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suprihatin. (2015). Pengembangan bahan ajar teks fabel yang bermuatan kisah teladan upaya menumbuhkan karakter dengan pendekatan saintifik bagi peserta didik kelas VIII SMP/MTs. *Skripsi*.
- Susilana, R. & Riana, C. (2009). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syafutri, D. H. & Hidayati, F. (2016). Fabel sebagai alternatif pendidikan karakter dalam pembelajaran sastra anak. *Seminar Nasional Sastra Anak*.
- Utami, P. U. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk*. 12. 62