

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIOVISUAL MATERI TEKS CERPEN MENGGUNAKAN
APLIKASI *DORATOON* UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP
NEGERI 21 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Patia Risky

NIM: 06021182126002

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL MATERI
TEKS CERPEN MENGGUNAKAN APLIKASI *DORATOON* UNTUK
SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 21 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

PATIA RISKY

NIM: 06021182126002

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

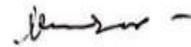
Mengesahkan:

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,

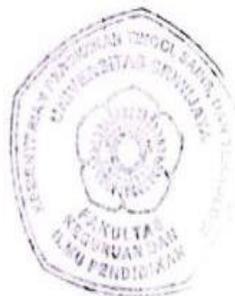


Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
NIP 195901171983031014



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL MATERI TEKS
CERPEN MENGGUNAKAN APLIKASI *DORATOON* UNTUK SISWA KELAS VIII
DI SMP NEGERI 21 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

PATIA RISKY

NIM: 06021182126002

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

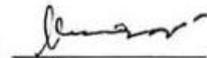
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 08 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.



2. Anggota/Penguji : Khalidatun Nuzula, M.Pd.



Palembang, 08 Maret 2025
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd
NIP 198010012002122001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Patia Risky

NIM : 06021182126002

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Materi Teks Cerpen Menggunakan Aplikasi *Doratoon* untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 21 Palembang” merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti pengutipan atau penjiplakan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 16 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila dikemudian hari didapati pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya maka 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, 08 Maret 2025

Pembuat Pernyataan



The image shows a handwritten signature in black ink over a rectangular stamp. The stamp contains the text 'METERAL TEMPEL' and a serial number 'FS-19AMX221175984'. To the left of the stamp is a vertical strip with a repeating pattern of the letters 'SRIWIJAYA'.

Patia Risky

06021182126002

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Materi Teks Cerpen Menggunakan Aplikasi *Doratoon* untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 21 Palembang” disusun untuk memenuhi 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.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd., selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Prof. Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed. D., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni dan 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. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 08 Maret 2025

Penulis



Patia Risky

NIM 06021182126002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur tidak henti-hentinya saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, tugas akhir skripsi ini dapat tersusun dan selesai, sehingga saya dapat menyelesaikan jenjang pendidikan sarjana ini. Dengan mengucapkan rasa syukur, hormat, dan kasih sayang, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Papa MZ. Ishak dan Mama Baimah, dua sosok luar biasa yang selalu menjadi tiang doa dalam setiap langkahku. Doa-doa yang kalian panjatkan dalam diam, peluh dan kerja keras yang kalian lakukan demi pendidikan dan masa depan, semuanya adalah alasan mengapa aku harus bertahan dan menyelesaikan perjalanan ini. Skripsi ini kupersembahkan sebagai tanda baktiku, meskipun tidak akan pernah cukup untuk membalas semua cinta dan perjuangan kalian.
2. Saudaraku Ferry Pratama, terima kasih atas semua dukungan yang tiada henti, terima kasih telah percaya bahwa aku bisa menyelesaikan perjalanan ini, bahkan ketika aku sendiri merasa ragu.
3. Saudariku Fatimah Zahra, meskipun raga kita kini terpisah, namun namamu tetap hidup dalam setiap langkahku. Kepergianmu di tengah perjalanan penyelesaian skripsi ini adalah luka yang tidak mudah sembuh, tetapi aku yakin kau kini berada di tempat terbaik di sisi-Nya. Skripsi ini ku persembahkan sebagai tanda cintaku yang tidak akan pernah luntur. Semoga doa-doa yang kupanjatkan sampai kepadamu di alam sana.
4. Keluarga besar, terima kasih atas banyaknya dukungan selama ini.
5. Dosen pembimbing Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd., terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang Bapak berikan mendapat balasan yang berlimpah.
6. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. Terima kasih atas arahan dan bimbingannya.

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas segala ilmu yang diberikan selama masa perkuliahan. Semoga ilmu yang diberikan menjadi ladang pahala jariyah bagi Bapak dan Ibu.
8. Kepala Sekolah, guru-guru, serta siswa-siswi SMP Negeri 21 Palembang, terima kasih atas bantuannya selama ini.
9. Teman-teman seperjuangan, Sucitra, Ranti Apriani, dan Aisyah Fansiadri. Terima kasih telah menjadi teman yang selalu ada, yang mendengarkan keluh kesah, berbagi tawa, bahkan menangis bersama di tengah tekanan perkuliahan. Terima kasih juga kepada Elica Alvionita yang telah menjadi rekan seperjuangan dalam menyelesaikan riuhnya proses pemberkasan menuju sarjana.
10. Program Beasiswa KIP-K dan YAZRI, terima kasih telah menjadi bagian penting dalam menuntaskan pendidikan ini. Setiap beasiswa yang diberikan bukan hanya sekadar bantuan finansial, tetapi juga sebuah harapan, kesempatan, dan amanah yang harus dipertanggungjawabkan.
11. Seluruh mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya Angkatan 2021. Terima kasih telah berjuang bersama untuk manggapai cita-cita. Semoga perjuangan kita tidak sia-sia.
12. Terima kasih untuk almamater kuning tercinta, kampus kuning tercinta, Universitas Sriwijaya.
13. Teruntuk diriku yang telah berjuang sejauh ini, terima kasih telah bertahan. Aku tahu perjalanan ini tidak mudah, ada air mata, ada kelelahan, ada momen-momen di mana aku merasa ingin berhenti. Namun, di titik ini, aku ingin mengakui bahwa aku bangga pada diriku sendiri.

MOTTO:

“Setiap orang memiliki cahaya dan bintangnya sendiri, keberadaanmu di dunia ini sangat berharga, jangan bandingkan dirimu dengan orang lain, karena kamu dapat bersinar dengan caramu sendiri”

-Mikrokosmos-BTS-

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KETERANGAN LULUS UJIAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
2.1 Media Pembelajaran	12
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran	12
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	13
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	15
2.2 Media Pembelajaran Audiovisual	17
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran Audiovisual.....	17
2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran Audiovisual.....	18
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran Audiovisual	18
2.3 Keterampilan Membaca Pemahaman	19
2.4 Teks Cerpen	19
2.4.1 Pengertian Cerpen.....	19
2.4.2 Ciri-Ciri Cerpen	20

2.4.3	Unsur-Unsur Intrinsik Cerpen	20
2.5	<i>Doratoon</i>	21
2.5.1	Definisi <i>Doratoon</i>	21
2.5.2	Keunggulan dan Kekurangan <i>Doratoon</i>	22
2.5.3	Langkah-langkah Menggunakan <i>Doratoon</i>	22
2.6	Penelitian Relevan	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		31
3.1	Jenis Penelitian	31
3.1.1	Atribut Pengembangan	31
3.1.2	Tahap Pengembangan	32
3.2	Lokasi Penelitian	33
3.3	Subjek Penelitian	33
3.4	Prosedur Penelitian	33
3.4.1	Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>).....	34
3.4.2	Tahap Desain (<i>Desaign</i>)	34
3.4.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	34
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.5.1	Wawancara	35
3.5.2	Angket	36
3.5.3	Lembar Uji Validasi Ahli	39
3.6	Teknik Analisis Data	43
3.6.1	Analisis Kebutuhan.....	43
3.6.2	Validasi Ahli	45
3.7	Jadwal Penelitian.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Hasil.....	47
4.1.1	Tahap Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	47
4.1.2	Tahap Desain (<i>Desaign</i>)	56
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	62
4.2	Pembahasan.....	88
BAB V PENUTUP		93
5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA		96
LAMPIRAN		101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Siswa	37
Tabel 3.3 Angket Analisis Kebutuhan Siswa	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media	40
Tabel 3.5 Angket Validasi Ahli Media	40
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3.7 Angket Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa	42
Tabel 3.9 Angket Validasi Ahli Bahasa	42
Tabel 3.10 Interpretasi <i>Skala Likert</i> Angket Analisis Kebutuhan	44
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Angket Analisis Kebutuhan	45
Tabel 3.12 Interpretasi <i>Skala Likert</i> Angket Validasi Ahli	45
Tabel 3.13 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli	46
Tabel 3.14 Waktu Penelitian	46
Tabel 4.1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran	49
Tabel 4.2 Aspek Kondisi Pembelajaran Secara Umum	50
Tabel 4.3 Aspek Kekurangan	51
Tabel 4.4 Aspek Harapan	53
Tabel 4.5 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Secara Menyeluruh	55
Tabel 4.6 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Audiovisual	58
Tabel 4.7 Hasil Validasi Media	77
Tabel 4.8 Hasil Validasi Materi	80
Tabel 4.9 Hasil Validasi Bahasa	83
Tabel 4.10 Hasil Revisi Produk	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Sebelum Masuk <i>Doratoon</i>	23
Gambar 2.2 Tampilan Awal Setelah Masuk <i>Doratoon</i>	23
Gambar 2.3 Tampilan Awal Mengedit Video	23
Gambar 2.4 Tampilan <i>Blank Project</i>	24
Gambar 2.5 Tampilan Fitur <i>Template</i>	24
Gambar 2.6 Tampilan Fitur <i>Background</i>	24
Gambar 2.7 Tampilan Fitur <i>Text</i>	25
Gambar 2.8 Tampilan Fitur <i>Characters</i>	25
Gambar 2.9 Tampilan Fitur <i>Props</i>	25
Gambar 2.10 Tampilan Fitur <i>Music</i>	26
Gambar 2.11 Tampilan Proses Penyimpanan Video	27
Gambar 3.1 Model Pengembangan Alessi & Trollip (2001)	31
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian Pengembangan	33
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Rancangan Meida	57
Gambar 4.2 Halaman Pembuka	63
Gambar 4.3 Halaman Capaian Pembelajaran	64
Gambar 4.4 Tujuan Pembelajaran	65
Gambar 4.5 Halaman Materi Pengertian Teks Cerpen	65
Gambar 4.6 Halaman Materi Ciri-Ciri Teks Cerpen	66
Gambar 4.7 Halaman Materi Unsur-Unsur Intrinsik Cerpen	67
Gambar 4.8 Halaman Materi Tokoh dan Watak	68
Gambar 4.9 Halaman Kode QR Contoh Teks Cerpen 1	68
Gambar 4.10 Halaman Materi Latar	69
Gambar 4.11 Halaman Kode QR Contoh Teks Cerpen 2	69

Gambar 4.12 Halaman Materi Alur atau Plot.....	70
Gambar 4.13 Halaman Kode QR Contoh Teks Cerpen 3	70
Gambar 4.14 Halaman Materi Amanat	71
Gambar 4.15 Halaman Kode QR Contoh Teks Cerpen 4	71
Gambar 4.16 Halaman Materi Tema	72
Gambar 4.17 Halaman Kode QR Contoh Teks Cerpen 5.....	72
Gambar 4.18 Halaman Cuplikan Cerpen 1.....	73
Gambar 4.19 Halaman Cuplikan Cerpen 2.....	73
Gambar 4.20 Halaman Kuis.....	74
Gambar 4.21 Halaman Referensi.....	74
Gambar 4.22 Halaman Profil Pengembang.....	75
Gambar 4.23 Halaman Penutup.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

1. Usul Judul Skripsi	102
2. SK Pembimbing	103
3. Surat Izin Penelitian Badan Kesbangpol Kota Palembang	104
4. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Palembang	105
5. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	106
6. Surat Tugas Validator	107
7. Lembar Validasi Ahli Media	108
8. Lembar Validasi Ahli Materi.....	109
9. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	110
10. Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan.....	111
11. Surat Keterangan Bebas Pustaka Ruang Baca.....	112
12. Kartu Bimbingan Skripsi.....	113
13. Dokumentasi Penelitian.....	114
14. Modul Ajar	115
15. Persetujuan Ujian Akhir Program Studi.....	122
16. Tabel Perbaikan Ujian Skripsi.....	123
17. Bukti Perbaikan Skripsi.....	124
18. Keterangan Pengecekan Similarity	125

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
MATERI TEKS CERPEN MENGGUNAKAN APLIKASI
DORATOON UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 21
PALEMBANG**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran audiovisual pada materi teks cerpen menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)* dengan model penelitian pengembangan Alessi dan Trollip yang meliputi perencanaan (*planning*), desain produk (*design*), dan pengembangan (*development*). Media pembelajaran audiovisual pada materi teks cerpen menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Palembang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, produk media pembelajaran audiovisual menggunakan aplikasi *Doratoon* dibutuhkan dalam pembelajaran teks cerpen untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Palembang. Langkah selanjutnya ialah tahap desain produk (*design*) dengan mengumpulkan item media, membuat *flowchart* dan *storyboard*. Kemudian, tahap pengembangan (*development*) dengan mengembangkan produk awal, uji *alpha* (validasi ahli), dan revisi produk. Uji validasi ahli dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji validasi media menunjukkan persentase 97,5% (sangat layak), validasi materi 90% (sangat layak), dan validasi bahasa 80% (sangat layak). Berdasarkan hasil uji validasi oleh tiga ahli terhadap media pembelajaran audiovisual materi teks cerpen menggunakan aplikasi *Doratoon* ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Palembang.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran Audiovisual, Doratoon, Cerita Pendek*

**DEVELOPMENT OF AUDIOVISUAL LEARNING MEDIA MATERIALS SHORT
STORY TEXT USING DORATOON APPLICATION FOR STUDENTS CLASS VIII AT
SMP NEGERI 21 PALEMBANG**

ABSTRACT

This study aims to produce audiovisual learning media development products on short story text materials using the Doratoon application for class VIII students at SMP Negeri 21 Palembang. This study uses a research and development (R&D) research method with the Alessi and Trollip development research model which includes planning, product design, and development. Audiovisual learning media on short story text materials using the Doratoon application for class VIII students at SMP Negeri 21 Palembang were developed based on the results of teacher and student needs analysis. Based on the results of the needs analysis, audiovisual learning media products using the Doratoon application are needed in learning short story texts for class VIII students at SMP Negeri 21 Palembang. The next step is the product design stage (design) by collecting media items, making flowcharts and storyboards. Then, the development stage (development) by developing the initial product, alpha test (expert validation), and product revision. The expert validation test was carried out by three experts, namely media experts, material experts, and language experts. The results of the media validation test showed a percentage of 97.5% (very feasible), material validation 90% (very feasible), and language validation 80% (very feasible). Based on the results of the validation test by three experts on the audiovisual learning media of short story text material using the Doratoon application, it was declared very feasible to be used for class VIII students at SMP Negeri 21 Palembang.

Keywords: *Development of Audiovisual, Learning Media, Doratoon, Short Story.*

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.

NIP 195901171983031014

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi tolok ukur utama dalam menilai kualitas suatu bangsa, karena melalui pendidikan dapat lahir generasi penerus yang unggul di masa depan. Seiring perkembangan zaman, khususnya di era teknologi saat ini, berbagai aspek kehidupan masyarakat semakin bergantung pada peran teknologi, dalam bidang pendidikan salah satunya (Sumartiwi et al., 2022). Untuk mencetak generasi penerus yang berkualitas di masa depan, pendidikan harus terus mengalami perkembangan, salah satunya dengan memperkaya dan mengembangkan sumber belajar (Rahman & Albaburrahim, 2022). Kemajuan teknologi yang pesat, didukung oleh perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), telah menghadirkan berbagai media digital yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku saja. Teknologi canggih saat ini juga memungkinkan terciptanya berbagai peralatan dan aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif (Anggraini & Isnawati, 2023).

Saat akan membuat sebuah media pembelajaran yang berkualitas, sudah seharusnya media pembelajaran tersebut dirancang dengan sebaik mungkin (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media pembelajaran harus dirancang dengan baik dan menarik agar dapat membangkitkan motivasi siswa dalam proses belajar. Suatu media pembelajaran dikatakan menarik jika mampu menciptakan interaksi aktif antara guru dan siswa serta membuat siswa menikmati proses pembelajaran (Naibaho & Nurjannah, 2022). Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, di antaranya ialah media pembelajaran yang berbasis audio, visual, dan audiovisual (Fauziah & Ninawati, 2022). Media audiovisual merupakan salah satu media menarik yang dapat digunakan guru saat mengajar (Prasetyo et al., 2022). Media

pembelajaran audiovisual adalah media yang menyajikan materi melalui kombinasi suara dan gambar secara bersamaan, seperti video. Media ini dinilai efektif dalam meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa (Anggraini & Isnawati, 2023).

Video adalah media digital yang menampilkan rangkaian gambar berurutan sehingga menciptakan ilusi gerak. Ketika digunakan sebagai media pembelajaran, video berisi berbagai materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa. Penggunaan video dalam pembelajaran dinilai sangat efektif karena dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa (Nurwahidah et al., 2021). Penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan, salah satunya adalah dapat dimanfaatkan dalam jangka waktu yang lama selama materinya masih relevan. Penggunaan video juga dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar, dengan tampilan video yang dibuat sangat menarik, hal ini akan memberikan motivasi pada siswa dalam memahami materi pelajaran. Media video animasi menjadi salah satu contoh media video pembelajaran yang bisa digunakan oleh seorang guru saat kegiatan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dianggap mampu meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa (Arimadona et al., 2022). Pemahaman yang baik ini berperan penting dalam mengembangkan berbagai keterampilan bahasa, termasuk kemampuan membaca.

Membaca merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang sangat perlu dikuasai oleh siswa sebab sebagian besar kegiatan siswa selalu melibatkan kegiatan membaca. Kegiatan membaca dibagi menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah jenis membaca pemahaman. Kemampuan membaca pemahaman perlu diperhatikan secara lebih dalam pengembangan siswa. Kemampuan membaca pemahaman bertujuan agar siswa mampu menemukan gagasan pokok, serta mampu memahami isi bacaan secara baik. Siswa yang telah baik kemampuan membacanya ditandai dengan sedalam apa mereka mampu mengingat, memahami,

menganalisis, serta mampu memberikan penilaian pada bacaan yang dibacanya. Beberapa hal yang mempengaruhi kemampuan membaca pemahaman siswa adalah penguasaan kosakata dan minat dalam membaca. Adanya minat baca yang tinggi pada siswa mampu meningkatkan penguasaan kosakata sehingga mendapatkan kemampuan membaca pemahaman secara lebih maksimal (Safitri et al., 2021).

Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai efektif dalam merangsang semangat belajar siswa serta membantu mereka tetap fokus pada materi yang disampaikan (Anggraini & Isnawati, 2023). Salah satu materi yang terdapat dalam kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII yang terletak pada bagian bab empat ialah materi mengulas karya fiksi, dalam hal ini berupa cerpen. Cerpen merupakan salah satu karya fiksi berupa sebuah cerita pendek yang umumnya berisikan tentang cerita fiksi atau cerita fantasi. Capaian pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa ialah membaca dan memirsa dengan tujuan pembelajarannya ialah siswa mampu menjelaskan informasi yang terdapat dalam teks, serta mampu mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam teks cerpen meliputi tema, tokoh, latar, alur, dan amanat (Gusfitri & Delfia, 2021). Cerpen seringkali menggunakan kosakata yang terkadang sulit dipahami oleh siswa. Beberapa adegan dalam cerpen juga terkadang bersifat abstrak sehingga menjadi kendala bagi siswa dalam memahami cerita (Wulan, 2019).

Maka dari itu, penting sekali untuk mengemas cerpen yang ada di buku teks menjadi lebih mudah dipahami dan juga menarik (Rahman & Albaburrahim, 2022). Hal ini tentu saja membuat guru memerlukan bantuan seperti media pembelajaran berbasis audiovisual seperti media video pembelajaran animasi agar materi dapat mudah dipahami oleh siswa. Video animasi dapat membantu memvisualisasikan adegan, tokoh, dan alur cerita menjadi lebih konkret, sehingga dapat memudahkan pemahaman siswa terkait isi cerita (Pranata et al., 2021). Agar minat baca

siswa tetap terjaga, perlu dilakukan strategi yang membuat siswa tidak hanya menikmati video pembelajaran animasi, tetapi juga terdorong untuk membaca cerita secara lebih mendalam. Salah satunya dengan membuat video animasi yang memuat cerita dengan akhir yang menggantung sehingga siswa akan merasa penasaran dan ingin membaca kelanjutan ceritanya dari teks asli. Jadi, dapat disimpulkan bahwa melalui strategi yang tepat, video animasi dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran cerpen tanpa mengurangi minat siswa dalam membaca teks asli.

Penggunaan media video pembelajaran animasi tentu saja memerlukan bantuan aplikasi dalam membuatnya (Susanti & Damayanti, 2022). Media video animasi yang akan digunakan bisa dibuat dengan bantuan aplikasi *Doratoon*. *Doratoon* merupakan salah satu aplikasi berbasis *website* yang memiliki berbagai macam fitur seperti animasi kartun, transisi, dan tulisan (Marianto et al., 2024). *Doratoon* merupakan aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Doratoon* adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan pembuatan animasi dengan gerakan yang disertai suara serta berbagai transisi, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan atraktif bagi siswa (Yanti et al., 2023). Aplikasi berbasis *website* ini memiliki keunggulan serta kekurangan. Beberapa keunggulannya ialah seperti banyaknya fitur yang bisa diakses secara gratis, video bisa dibuat dengan durasi yang cukup panjang, kualitas video yang dihasilkan sudah bisa *full HD*, *HD*, dan *SD*. *Doratoon* juga bisa diakses melalui perangkat seluler dan *website* sehingga memudahkan siswa untuk mengakses video pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Fakhrunnisaa et al., 2024). Kekurangan dari *Doratoon* ini di antaranya ialah seperti ada beberapa *item* yang harus berbayar, serta harus menggunakan internet karena aplikasi ini masih berbasis *website* (Marliya, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 Juli 2024 dengan bapak Moch. Idris, M.Pd. selaku guru bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 21 Palembang, diketahui bahwa proses pembelajaran di SMP Negeri 21 Palembang sudah berjalan dengan cukup baik, walaupun masih terdapat beberapa siswa yang kurang menunjukkan antusias saat pembelajaran bahasa Indonesia. Beliau menyebutkan bahwa hal itu bisa terjadi salah satunya karena setiap siswa tentu saja memiliki minat di bidang materi pelajaran yang berbeda. Hal lain yang menjadi kendala saat proses pembelajaran ialah terkait media pembelajaran yang digunakan. Guru masih menggunakan metode konvensional saat kegiatan mengajar, media yang digunakan dominan menggunakan papan tulis dan buku cetak sebagai sumber ajar. Hal ini disebabkan karena beliau cukup kesulitan untuk mengikuti perkembangan teknologi saat ini, serta adanya keterbatasan dari segi fasilitas berupa proyektor membuat guru semakin sulit menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti *power point* dan sebagainya. Akibatnya, siswa sering merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dan akhirnya sulit memahami materi khususnya materi terkait teks cerita pendek yang seharusnya membutuhkan bantuan media audio dan visual agar mudah dipahami oleh siswa.

Hasil wawancara bersama guru tersebut juga mendapatkan informasi bahwa hasil belajar siswa pada materi unsur-unsur intrinsik teks cerpen cenderung rendah dibandingkan dengan materi pelajaran bahasa Indonesia lain seperti materi teks laporan hasil observasi, materi iklan, slogan, dan poster. Maka dari itu, harus ada cara yang bisa dilakukan sebagai solusi atau alternatif dalam menghadapi permasalahan tersebut, seperti memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif untuk menumbuhkan minat serta motivasi siswa dalam belajar. Perlu diketahui bahwa media pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu kesuksesan dalam pengimplementasian kurikulum merdeka (Hafizah, 2023). Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran

audiovisual berupa video animasi. Pemanfaatan media pembelajaran audiovisual berupa video pembelajaran animasi bisa menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Video pembelajaran animasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga materi yang disampaikan juga akan lebih mudah dipahami.

Sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Marliya (2023) dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Sifat Koligatif Larutan dengan Aplikasi *Doratoon* di SMA Kartika XIV-1 Banda Aceh”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi *Doratoon* pada materi sifat koligatif larutan dikatakan layak. Letak persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah kedua penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang sama yaitu media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Doratoon*. Letak perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ialah penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Doratoon* pada materi sifat koligatif larutan, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Doratoon* pada materi teks cerpen. Perbedaan selanjutnya terletak pada metode penelitian yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*RnD*) dengan model pengembangan ADDIE, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan metode *RnD* dengan model pengembangan Alessi & Trollip. Perbedaannya juga terletak pada lokasi penelitian, pada penelitian ini lokasi penelitiannya adalah di SMA Kartika XIV-1 Banda Aceh, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan berlokasi di SMP Negeri 21 Palembang.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Salsabillah (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Doratoon* pada Materi Menulis Teks Persuasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang”. Hasil penelitian ini menunjukkan

bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Doratoon* pada materi menulis teks persuasi dikatakan sangat layak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbantuan aplikasi *Doratoon*. Persamaan selanjutnya terletak pada metode penelitian yang digunakan, kedua penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*RnD*) dengan model pengembangan Alessi & Trollip. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian ini mengembangkan video pembelajaran berbantuan *Doratoon* pada materi menulis teks persuasi, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Doratoon* pada materi teks cerpen. Letak perbedaan selanjutnya ialah pada lokasi penelitian. Pada penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 56 Palembang, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan berlokasi di SMP Negeri 21 Palembang.

Selanjutnya penelitian oleh Islamiyah (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Doratoon* pada Materi Memahami Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga”. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi menggunakan *Doratoon* pada materi memahami teks fabel pada siswa kelas VII di SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga sangat layak dan berkategori sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbantuan aplikasi *Doratoon*. Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan. Pada penelitian ini pengembangan media berbantuan *Doratoon* dilakukan pada materi memahami teks fabel, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada materi teks cerpen. Perbedaan selanjutnya ada pada metode penelitian yang digunakan, pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode *RnD* dengan model

pengembangan ADDIE, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan metode *RnD* dengan model pengembangan Alessi & Trollip. Letak perbedaan selanjutnya ialah terkait lokasi penelitian, pada penelitian ini berlokasi di SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan berlokasi di SMP Negeri 21 Palembang.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ramadhan dkk (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menyusun Cerpen Berbasis *Adobe Flash* Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Woja”. Berdasarkan penelitian tersebut didapati hasil bahwa media berbasis audiovisual pada materi cerpen berbantuan *Adobe Flash* dinyatakan layak dengan hasil validasi ahli media sebesar 88,57% dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi ahli materi sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama melakukan pengembangan media audiovisual pada materi teks cerpen. Perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan, pada penelitian ini media yang dikembangkan berbantuan *Adobe Flash*, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah media audiovisual berbantuan aplikasi *Doratoon*. Perbedaan selanjutnya ada pada metode penelitian yang digunakan, pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode *RnD* dengan model pengembangan ADDIE, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan metode *RnD* dengan model pengembangan Alessi & Trollip. Terdapat juga perbedaan pada lokasi penelitian, pada penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 5 Woja, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan berlokasi di SMP Negeri 21 Palembang.

Penelitian relevan selanjutnya oleh Anggun dkk (2023) dengan judul “Pengembangan Media Infografis Untuk Pembelajaran Teks Cerita Pendek”. Hasil dari penelitian ini ialah produk media infografis pada pembelajaran materi teks cerita pendek bagi kelas XI dinyatakan layak

digunakan saat pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama melakukan pengembangan media pada materi teks cerpen. Perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan, pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah media infografis yang mengandalkan visual, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah media audiovisual berbantuan aplikasi *Doratoon*. Perbedaan selanjutnya ada pada metode penelitian yang digunakan, pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode *RnD* dengan model pengembangan ADDIE, sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan metode *RnD* dengan model pengembangan Alessi & Trollip.

Berdasarkan hasil dari penelitian di atas, diketahui bahwa belum ada penelitian yang menggunakan bantuan aplikasi *Doratoon* dalam mengembangkan media pembelajaran audiovisual pada materi teks cerpen, padahal aplikasi *Doratoon* ini memiliki keunggulan dalam memvisualisasikan hal-hal abstrak yang ada dalam cerita, apalagi dalam menganalisis sebuah cerpen sangat diperlukan kejelasan mengenai aspek-aspek seperti tokoh, alur, dan *setting* cerita. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran audiovisual pada materi teks cerpen menggunakan aplikasi *Doratoon* perlu dilakukan. Alasan lain terkait pentingnya dilakukan penelitian ini adalah kurikulum merdeka menginginkan sistem pengajaran yang interaktif dan mengikuti perkembangan teknologi. Penelitian ini akan menjawab kebutuhan tersebut melalui dilakukannya pengembangan media pembelajaran yang efektif. Penggunaan dan pemanfaatan animasi merupakan salah satu tren yang cukup berkembang pesat dalam proses pembelajaran, apalagi dengan adanya kemunculan aplikasi yang mudah digunakan dalam pembuatan animasi, seperti aplikasi *Doratoon*. Pemanfaatan aplikasi *Doratoon* dalam membuat video pembelajaran animasi mampu memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Sehingga nantinya dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan tentunya mudah dipahami oleh siswa.

Kebaruan pada penelitian ini terletak pada aspek penggunaan aplikasi, walaupun aplikasi *Doratoon* sudah banyak dikenal dengan aplikasi pembuat animasi, akan tetapi penggunaan spesifik aplikasi ini dalam konteks pengembangan media pembelajaran untuk materi teks cerpen merupakan hal yang baru dan inovatif. Kebaruan juga terdapat dalam pengkombinasian antara media pembelajaran audiovisual dengan materi teks cerpen yang belum ditemukan dalam penelitian pendidikan sebelumnya.

Dengan demikian, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi solusi yang tepat dalam pembelajaran teks cerpen untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran audiovisual pada materi teks cerpen menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk kelas VIII di SMPN 21 Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran teks cerpen menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk siswa kelas VIII di SMPN 21 Palembang?
- 2) Bagaimana media pembelajaran audiovisual yang dihasilkan pada materi teks cerpen menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk siswa kelas VIII di SMPN 21 Palembang?
- 3) Bagaimana hasil dari validasi ahli pada media pembelajaran teks cerpen menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk siswa kelas VIII di SMPN 21 Palembang?

1.3 Tujuan

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran teks cerpen menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk siswa kelas VIII di SMPN 21 Palembang.
- 2) Menghasilkan media pembelajaran teks cerpen menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk siswa kelas VIII di SMPN 21 Palembang.
- 3) Mendeskripsikan hasil dari validasi ahli pada media pembelajaran teks cerpen menggunakan aplikasi *Doratoon* untuk siswa kelas VIII di SMPN 21 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat praktis pada penelitian ini ialah:

- 1) Untuk siswa, pengembangan media ini diharapkan bisa membantu kemampuan siswa dalam memahami teks cerpen.
- 2) Untuk guru, pengembangan media ini diharapkan nantinya bisa meringankan tugas guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
- 3) Untuk sekolah, pengembangan media ini diharapkan bisa membantu untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa pada materi teks cerpen dan menambah jumlah media pembelajaran yang akan digunakan di sekolah.

- Lestari (ed.); Cetakan Pe). Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hafizah, N. (2023). Media pembelajaran digital generasi alpha era society 5.0 pada kurikulum merdeka. *Al-Madrasah: Jurnaal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4).
<https://doi.org/https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., & Tahrir, T. (2021). *Media pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.); Cetakan Pe). Tahta Media Group.
- Ibrahim, N., & Ishartiwi. (2017). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android mata pelajaran IPA untuk siswa SMP. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(1).
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., & Muslim, F. A. R. (2021). Media audio visual dalam pembelajaran di sekolah dasar. *SNHRP*, 3, 183–188.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1).
- Islamiyah, R. (2023). *Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan doratoon pada materi memahami teks fabel siswa kelas VII SMP IT raudhatul ulum sakatiga*. Universitas Sriwijaya.
- Kartini, K. S., & Setiawan, I. K. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif tata nama IUPAC senyawa anorganik berbasis android. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2).
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran* (A. Kristanto (ed.)). Penerbit Bintang Surabaya.
- Marianto, A., Simatupang, G. M., & Anwar, K. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi doratoon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 55–63.
- Marliya, E. (2023). *Rancang bangun media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sifat koligatif larutan dengan aplikasi doratoon di SMA kartika*

XIV-1 banda aceh. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

- Mau, R. S., Dopo, F., & Dopo, F. B. (2023). Pengembangan media pembelajaran “akor dasar gitar” berbasis media audio visual pada kelas xi bahasa sma negeri 1 mauponggo kecamatan mauponggo kabupaten nagekeo. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(2), 1013–1020. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jcp.v3i2.1035>
- Naibaho, R. A., & Nurjannah. (2022). Pengembangan media video pembelajaran berbasis canva dengan model artikulasi pada tema perkembangan teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 04(2), 160–171.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, & Sina, I. (2021). Media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(01). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Oktarina, S., Suhendi, D., Subadiyono, & Salam. (2019). Analisis kebutuhan buku teks sejarah sastra berdasarkan pendekatan genre. *Logat*, 6(2).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran* (M. R. Perdana (ed.)). Badan Penerbit UNM.
- Pranata, K., Kartika, Y. W., & Zulherman. (2021). Efektivitas penggunaan media film animasi terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1271–1276. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.867>
- Prasetyo, Y., Usman, H., & Rasyid, M. (2022). Peningkatan keterampilan menulis teks berita melalui penggunaan media audio visual. *Jurnal Educatio*, 8(4).
- Rahman, A., & Albaburrahim. (2022). Pembelajaran menyimak apresiatif cerpen dengan metode story telling di kurikulum merdeka belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 108–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7452>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2).
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyanigrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif micromedia flash 8 pada pembelajaran tematik

- tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2).
- Ramadhan, R. A., Irwansyah, Suryaningsih, L., & Indriani, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran audiovisual menyusun cerpen berbasis adobe flash untuk siswa kelas VIII SMPN 5 gowa. *SASTRANESIA*, 11(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.32682/sastronesia.v11i4.3381>
- Safitri, H. N. E., Slamet, S. Y., & Budiharto, T. (2021). Kemampuan membaca pemahaman tinjauan dari minat membaca dan penguasaan diksi peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Didaktik Djiwa Indria*, 09(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ddi.v9i5.49331>
- Salsabillah, A. R. (2023). *Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi doratoon pada materi menulis teks persuasi peserta didik kelas VIII SMP negeri 56 Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Sidiq, E. I., & Syaripudin, C. R. (2022). Sumber belajar dan alat peraga sebagai media pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(02).
- Sugiyono. (2022). *Metoden Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke). Penerbit Alfabeta.
- Sumartiwi, N. M., Suarjana, I. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230.
- Susanti, V. D., & Damayanti, A. (2022). Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis animaker materi garis dan sudut untuk meningkatkan minat belajar siswa SMPN 1 geger di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 331–341. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.2024>
- Tambunan, S. A. (2021). Analisa kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung di kelas desain permodelan dan informasi bangunan smk 1 percut sei tuan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(1), 23–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpts.v3i1.41883>
- Vayi, & Yuliana. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran dalam bentuk buku digital interaktif berbasis flipbook bagi mahasiswa teknik mesin.

JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro), 04(02), 1–10.

Wulan, P. (2019). Pengaruh minat dan motivasi membaca terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas XII SMK negeri 9 samarinda. *LOA: Jurnal Ketatabahasaan Dan Kesusastraan*, 13(01).

Yanti, I., Febriyanti, I., & Khairuddin. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis doratoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pelajaran TIK di SMP negeri 2 bukittinggi. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(1), 35–45.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01).