

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI ANIMIZ PADA MATERI TEKS IKLAN KELAS
VIII SMP NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh:

Kevin Prayogo

NIM 06021282126035

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI ANIMIZ PADA MATERI TEKS IKLAN KELAS VIII SMP
NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Kevin Prayogo

NIM: 06021282126035

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd

NIP 198010012002122001

Pembimbing



Dr. Agus Saripudin, M.Ed.

NIP 196203101987031002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
APLIKASI ANIMIZ PADA MATERI TEKS IKLAN KELAS VIII
SMP NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Kevin Prayogo

NIM: 06021282126035

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 08 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : **Dr. Agus Saripudin M.Ed.**



2. Anggota : **Hani Atus Sholikhah, M.Pd.**



Palembang, 18 Maret 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd

NIP 198010012002122001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kevin Prayogo

NIM : 06021282126035

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Animiz* pada Materi Teks Iklan Kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara” merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila di kemudian 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, 20 Maret 2025

Pembuat Pernyataan



Kevin Prayogo

NIM 06021282126035

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan atas rahmat yang telah diberikan oleh Allah SWT., berkat karunianya, skripsi ini dapat dirampungkan sebagaimana mestinya. Atas segala berkat yang telah diberikan, penulis mendapat nikmat kesehatan, kekuatan, dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi atau tugas akhir di jenjang sarjana ini. Terima kasih pula penulis sampaikan kepada orang-orang yang turut membantu baik secara langsung maupun tidak langsung pada penelitian dan proses penyusunan skripsi ini.

1. Kedua orang tua yang sangat saya sayangi dan cintai, ayah saya Radiman dan ibu saya Dian Septiani, mereka yang telah melahirkan dan membesarkan saya dengan sepenuh hati, terima kasih banyak atas segala bentuk bantuan berupa dukungan, doa, dan finansial selama perkuliahan, berkatnya saya dapat menyelesaikan perkuliahan ini dengan baik dan membawa gelar sarjana untuk mereka.
2. Adik saya yang sangat saya banggakan, Aditya Gilang Ramadhan yang merupakan adik kandung, adik tingkat, sekaligus adik asuh saya, terima kasih telah menemani saya di kost selama perkuliahan dan selalu membantu saya dengan dukungan moral dan tenaga untuk menyelesaikan skripsi dan perkuliahan.
3. Kakak saya beserta istri dan anaknya, Dicky Setiawan yang merupakan kakak kandung saya, terima kasih atas bantuan berupa dukungan-dukungan dan doa yang telah diberikan selama saya menyelesaikan perkuliahan.
4. Sahabat terbaik saya, Intan Aprilia Sari yang sudah saya anggap seperti saudara saya sendiri, terima kasih telah membuat saya merasakan memiliki seorang sahabat yang sangat baik, peduli, dan perhatian terhadap saya, terima kasih atas segala bentuk bantuan yang telah diberikan dengan tulus selama ini, dan terima kasih telah menemani saya dari awal sampai akhir dalam proses perkuliahan serta pembuatan skripsi ini, semoga persahabatan kita abadi selamanya.

5. Bapak Dr. Agus Saripudin, M.Ed., selaku dosen pembimbing saya, terima kasih telah meluangkan waktunya membimbing saya selama menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Hani Atus Sholikhah, M.Pd., selaku dosen penguji seminar proposal dan sidang skripsi saya, terima kasih telah memberikan saran dan masukan agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik.
7. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku koordinator program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih telah memberikan arahan-arahan selama perkuliahan.
8. Bapak-bapak dan ibu-ibu dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih atas waktu, pengalaman, dan ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan.
9. Seluruh guru, staff, dan peserta didik di SMP Negeri 2 Indralaya Utara, terima kasih telah memberikan saya bantuan dan kesempatan melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Sandi Pratama, Elsy Zulanda Nabila, dan Yogi Manera, yang merupakan teman baik saya, terima kasih telah menjadi teman yang bersedia menemani dan membantu saya selama perkuliahan dan dalam pembuatan skripsi ini.
11. Rekan-rekan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2021, yang telah mewarnai kehidupan perkuliahan saya selama ini.
12. Rekan-rekan Himpunan Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (HMPBSI), yang menjadi tempat bagi saya belajar berorganisasi dan menumbuhkan rasa tanggung jawab.
13. FazzioKP, si hitam yang menjadi kendaraan saya selama perkuliahan, si hitam yang menemani saya dalam perjalanan antara Baturaja-Indralaya-Palembang.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah terlibat dalam proses saya menyelesaikan skripsi dan perkuliahan ini.

15. Terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri, Kevin Prayogo yang telah berhasil untuk kuat dan bertahan menyelesaikan segala rintangan dalam proses perkuliahan ini, terima kasih untuk tidak menyerah dengan keadaan dan terus berusaha dengan sebaik mungkin, terima kasih telah menjadi diri sendiri dan berusaha memberikan yang terbaik dalam segala hal, dan saya sangat bangga terhadap proses perkembangan diri saya dan akan terus berusaha untuk lebih baik dan bijak lagi di setiap saat bagi setiap orang kedepannya, saya meminta maaf untuk setiap kesalahan yang telah saya perbuat baik dalam perkataan maupun perbuatan dan baik yang disengaja maupun tidak, saya Kevin Prayogo pamit dan sampai jumpa lagi di petualangan hebat selanjutnya.

MOTTO

“Don't cry because it's over, smile because it happened”

“Berbahagialah seakan kau tak punya masalah, bersenang-senanglah selagi kau bisa, dan bersyukurlah selagi kau ada, kau berhak dan pantas untuk merasakannya, karena sesungguhnya kau sangatlah berharga”

- Kevin Prayogo

PRAKATA

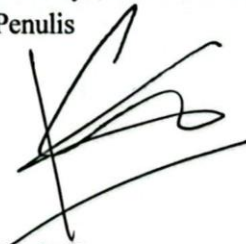
Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Animiz* pada Materi Teks Iklan Kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Dr. Agus Saripudin, M.Ed., selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan selama perkuliahan, termasuk dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Bapak Prof. Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., dan Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung.

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

Indralaya, 20 Maret 2025

Penulis



Kevin Prayogo

NIM 06021282126035

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN LULUS UJIAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoretis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Karakteristik Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.4 Macam-macam Media Pembelajaran.....	11
2.2 Aplikasi <i>Animiz</i>	13
2.2.1 Definisi Aplikasi <i>Animiz</i>	13
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Animiz</i>	14

2.2.3 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi <i>Animiz</i>	15
2.3 Menulis	17
2.3.1 Definisi Menulis	17
2.3.2 Tujuan Menulis	18
2.3.3 Manfaat Menulis	20
2.4 Teks Iklan	21
2.4.1 Definisi Teks Iklan	21
2.4.2 Struktur Teks Iklan	23
2.4.3 Karakteristik Teks Iklan	24
2.5 Menulis Teks Iklan	26
2.6 Penelitian Relevan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian	30
3.3 Prosedur Penelitian	30
3.3.1 Perencanaan (<i>Planning</i>)	31
3.3.2 Desain (<i>Design</i>)	32
3.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data	33
3.4.1 Wawancara	33
3.4.2 Angket atau Kuesioner	34
3.4.3 Lembar Uji Validasi	38
3.5 Teknik Analisis Data	41
3.5.1 Teknik Analisis Angket	42
3.5.2 Teknik Analisis Wawancara	42
3.5.3 Teknik Analisis Uji Validasi	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Identifikasi Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru	44
4.2 Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Animiz</i> pada Materi Teks Iklan	61

4.2.1 Pengembangan Produk Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Animiz</i> pada Materi Teks Iklan.....	68
4.2.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Animiz</i> pada Materi Teks Iklan	73
4.3 Validasi Desain Video Animasi Yang Dikembangkan	74
4.3.1 Validasi Aspek Media.....	74
4.3.2 Validasi Aspek Materi	76
4.3.3 Validasi Aspek Kebahasaan.....	77
4.3.4 Revisi Produk.....	79
4.4 Pembahasan	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Wawancara Kebutuhan Awal.....	33
Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru.....	35
Tabel 3.3. Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta didik.....	38
Tabel 3.4. Lembar Penilaian Ahli Materi.....	39
Tabel 3.5. Lembar Penilaian Ahli Media.....	40
Tabel 3.6. Lembar Penilaian Ahli Bahasa.....	41
Tabel 3.7. Kategori Penilaian Angket.....	42
Tabel 3.8. Persentase Kelayakan Produk.....	43
Tabel 4.1. Jumlah Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara.....	45
Tabel 4.2. Kategori Kebutuhan.....	49
Tabel 4.3. Kebutuhan Media Secara Umum.....	49
Tabel 4.4. Kebutuhan Materi.....	51
Tabel 4.5. Evaluasi.....	54
Tabel 4.6. Kebutuhan Guru.....	57
Tabel 4.7. RPP Teks Iklan.....	61
Tabel 4.8. Storyboard Rancangan Media.....	65
Tabel 4.9. Pengembangan Produk Video Animasi berbasis Aplikasi <i>Animiz</i> pada Materi Teks Iklan.....	68
Tabel 4.10. Hasil Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 4.11. Hasil Validasi Ahli Materi.....	76
Tabel 4.12. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	78
Tabel 4.13. Revisi Produk.....	80
Tabel 4.14. Revisi Produk.....	80
Tabel 4.15. Revisi Produk.....	81
Tabel 4.16. Revisi Produk.....	81
Tabel 4.17. Revisi Produk.....	81
Tabel 4.18. Revisi Produk.....	82
Tabel 4.19. Revisi Produk.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Prosedur Penelitian Pengembangan Allesi & Trollip	30
Gambar 4.1. Kebutuhan Media Secara Umum.....	50
Gambar 4.2. Kebutuhan Materi (Pernyataan 1)	52
Gambar 4.3. Kebutuhan Materi (Pernyataan 2)	53
Gambar 4.4. Kebutuhan Materi (Pernyataan 3)	54
Gambar 4.5. Kebutuhan Evaluasi (Pernyataan 1).....	55
Gambar 4.6. Kebutuhan Evaluasi (Pernyataan 2).....	56
Gambar 4.7. Flowchart Rancangan Media.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul.....	95
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	96
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan dan Kebudayaan	98
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	100
Lampiran 5 SK Selesai Penelitian.....	102
Lampiran 6 Angket Analisis Peserta Didik.....	103
Lampiran 7 Angket Analisis Guru	105
Lampiran 8 Surat Tugas Validator	108
Lampiran 9 Lembar Validasi Media	109
Lampiran 10 Lembar Validasi Materi.....	111
Lampiran 11 Lembar Validasi Bahasa.....	113
Lampiran 12 Kartu Bimbingan	115
Lampiran 13 Tautan Produk.....	117
Lampiran 14 Lembar Bebas Pustaka.....	118
Lampiran 15 Dokumentasi.....	120
Lampiran 16 Lembar Persetujuan UAP	122
Lampiran 17 SK Pengecekan Similarity	123

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz* pada materi teks iklan kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara ini dilakukan untuk menghasilkan produk pengembangan sebuah media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan (1) Menghasilkan kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz* pada materi teks iklan kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara; (2) Menghasilkan rancangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz* pada materi teks iklan kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara; (3) Menghasilkan validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz* pada materi teks iklan kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan Allesi & Trollip. Data dikumpulkan melalui teknik kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran angket yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil analisis kebutuhan peserta didik adalah sebesar 85,8% dan rata-rata hasil analisis kebutuhan guru adalah sebesar 89,4%, yang menandakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz* pada materi teks iklan sangat dibutuhkan oleh peserta didik dan guru. Data kualitatif diperoleh melalui teknik wawancara dengan guru Bahasa Indonesia. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan dengan pembuatan *prototype*, *flowchart*, dan *storyboard*. Pada tahap pengembangan menghasilkan tampilan produk berupa media pembelajaran tentang materi teks iklan yang melalui uji validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan dengan mendapatkan penilaian produk pada aspek media, materi, dan kebahasaan. Aspek media memperoleh nilai 31 (86,1%). Aspek materi memperoleh nilai 33 (95%). Aspek kebahasaan memperoleh nilai 37 (92,5%). Berdasarkan uji validasi setiap aspek tersebut, didapatkan rata-rata hasil uji validasi adalah 91,2% yang menandakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz* pada materi teks iklan sangat layak digunakan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Animiz*, Teks Iklan

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

FKIP Universitas Sriwijaya (2025)

Nama : Kevin Prayogo

NIM : 06021282126035

Dosen Pembimbing : Dr. Agus Saripudin, M.Ed.

ABSTRACT

The development of learning media based on the Animiz application on the advertising text material for class VIII of SMP Negeri 2 Indralaya Utara was carried out to produce a product for the development of a learning media. This study aims to (1) Produce the needs of teachers and students for the development of learning media based on the Animiz application on the advertising text material for class VIII of SMP Negeri 2 Indralaya Utara; (2) Produce a design for learning media based on the Animiz application on the advertising text material for class VIII of SMP Negeri 2 Indralaya Utara; (3) Produce the validity of learning media based on the Animiz application on the advertising text material for class VIII of SMP Negeri 2 Indralaya Utara. The type of research conducted is research with a research and development method using the Allesi & Trollip development model. Data were collected through quantitative and qualitative techniques. Quantitative data were obtained through the distribution of questionnaires which showed that the average result of the analysis of student needs was 85.8% and the average result of the analysis of teacher needs was 89.4%, which indicates that the learning media based on the Animiz application on advertising text material is very much needed by students and teachers. Qualitative data were obtained through interview techniques with Indonesian language teachers. Furthermore, the design stage was carried out by making prototypes, flowcharts, and storyboards. At the development stage, the product display was produced in the form of learning media on advertising text material which went through validation tests by experts. Validation was carried out by obtaining product assessments on media, material, and language aspects. The media aspect obtained a value of 31 (86.1%). The material aspect obtained a value of 33 (95%). The language aspect obtained a value of 37 (92.5%). Based on the validation test of each aspect, the average result of the validation test was 91.2% which indicates that the learning media based on the Animiz application on advertising text material is very feasible to use.

Keywords: *Development, Learning Media, Animiz, Advertising Text*

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Pembimbing



Dr. Agus Saripudin, M.Ed.

NIP 196203101987031002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan panduan yang mengatur materi pembelajaran, metode pengajaran, dan tujuan pendidikan yang ingin dicapai (Angga et al., 2022). Kurikulum dalam konteks sistem pendidikan di Indonesia saat ini menyoroti betapa pentingnya keterampilan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Selain itu, guru juga dituntut untuk mampu beradaptasi dengan pembelajaran digital sebagai bentuk respons terhadap kemajuan teknologi yang pesat. Kurikulum yang tepat dan efektif memiliki potensi untuk meningkatkan mutu pendidikan serta membekali peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan tuntutan zaman (Nirmalasari, 2022). Sebagai ilustrasi, hadirnya internet telah merevolusi pandangan kita terhadap pembelajaran dengan menyediakan akses tanpa batas ke berbagai informasi dan materi edukatif, sekaligus mengeliminasi batas ruang serta waktu. Selain tantangan dari teknologi, guru juga dituntut untuk mengadaptasi metode pembelajaran digital dalam proses belajar mereka. Kemajuan teknologi pada era saat ini menjadi satu perubahan yang tidak bisa dihindari. Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung. Salah satu materi yang membutuhkan media pembelajaran adalah teks iklan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, para peserta didik diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam berbahasa, yang mencakup mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara dengan baik. Adapun suatu keterampilan dalam menulis yang perlu dimiliki oleh siswa kelas VIII yaitu kemampuan dalam menyusun teks iklan.

Teks iklan adalah sebuah teks yang berisi pesan ataupun informasi dengan tujuan untuk mengarahkan masyarakat menggunakan Bahasa yang persuasif, supaya mereka tertarik pada jasa atau produk. Menurut Rahman dikutip dalam (Johan et al., 2022), iklan adalah bentuk komunikasi yang menyertakan membayar kepada media massa agar menyebarkan informasi promosi. Durianto juga

mengemukakan bahwa iklan merupakan suatu bentuk komunikasi yang bertujuan memengaruhi atau membujuk individu agar mengambil tindakan menguntungkan untuk pembuat iklan (Johan et al., 2022). Menulis bukan sekadar menyusun kata-kata dengan indah, tetapi juga bertujuan untuk memastikan pembaca memahami isi tulisan. Sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik, menulis memerlukan perhatian khusus, termasuk dalam hal mencari dan memperbanyak referensi. Dengan begitu, penulis, terutama yang masih pemula, dapat memperoleh lebih banyak informasi serta motivasi. Salah satu bentuk kegiatan menulis yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis teks iklan. Pentingnya mempelajari teks iklan tentu perlu diikuti dengan hasil belajar yang optimal. Banyak yang menganggap membuat teks iklan mudah karena sering melihat iklan menarik di media koran atau televisi, namun sebenarnya proses pembuatan teks iklan tidaklah sederhana. Dalam pembuatan teks iklan, perlu memperhatikan unsur-unsur dan langkah-langkah yang akan digunakan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *Animiz* dapat meningkatkan kualitas penulisan teks iklan karena memberikan akses yang terjangkau melalui web atau aplikasi, serta memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Animiz*.

Pada 10 Juni 2024, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Indralaya Utara. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan untuk menilai sejauh mana guru menggunakan teknologi dalam pembelajaran saat ini. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan di SMP Negeri 2 Indralaya Utara belum memanfaatkan media apapun, pembelajaran masih menggunakan pendekatan yang sederhana, dan para guru hanya mengandalkan buku cetak sebagai materi ajar. Oleh karena itu, sangat diperlukan penggunaan media pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik, dan peneliti merekomendasikan penggunaan aplikasi *Animiz* sebagai salah satu solusi. *Animiz* adalah aplikasi animasi yang dapat menciptakan pembelajaran

yang unik dan menarik. Aplikasi ini berbeda dari aplikasi lain karena tidak hanya menggabungkan gambar menjadi video, tetapi juga memiliki fitur untuk membuat gambar atau animasi dari awal, sehingga guru dan peserta didik dapat membuat konten sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Saat merancang materi video animasi menggunakan *Animiz*, guru harus melakukan evaluasi terlebih dahulu untuk memastikan bahwa produk tersebut cocok digunakan sebagai alat pembelajaran.

Terdapat penelitian sebelumnya yang menjadi penelitian relevan mengenai pengembangan media pembelajaran teks iklan berbasis aplikasi *Animiz* diantaranya: *Pertama* penelitian yang dilakukan oleh Firdausi & Istianah, (2022) dengan judul “*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SD*”. *Kedua*, Penelitian yang dilakukan oleh M. Anggrayni, Wiwik Okta Susilawati dan Titi Tamala pada tahun 2023 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Track pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 01 Sitiung*”.

Animiz adalah perangkat lunak yang digunakan untuk merancang presentasi dalam bentuk video animasi serta menciptakan hasil akhir berupa sebuah video (Maqfirlana et al., 2019). *Animiz* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi dan memiliki keunggulan berupa fitur serta aset gratis yang bisa diakses oleh semua pengguna, tampilan yang sederhana, dan berbagai pilihan animasi yang tersedia di dalamnya. Pemanfaatan video animasi dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki karakteristik yang menarik dan informatif. Media ini dapat mendukung guru menyampaikan materi atau pembelajaran pada peserta didik berupa kombinasi gambar, teks, suara, serta animasi yang dinamis. Selaras dengan pendapat dari Apriansyah, (2020) yang menyatakan bahwa video animasi mengintegrasikan elemen suara dan gambar guna meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam menelaah materi pembelajaran yang kompleks. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi juga didasarkan pada kecenderungan peserta didik yang menyukai sesuatu yang menarik, selaras dengan karakteristik peserta didik SMP biasanya. Adapun seperti yang disampaikan oleh Setyosari (Suryani, 2018) pentingnya memilih

media pembelajaran yang cocok untuk karakter peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, pada tanggal 10 Juni 2024, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru. Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi di SMP Negeri 2 Indralaya Utara, peneliti memilih menggunakan media tersebut karena menyediakan fitur-fitur lengkap yang memudahkan guru dan peserta didik dalam mengaksesnya.

Penggunaan aplikasi *Animiz* ini masih sangat jarang digunakan oleh peneliti lain, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks iklan. Aplikasi *Animiz* ini memiliki banyak keunggulan, seperti banyak fitur yang tersedia, tampilan yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan, dan memiliki banyak pilihan animasi yang sangat menarik. Hal inilah yang membuat penggunaan Aplikasi *Animiz* sebagai media pembelajaran sangat disarankan oleh peneliti. Selain itu, mengacu pada hasil observasi awal, SMP Negeri 2 Indralaya Utara masih belum menggunakan media pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks Iklan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran ini karena terdapat kebaruan yang ada pada materi dan tempat yang dipilih oleh peneliti, yaitu pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan di SMP Negeri 2 Indralaya Utara. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Animiz* pada Materi Teks Iklan Kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, perumusan masalah di dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz* pada materi teks iklan kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz* pada materi teks iklan kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara?
3. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz* pada materi teks iklan kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang sudah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk mencapai hal-hal berikut.

1. Menghasilkan kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz* pada materi teks iklan kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara;
2. Menghasilkan rancangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz* pada materi teks iklan kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara;
3. Menghasilkan validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Animiz* pada materi teks iklan kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini bisa menjadi tambahan wawasan mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan, sekaligus berfungsi sebagai sumber acuan atau gambaran bagi penelitian selanjutnya di bidang tersebut.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Peserta Didik

Peneliti berharap bahwa temuan dalam penelitian ini bisa meningkatkan motivasi peserta didik saat mengakses suatu media pembelajaran serta memberikan bahan evaluasi untuk mereka dalam mempelajari materi teks iklan.

2) Pendidik

Peneliti berharap bahwa temuan dalam penelitian ini bisa berkontribusi bagi para guru dalam meningkatkan efektivitas proses belajar bersama peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga

diharapkan dapat menjadi inspirasi atau referensi dalam pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang.

3) Sekolah

Peneliti berharap bahwa temuan dalam penelitian ini dapat berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi seluruh warga sekolah dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia serta mudah diakses dengan memanfaatkan media pembelajaran inovatif, kreatif, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. , Lilik, B. M., & Fajar, S. (2020). Analisis hubungan keterampilan membaca dengan keterampilan menulis siswa SD. *Education Jurnal*.
- Aini, Y. I. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning* (Allyn and Bacon, Ed.).
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hermawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi implementasi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di sekolah dasar kabupaten garut . *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Anugra, N., Yusaerah, N., Ansar, M., & Rokib, I. S. (2023). Media animiz berbasis nilai-nilai al-qur'an terhadap karakter religius peserta didik materi ipa biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 182–189.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di program studi pendidikan teknik bangunan fakultas teknik universitas negeri jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18.
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan aplikasi capcut untuk meningkatkan keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas viii smpn 4 jampangtengah kabupaten sukabumi. *Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2, 48–53.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur penelitian*. Rineka Cipta.
- Christie, M. J., Pamuji, A. R., Widjojo, H., & Murniadi, K. (2020). Analisis hubungan antara karakteristik iklan online, sikap konsumen, flow, dan minat membeli. *Kajian Branding Indonesia*, 2(1), 69–86.
- Dalman. (2018). *Keterampilan menulis*. PT Raja Grafindo Persada.
- Distira, D. A., & Mahpudin, A. (2024). Penerapan media pembelajaran animasi menggunakan animiz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas X SMAN 1 Ciawigebang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 5138–5145.
- Erniati, Muslima, Rachim, & Shidiq. (2022). Penerapan model discovery learning dalam meningkatkan kemampuan menyimak teks iklan siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Makassar. . *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(1), 26–39.
- Firdausi, M., & Istianah, F. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis animiz animation maker pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SD. *Jurnal Penelitian PGSD*, 10(5), 1052–1062.

- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Gina, P., Kresnadi, H., & Gashya, D. A. V. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 9965–9974.
- Hasan, M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hidayat, A. N. (2023). Analisis karakteristik media pembelajaran secara umum . *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8(1).
- Husna, M., Uswah, F., & Siregar, L. (2022). Pembelajaran menulis berbasis karakter character-based writing learning. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 385–388.
- Johan, E. P. E., Rustam, & Sinaga, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil menulis iklan poster di SMP nasional sariputra jambi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137–149.
- Khadijah, Nila Safina, & Rita. (2023). Pembelajaran berbasis audio visual pada materi teks biografi di kelas X SMA. *Sintaks: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 160–164.
- Kubro, K., Okra, R., Derta, S., & Musril, H. A. (2024). Perancangan media pembelajaran informatika menggunakan aplikasi animiz animaker pada kelas vii di smpn 1 padang gelugur pasaman timur. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1261–1270.
- Mahmur, Hasbullah, & Masrin. (2021). Pengaruh minat baca dan penguasaan kalimat terhadap kemampuan menulis narasi. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2), 169–184.
- Maqfirlana, L. S., Sunismi, & Fathani, A. H. (2019). Kemampuan berpikir reflektif dan komunikasi matematika melalui model jucama berbasis neurosains berbantuan software animiz materi segiempat kelas VII. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(7).
- Nirmalasari, Y. (2022). Pengembangan bahan ajar menyimak berbasis kopi bagi pemelajar bipa tingkat pemula. *KLAUSA:Kajian Linguistik,Pembelajaran Bahasa,Dan Sastra*, 6(1), 61–72.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa . *Misykat*, 3(1).

- Oktarina, Y., Inderawati, R., & Petrus, I. (2022). Needs analysis of Palembang-tourist-destination recount text materials in the 21st century learning. *English Review: Journal of English Education*, 10(2), 381–392.
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis kubungan keterampilan membaca dengan keterampilan menulis siswa sekolah dasar. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96.
- Rofifah, O. D., & Rahayu, T. (2022). Desain Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Teks Iklan untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Pembelajarannya)*, 3(2), 83–89.
- Rosyid. (2021). *Ragam media pembelajaran. CV Literasi Nusantara Abadi.*
- Safi'i, I., Apriyanti, A. N., & Ibrahim, N. (2023). Struktur dan kaidah kebahasaan teks iklan dalam materi ajar bahasa indonesia smp kelas VIII. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 19(1), 139–148.
- Sandy, D. P. A. (2018). Pengembangan media pembelajaran magix box plinko pada materi pelajaran ip a materi ekosistem untuk siswa kelas V SDn lakarsantri lili surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11), 2084–2093.
- Satini, R., & Sartika, R. (2023). Pelatihan penerapan media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menulis teks eksposisi berbasis digital di SMP muhammadiyah padang. *Integratif: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–14.
- Seno, A. J. R., & Sumaryoto, S. (2020). Pengaruh motivasi belajar dan kemampuan menyimak terhadap keterampilan menulis teks pidato (survei pada sma negeri di kota cilegon). *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(1), 9–17.
- Siagian, R. S., Sofwan, M., & Hayati, S. (2023). Media pembelajaran komik menggunakan aplikasi canva for education pada pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 5222–5230.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran ma al-huda karang melati. *Jurnal Prodi MPI*, 162–175.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kualitatif, kuantitatif dan r&d.* Alfabeta.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP). *Digilib Uin*, 1–32.
- Suryani, N. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.* Remaja Rosdakarya .

- Talitha, S., Rosdiana, R., & Susilawati, R. (2019). Aktivitas kolaborasi dan kemampuan mengembangkan gagasan dalam menulis kalimat iklan pada pembelajaran bahasa indonesia di smpn 3 cibinong kabupaten bogor. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 60–69.
- Ulhaq, D., Supriadi, O., & Hartati, D. (2021). Laras bahasa teks iklan produk dan jasa di kota jakarta utara sebagai bahan ajar materi teks iklan di kelas viii smp tahun 2021. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2), 81–94.
- Wancai Infomation &Technology Co., Ltd. (2017). *Animiz help manual* .
- Winalda, Daeng, K., & Idawati. (2023). Keterampilan menulis paragraf bahasa bugis melalui media gambar siswa sekolah menengah atas . *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(1).
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1).