

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
TEKS PROSEDUR BERBASIS APLIKASI *RENDERFOREST*
KELAS VII DI SMP NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh:

Intan Aprilia Sari

NIM 06021182126012

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
TEKS PROSEDUR BERBASIS APLIKASI *RENDERFOREST*
KELAS VII DI SMP NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Intan Aprilia Sari

NIM: 06021182126012

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



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

Pembimbing



**Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP 196212061989032003**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI
TEKS PROSEDUR BERBASIS APLIKASI *RENDERFOREST* KELAS
VII DI SMP NEGERI 2 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Intan Aprilia Sari

NIM: 06021182126012

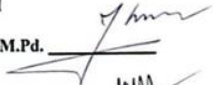
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia


Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 08 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Zahra Abwi, M.Pd. 

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

Palembang, 18 Maret 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd

NIP 198010012002122001

PRAKATA

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Teks Prosedur Berbasis Aplikasi *Renderforest* Kelas VII di SMP Negeri 2 Indralaya Utara” ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh berbagai bantuan dan dukungan dari banyak pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga besar SMP Negeri 2 Indralaya Utara yang sudah memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan penelitian, Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku koordinator program studi, serta Ibu Dr. Zahra Alwi, M.Pd., sebagai dosen pembimbing selama proses penyelesaian skripsi ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, serta Prof. Dr. Soni Mirison, M.Pd., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembelajaran Bahasa Indonesia serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 20 Maret 2025

Penulis



Intan Aprilia Sari

NIM 06021182126012

LEMBAR PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Intan Aprilia Sari

NIM : 06021182126012

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Teks Prosedur Berbasis Aplikasi *Renderforest* Kelas VII di 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, 21 Maret 2025

Pembuat Pernyataan



Intan Aprilia Sari

NIM 06021182126012

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan rasa syukur tak henti-hentinya kepada Allah *Subhanahuwata'ala* yang telah memberikan nikmat kesehatan, kemudahan, kesabaran, dan kekuatan yang luar biasa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Segala perjuangan dan langkah penulis selama menempuh pendidikan, saya Intan Aprilia Sari selaku penulis mempersembahkan serta mengucapkan banyak terima kasih kepada orang-orang yang sangat penting dalam kehidupan penulis, orang-orang yang rela menyempatkan waktunya dan turut menyaksikan membantu dalam perjalanan selama masa perkuliahan S1 di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

1. Orang yang paling istimewa kedua orang tua saya yang menjadi panutan saya. Bapak Iwan Ansori dan Ibu Eli Mulyana Latif gelar sarjana ini saya persembahkan untuk kalian yang selalu melangitkan doa-doa baik, yang selalu memberikan dukungan kepada penulis baik moril maupun materil tak terhingga. Terimakasih mama dan papa atas segala pengorbanan dan tulus kasih sayang yang telah diberikan. Beliau memang tidak sempat menyelesaikan pendidikan bangku perkuliahannya di beberapa semester, namun mereka berhasil dan mampu senantiasa memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya. Semoga mama dan papa sehat selalu dan diberikan umur yang panjang.
2. Kak Indah, Kak Iyan dan Kak Ivan orang sangat berjasa dalam kehidupan penulis, saudara terbaik saya. Terimakasih sudah selalu mengusahakan kebahagiaan penulis. Terimakasih telah ikhlas memberikan semua fasilitas yang penulis butuhkan terutama Kak Indah dan Kak Iyan. Ketiga saudara saya menjadi alasan saya untuk cepat menyelesaikan studi sehingga tidak merepotkan mereka lagi.

3. Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibu dan Bunda saya yang senantiasa selalu saya repotkan dalam dunia perkuliahan. Orang yang selalu berada di belakang layar yang telah memberikan semangat, pengertian, dan perhatiannya. Terimakasih telah menyempatkan waktu untuk selalu memotivasi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Kepada sahabat saya Kevin Prayogo, S.Pd. yang kehadirannya sangat berharga, yang selalu berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih atas waktu selama 3 tahun 8 bulan selalu ada dalam setiap masa studi. Terimakasih atas semua kesabaran dan semua hal yang selalu di usahakan untuk membuat penulis bahagia, tertawa dan pantang menyerah, dia bukan hanya sahabat penulis melainkan kakak saya. Sampai jumpa dan semoga persahabatan kita selalu abadi.
5. Ibu Dr. Zahra Alwi, M.Pd dan Ibu Hani Atus Sholikhah, M.Pd. selaku dosen pembimbing dan penguji saya yang telah mengorbankan banyak waktu. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas ilmu, wawasan dan pengalaman. Terimakasih telah memotivasi dan mendukung saya selama proses pembuatan skripsi ini.
6. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. Terima kasih telah membantu dan memberikan arahan kepada penulis selama perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih atas pengalaman dan ilmunya yang telah diberikan. Terima Kasih karena selalu memberikan motivasi kepada saya selama masa perkuliahan.

8. Shabrina Enggelina Fara, teman pertama saya dalam perkuliahan terima kasih selalu mengusap dan mengubah air mata saya dengan hal-hal yang lebih cerah. Semoga kamu selalu dikelilingi hal baik dan orang baik.
9. Sandi Pratama, Annisa Nadira, Elsyia Zulanda Nabila, Agnes dan Siti Nadia. Terima kasih telah menjadi rekan dan saudara saya dalam dunia perkuliahan. Terima kasih karena tidak pernah menganggap saya saingan dalam proses perkuliahan. Terima kasih sudah jadi teman penghibur dikala berisiknya dunia, Terima kasih tidak pernah meninggalkan saya dalam kondisi apapun. Dan terima kasih sudah memberikan arahan serta kerjasamanya dalam proses pengerjaan skripsi ini. Semoga dalam setiap langkah menuju kesuksesan kalian diberikan kemudahan.
10. Keluarga besar SMP Negeri 2 Indralaya Utara. Terima kasih atas kesempatan dan bantuannya kepada saya selama saya meneliti di SMP Negeri 2 Indralaya Utara.
11. Nurbaya, Yogi Manera, Zahnas Ziva Cegame, Salsha Mayta Maharani selaku teman seperjuangan saya dalam menyelesaikan studi ini. Terima kasih atas bantuan kalian selama ini.
12. Aditya Gilang Ramadhan selaku adik dari sahabat saya yang sudah saya anggap sebagai adik saya sendiri, Terimakasih atas bantuan selama ini. Semangat menjalani perkuliahan dan gapai cita-cita mu. Sampai jumpa
13. Teman-teman satu angkatan PBSI 2021 kelas Indralaya. Sukses selalu untuk kalian semua.
14. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang sampai detik ini.
15. Almamater kebanggan, Universitas Sriwijaya.

Motto

“Jangan menunggu kehilangan baru sadar arti kebersamaan”

-Intan Ap

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR TIM PENGUJI	iii
PRAKATA	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoretis	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Pengembangan.....	8
2.2 Media Pembelajaran	9
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	9

2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	10
2.2.3 Tujuan Media Pembelajaran.....	10
2.2.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.2.5 Manfaat media pembelajaran	12
2.2.6 Karakteristik Media Pembelajaran.....	13
2.3 <i>Renderforest</i>	14
2.3.1 Definisi <i>Renderforest</i>	14
2.3.2 Langkah-langkah <i>Renderforest</i>	14
2.3.3 Kelebihan <i>Renderforest</i>	17
2.3.4 Kekurangan <i>Renderforest</i>	18
2.4 Menulis.....	18
2.4.1 Definisi Menulis	18
2.4.2 Manfaat Menulis	19
2.5 Teks Prosedur.....	19
2.5.1 Definisi Teks Prosedur.....	19
2.5.2 Struktur Teks Prosedur.....	20
2.5.3 Ciri-Ciri Teks Prosedur.....	20
2.5.4 Langkah-langkah Menulis Teks Prosedur.....	21
2.6 Penelitian Relevan.....	21
BAB III	24
METODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1 Jenis Penelitian.....	24
3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian.....	26
3.3 Prosedur Penelitian.....	26
3. 4 Teknik pengumpulan data.....	29
3.4.1 Wawancara	29
3.4.2 Angket atau Kuisisioner	30
3.4.3 Lembar Uji Validasi.....	35
3.5 Teknik Analisis Data.....	38

3.5.2 Teknik Analisis Wawancara.....	39
3.5.3 Teknik Analisis Lembar Penilaian	39
BAB IV	41
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Hasil Penelitian	41
4.1.1 Identifikasi Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Renderforest</i> pada Materi Teks Prosedur.....	41
4.2 Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Renderforest</i> pada Materi Teks Prosedur	59
4.2.1 Pengembangan Produk Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Renderforest</i> pada Materi Teks Prosedur.....	68
4.2.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Renderforest</i> pada Materi Teks Prosedur	74
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
4.4.3 Revisi Produk	79
4.4 Pembahasan	84
BAB V.....	90
KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi wawancara kebutuhan awal.....	29
Tabel 3.2. Kisi-kisi instrument analisis kebutuhan guru.....	31
Tabel 3.3. Instrumen analisis kebutuhan peserta didik	34
Tabel 3.4. Lembar penilaian ahli materi.....	35
Tabel 3.5. Lembar penilaian ahli media	36
Tabel 3.6. Lembar penilaian ahli bahasa.....	37
Tabel 3.7. Kategori penilaian angket.....	38
Tabel 3.8. Persentase kebutuhan produk.....	40
Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara.....	42
Tabel 4.2 kategori kebutuhan.....	46
Tabel 4.3 Kebutuhan media <i>Renderforest</i> secara umum.....	46
Tabel 4.4 Kebutuhan materi	47
Tabel 4.5 Evaluasi.....	51
Tabel 4.6 Kebutuhan Guru	54
Tabel 4.7 RPP Modul Menulis Teks Prosedur.....	57
Tabel 4.8 Storyboard media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Rendeforest</i>	64
Tabel 4.9 Tabel Hasil Pengembangan Produk Video Animasi.....	68
Tabel 4.10 Hasil validasi ahli media	75
Tabel 4.11 Hasil validasi ahli materi.....	76
Tabel 4.12 Hasil validasi kebahasaan.....	78
Tabel 4.13 Tabel Hasil Revisi Produk.....	79
Tabel 4.14 Tabel Hasil Revisi Produk.....	80
Tabel 4.15 Tabel Hasil Revisi Produk.....	81
Tabel 4.16 Tabel Hasil Revisi Produk.....	81
Tabel 4.17 Tabel Hasil Revisi Produk.....	82

Tabel 4.18 Tabel Hasil Revisi Produk.....	83
Tabel 4.19 Tabel Hasil Revisi Produk.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan awal aplikasi <i>Renderforest</i>	15
Gambar 2.2 Tampilan depan tamplate <i>Renderforest</i>	15
Gambar 2.3. Tampilan edit animasi	16
Gambar 2.4. Tampilan <i>create new video</i>	16
Gambar 2.5. Tampilan membuat teks.....	17
Gambar 2.6. Tampilan dari hasil akhir <i>Renderforest</i>	17
Gambar 3.1. Tahap Pengembangan Allesi&Trollip.....	25
Gambar 3.2. Prosedur penelitian pengembangan.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul Skripsi	97
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi	98
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Universitas Sriwijaya	98
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Ogan Ilir	99
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Ogan Ilir	99
Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian	100
Lampiran 7 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	100
Lampiran 8 Angket Analisis Kebutuhan Guru	102
Lampiran 9 Surat Tugas Validator	102
Lampiran 10 Validasi Media	103
Lampiran 11 Validasi Materi	103
Lampiran 12 Validasi Kebahasaan	104
Lampiran 13 Kartu Bimbingan Skripsi	104
Lampiran 14 Tautan Produk	105
Lampiran 15 Surat Keterangan Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP	105
Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Pustaka Universitas Sriwijaya	106
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian	107
Lampiran 18 Persetujuan Ujian Akhir Program Studi	109
Lampiran 19 Hasil Similarity Index (turnitin)	109

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran pada materi teks prosedur berbasis aplikasi *Renderforest* kelas VII di SMP Negeri 2 Indralaya Utara ini telah dilakukan untuk memenuhi media yang sebelumnya ada. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menghasilkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa pada materi teks prosedur berbasis aplikasi *Renderforest*; (2) Menghasilkan rancangan media pembelajaran pada materi teks prosedur berbasis aplikasi *Renderforest*; (3) Menguraikan hasil validasi terhadap media pembelajaran pada materi teks prosedur berbasis aplikasi *Renderforest*. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Renderforest* dalam pembelajaran teks prosedur kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara dikembangkan berdasarkan hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket kepada 80 siswa dan 1 guru Bahasa Indonesia. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa rata-rata nilai kebutuhan siswa sebesar 99,85% dan rata-rata kebutuhan guru sebesar 89,4%. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli kebahasaan. Hasil validasi media memperoleh nilai persentase sebesar 86,1 % (sangat layak). Hasil validasi materi memperoleh nilai persentase sebesar 80% (sangat layak). Hasil validasi kebahasaan memperoleh nilai persentase 92,5% (sangat layak). Hasil uji validasi dari ketiga aspek tersebut memperoleh nilai rata-rata sebesar (86,2%) hasil tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* pada materi teks prosedur siswa kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara sangat layak digunakan.

Kata-kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Renderforest*, Teks Prosedur

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

FKIP Universitas Sriwijaya (2025)

Nama : Intan Aprilia Sari

NIM : 06021182126012

Dosen Pembimbing : Dr. Zahra Alwi, M.Pd.

ABSTRACT

The development of learning media on procedure text material based on the Renderforest application for class VII at SMP Negeri 2 Indralaya Utara has been carried out to fulfill previously existing media. This research aims to (1) Produce the results of an analysis of teachers' and students' needs for procedural text material based on the Renderforest application; (2) Produce learning media designs on procedure text material based on the Renderforest application; (3) Describe the results of validation of learning media on procedure text material based on the Renderforest application. The type of research carried out is research using research and development methods. Learning media using the Renderforest application in learning procedural texts for class VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara was developed based on the results of observations, interviews and distributing questionnaires to 80 students and 1 Indonesian language teacher. The results of the needs analysis show that the average value of student needs is 99.85% and the average value of teacher needs is 89.4%. The product developed was validated by three experts, namely media experts, material experts and linguistic experts. The media validation results obtained a percentage value of 86.1% (very feasible). The results of material validation obtained a percentage value of 80% (very feasible). The linguistic validation results obtained a percentage score of 92.5% (very decent). The validation test results for these three aspects obtained an average score of (86.2%), these results stated that the learning media based on the Renderforest application in procedural text material for class VII students at SMP Negeri 2 North Indralaya was very suitable for use..

Keywords: *Keywords: Development, Learning Media, Renderforest, Procedure Text*

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010012002122001

Pembimbing



Dr. Zahra Alwi, M.Pd.

NIP 19621206198903200

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia membutuhkan pendidikan untuk bisa mengembangkan potensi di dalam dirinya dan dengan pendidikan diharapkan dapat membantu segala persoalan sosial di tengah masyarakat. Pendidikan bertujuan mempersiapkan pelajar untuk meneruskan kelangsungan hidupnya di masyarakat. Dalam proses mendidik tentunya akan ada metode pengajaran yang dijalankan oleh guru dan peserta didik itu sendiri. Perkembangan teknologi di era modern merupakan suatu keniscayaan yang tak dapat dihindari, karena pada dasarnya, kemajuan teknologi selalu sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan (Maritsa et al., 2021). Teknologi komunikasi merupakan aplikasi yang dimanfaatkan manusia untuk memperoleh pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi (Oktaviani et al., 2022). Setiap pembelajaran memiliki gaya pembelajaran yang berbeda-beda, beberapa pembelajaran ada yang dapat berlangsung tanpa menggunakan media pembelajaran, sementara yang lain ada juga yang memerlukan media pembelajaran sebagai sarana pendukung proses belajar. Teknologi komunikasi dan informasi hampir digunakan di semua aktivitas sehari-hari untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi (Terttiaavini & Saputra, 2022). Perkembangan teknologi sangat diperlukan oleh setiap orang pada saat ini. Kecanggihan teknologi yang berkembang sangat pesat ke semua bidang, khususnya pendidikan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud) menyatakan bahwa pembelajaran abad ke-21 menekankan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah, berpikir analitis, bekerja sama, dan menggunakan informasi. Akibatnya, siswa harus memiliki kemampuan untuk memahami dan menguasai prosedur teks yang kompleks serta kemampuan untuk

menganalisis, mendeskripsikan, dan berkomunikasi dengan berbagai jenis teks. Salah satu keterampilan penting dalam pendidikan modern adalah menulis teks prosedur (Susilawati & Usman, 2021). Berpikir kritis membantu siswa menganalisis data secara mendalam dan menggunakannya untuk membantu orang lain, sementara pemecahan masalah melatih mereka menghadapi tantangan dan menemukan solusi bagi masalah yang lebih besar dalam kehidupan. Melihat hal ini, maka perlu diadakannya inovasi dalam kegiatan belajar mengajar yang melibatkan perkembangan zaman dan teknologi (F. N. Putri, 2020)

Keterampilan komunikasi mencakup kemampuan menemukan, menggunakan, dan mengoptimalkan alat serta teknik dalam menerima dan menyampaikan informasi. Teknologi dan globalisasi terus mengubah pendidikan dengan memperkenalkan pendekatan baru dan memperluas akses terhadap sumber daya. Pendidikan modern tidak hanya berpusat pada materi akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berbahasa seperti membaca, berbicara, menyimak, dan menulis. Menulis sebagai bentuk komunikasi tertulis sangat penting bagi siswa, dan memerlukan penguasaan keterampilan seperti ejaan, struktur kalimat, dan pemilihan kata. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan menulis harus didukung secara berkelanjutan, termasuk melalui pemanfaatan media sebagai alat bantu (Amin et al., 2021).

Pelajaran Bahasa Indonesia ialah mata pelajaran yang memerlukan media dalam sebuah pembelajaran, media pembelajaran ialah komponen yang sangat penting dalam pembelajarn sebagai jembatan untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat penyelesaian yang menjadi bagian penting dalam keberhasilan pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Salah satu materi yang membutuhkan adanya penggunaan media pembelajaran ialah teks prosedur. Mempelajari teks prosedur tentu saja harus diiringi dengan hasil belajar yang maksimal. Menulis teks prosedur yang dilaksanakan bertujuan agar siswa memahami bagaimana mengerjakan sesuatu dengan langkah-langkah yang

detail secara terurut. Siswa dapat berperan langsung dalam proses pembelajaran, guru sebagai perancang, motivator, dan pengamat serta di pihak lain murid didorong untuk memberikan respon individual (Arinda, 2018). Teks prosedur adalah teks yang berisi petunjuk langkah-langkah dalam menggunakan atau membuat sesuatu, sehingga memudahkan pembaca dalam melakukannya. Teks prosedur membantu pembaca menyelesaikan tugas dengan mudah. Teks prosedur pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran akan sangat menarik bagi siswa karena akan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Pada 10 Mei 2024, peneliti mewawancarai seorang guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Indralaya Utara untuk memahami proses pembelajaran siswa serta pemanfaatan teknologi oleh pendidik saat ini. Informasi yang peneliti dapatkan dari salah satu guru tersebut, mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur di SMP Negeri 2 Indralaya Utara masih sangat konvensional dan sederhana sekali, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa guru pendidik di SMP Negeri 2 Indralaya Utara hanya menggunakan buku cetak untuk bahan ajar dan mediana. Peserta didik membutuhkan sekali media pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang menarik sehingga pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif untuk menyajikan materi dalam bentuk media pembelajaran. Guru tersebut juga mengatakan bahwa tentu saja aplikasi yang akan digunakan peneliti bisa berkembang di sekolah tersebut karena melihat di sekolah ini sangat minim sekali dengan media pembelajaran, aplikasi yang digunakan oleh peneliti ialah *Renderforest*.

Aplikasi *Renderforest* ini merupakan aplikasi animasi yang akan menciptakan pembelajaran dengan unik dan tidak membosankan, *Renderforest* adalah perangkat lunak berbasis online yang menyediakan layanan pembuatan video secara gratis. Media pembelajaran berbasis video animasi merupakan media yang tidak hanya didengar, tetapi dilihat dan diamati secara langsung oleh siswa (Afrilia et al., 2022). Animasi berbentuk tampilan bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak (A. Putri et al., 2023). Animasi dapat meningkatkan motivasi siswa

dalam pembelajaran, sebab dilakukan dengan menyimak sekaligus melihat gambar. *Renderforest* adalah alat gratis yang memungkinkan Anda membuat presentasi profesional, intro, tayangan slide, dan elemen lainnya (Aeni et al., 2022). *Renderforest* adalah aplikasi berbasis online yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan usia siswa. Berbagai fitur template yang tersedia dalam aplikasi membuat tampilan lebih menarik. Guru diharapkan aktif dan kreatif saat membuat media pembelajaran yang menarik perhatian dan minat siswa. Ini memungkinkan mereka menyampaikan pelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Salah satu cara untuk meningkatkan proses komunikasi adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat saat menyampaikan materi pelajaran.

Terdapat penelitian sebelumnya yang relevan mengenai pengembangan media pembelajaran teks prosedur berbasis aplikasi *Renderforest* diantaranya: *Pertama* penelitian yang dilakukan Amsidi (2023). Pada tahun 2023 dengan judul “*Pengembangan multimedia pembelajaran matematika dengan menggunakan Renderforest berbasis model problem based learning di stkip muhammadiyah kalabah*”. *Kedua*, penelitian yang dilakukan Tumangger (2023). Pada tahun 2023 dengan judul “*Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Renderforest untuk Mendorong Kemampuan Berpikir Kritis*”. *Ketiga* penelitian yang dilakukan oleh (Aeni et al., 2022). Pada tahun 2022 Dengan judul penelitian “*Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4*”.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan berbasis aplikasi *Renderforest* pada materi teks prosedur karena belum ada penelitian yang menggunakan media pembelajaran *Renderforest* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur. Penelitian ini dilakukan SMP Negeri 2 Indralaya Utara karena berdasarkan permasalahan yang ada di SMP Negeri 2 Indralaya Utara ialah masih di bawah rata-rata ketuntasan minimal karena siswa

bosan dengan pembelajaran yang ada. Hal ini dapat terjadi karena lingkungan pembelajaran yang kurang menarik, fasilitas yang tidak memadai, dan minimnya motivasi siswa menjadi kendala. Selain itu, siswa masih kesulitan membedakan berbagai jenis teks, seperti observasi, prosedur, dan presentasi. Alasan Peneliti menggunakan media tersebut karena tersedia fitur-fitur yang lengkap sehingga memudahkan pendidikan maupun peserta didik untuk mengaksesnya, lalu aplikasi ini juga belum banyak digunakan oleh peneliti lainnya terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran ini karena terdapat kebaruan yang ada pada materi dan tempat yang dipilih oleh peneliti, yaitu pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks prosedur yang akan diterapkan di SMP Negeri 2 Indralaya Utara, ***“Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Teks Prosedur Berbasis Aplikasi Renderforest Kelas VII di SMP Negeri 2 Indralaya Utara”***. Dengan dilakukannya penelitian ini bisa dipahami pentingnya media pembelajaran pada materi teks prosedur berbasis aplikasi *Renderforest* kelas VII di SMP Negeri 2 Indralaya Utara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan oleh peneliti di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran pada materi teks prosedur berbasis aplikasi *Renderforest* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara?
- 2) Bagaimana rancangan dan pengembangan media pembelajaran pada materi teks prosedur berbasis aplikasi *Renderforest* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara?
- 3) Bagaimana hasil validasi produk media pembelajaran pada teks prosedur berbasis aplikasi *Renderforest* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ada ialah sebagai berikut;

- 1) menguraikan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran pada materi teks prosedur berbasis aplikasi *Renderforest* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara;
- 2) menghasilkan rancangan media pembelajaran pada materi teks prosedur berbasis aplikasi *Renderforest* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara;
- 3) menguraikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran pada materi teks prosedur berbasis aplikasi *Renderforest* untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide dan wawasan baru bagi dunia pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi *Renderforest* untuk pembelajaran teks prosedur di SMP.

1.4.2 Manfaat Praktis

a) Peserta Didik

Penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi peserta didik dalam membuat animasi audio-visual interaktif tentang teks prosedur. Dengan begitu, penelitian ini memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam menciptakan video pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan tidak monoton.

b) Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam pembuatan video animasi serta berfungsi sebagai model pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan variasi dalam proses belajar mengajar.

c) Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya yang berhubungan dengan pengembangan model pembelajaran teks prosedur.

d) Sekolah

Penelitian ini memiliki manfaat bagi sekolah yaitu digunakan sebagai referensi pembelajaran, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A. Y. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbantuan renderforest berbasis kolaborasi. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 3(2), 60–72.
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., & Fauzi, I. A. (2022). Pemanfaatan media animasi berbasis aplikasi berbasis aplikasi renderforest dalam membentuk kepribadian islami bagi siswa sekolah dasar kelas 4 . *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287.
- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Agrin, D. F. A., Marlina, N. L., & Eriyani, R. N. (2021). Pengembangan bahan ajar menulis teks prosedur dengan menggunakan media berbasis aplikasi Android G-Teks Pro (Genre Teks Prosedur). . *Semantik*, 10(2), 177–190.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning* (Allyn and Bacon, Ed.).
- Amin, M., Rahim, A. R., & Akhir, M. (2021). Kefektifan media video tutorial terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas VI SDN 143 Inpresleko. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 71–81.
- Amsidi, M. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran matematika dengan menggunakan Renderforest berbasis model problem based learning di stkip muhammadiyah kalabah. *Academia*.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur penelitian*. Rineka Cipta.
- Arinda, D. (2018). Peningkatan kemampuan keterampilan menulis teks prosedur dengan menggunakan media gambar seri siswa kelas III min 3 pidie jaya. *Repository Ar Raniry*.
- Dalman. (2018). *Keterampilan menulis*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Fikri, M. (2022). Penerapan model blended learning berbantuan youtube pada pembelajaran menulis teks prosedur kompleks di SMAN 4 bandung. *Repository Upi*.
- Fitri, Dwi, M., & Ernalida. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada pembelajaran menulis cerpen untuk kelas XI di Sma negeri sumatera selatan. *Tesis Sarjana, Universitas Sriwijaya*.

- Gunawan, G., & Ritonga, A. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. W. (2021). Pengaruh blended learnig berbasis aplikasi renderforest dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa mas yaspi labuhan deli. *Jurnal Education And Depelopment*, 9(4), 123–127.
- Harahap, Y. M., Rahmawati, W. T., & Lubis, S. I. (2023). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan renderforest berbasis pengajaran blended learning. *Wahana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 18–22.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu* , 4(4), 1104–1113.
- Hasan, M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Husna, M., Uswah, F., & Siregar, L. (2022). Pembelajaran menulis berbasis karakter character-based writing learning. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 385–388.
- Ikhsan, M. A., Septyanti, E., & Zulfahizh. (2022). Kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas 7 SMP pancasila kecamatan beringin. *Jurnal Tua : Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa*, 4(1), 13–18.
- Khadijah, Safina, N., & Rita. (2023). Pembelajaran berbasis audio visual pada materi teks biografi di kelas X SMA. *Sintaks: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 160–164.
- Kharisma, G. I. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap kemampuan memahami teks prosedur siswa kelas vii. . *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 260–278.
- Kusumastuti, D. (2020). Kecemasan dan prestasi akademik pada mahasiswa. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*.
- Lestari, A. F. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Think Pair Share (TPS) untuk meningkatkan kemampuan menulis Bahasa Arab siswa–siswi MTs Satu Atap Al–Hidayah Batu. . *In International Conference of Students on Arabic Language*, 3, 250–259.
- Lian, B., Oksatianti, B. R., Risdianto, E., & Mayub, A. (2021). Need analysis of MOOCs-based learning media development to improve student motivation. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 868–873.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini . *Jurnal Pendidikan Tambusay*, 5(1), 1560–1566.

- Mustiara. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi renderforest pada materi pendidikan agama islam di sekolah dasar negeri 5 salamae kota palopo. *Repository IAIN Palopo*.
- Nadjla, A. A., & Sulisworo, D. (2025). Pengembangan video pembelajaran berbasis renderforest untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 4(01), 1–9.
- Ngarofah, D. I. (2022). Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis renderforest pada kelas X mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MA Ma'arif udanawu blitar. *Theses IAIN Kediri*.
- 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.
- Oktaviani, R., Ansorayah, S., & Purbarani, E. (2022). Syllabus development of language editing courses indonesia based on information and communication technology integrated XII century. *Aksis Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 52–61.
- Pakpahan, A., Ardiana, D., Mawati, A., Wagiu, E., Simarmata, J., Mansyur, M., Lalli, & Purba, J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. S. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa . *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 173–181.
- Putri, A., Setiawan, H. R., & Harfiani, R. (2023). Implementasi video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran tarigh di satit phatnawitya thailand. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2323–2328.
- Putri, F. N. (2020). Pendidikan karakter siswa melalui pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(1), 16–24.
- Ravilla, T. D., Rahma, R., & Novianti, N. (2023). Pengembangan video learning berbasis problem based learning berbantuan aplikasi renderforest pada materi pythagoras. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 4(1), 12–18.
- 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.

- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis arituculate stroryline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD . *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130.
- 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.
- 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.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kualitatif, kuantitatif dan r&d*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP). *Digilib Uin*, 1–32.
- Susanti, E. (2024). Pengembangan media interaktif renderforest untuk meningkatkan hasil belajar teks negosiasi siswa kelas X SMK musda perbaungan. *PendidikanBahasakanSatraIndonesia*.
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan etika berdigital bagi pelajar di kota palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155–2165.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran . *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.
- Tumangger, R. W. (2023). Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Renderforest untuk Mendorong Kemampuan Berpikir Kritis. *SemanticScholar*.
- Ulfatuzzahara, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis lectora inspire pada mata pelajaran ips untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas vii smpn 01 dau malang . (*Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*).
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi . *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61–78.