

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERITA
FANTASI BERBASIS *ANIMAKER* BAGI PESERTA DIDIK
KELAS VII DI MTs NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Salsha Mayta Maharani

NIM 06021282126042

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERITA
FANTASI BERBASIS *ANIMAKER* BAGI PESERTA DIDIK
KELAS VII DI MTs NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Salsha Mayta Maharani

NIM: 06021282126042

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd

NIP 198010012002122001

Pembimbing



Drs. Ansori, M.Si.

NIP 196609191994031002



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERITA
FANTASI BERBASIS *ANIMAKER* BAGI PESERTA DIDIK
KELAS VII DI MTs NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Salsha Mayta Maharani

NIM: 06021282126042


Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia


Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 08 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Ansori, M.Si. 

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

Palembang, Maret 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd

NIP 198010012002122001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsha Mayta Maharani

NIM : 06021282126042

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis *Animaker* Bagi Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang” 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, Maret 2025

Pembuat Pernyataan



Salsha Mayta Maharani

NIM 06021282126042

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan rasa syukur senantiasa saya panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya, Salsha Mayta Maharani, dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi pada Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang*”. Tidak lupa, shalawat serta salam saya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang syafaatnya selalu dinantikan di Yaumul Kiamah kelak.

Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, saya sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan doa, motivasi, semangat, serta dukungan selama perjalanan studi S1 saya di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Terima kasih juga kepada mereka yang telah meluangkan waktu untuk membantu dalam berbagai aspek hingga terselesaikannya skripsi ini.

1. Orang tua tercinta, papa Ardata dan mama Maisyaroh. Terima kasih yang tak terhingga karena telah menghantarkan anak pertama kalian hingga dapat menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Rasa syukur yang mendalam atas setiap doa, semangat, dan dukungan yang tiada henti kalian berikan kepada penulis. Terima kasih atas kesabaran dalam membimbing serta segala usaha yang telah dilakukan demi kelancaran perjalanan penulis menyelesaikan perkuliahan hingga tuntas.
2. Adik-adik tersayang, Rexa dan Vito. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, serta kesediaan menghibur dan mendengarkan keluh kesah penulis sepanjang masa perkuliahan.
3. Dosen pembimbing, Bapak Drs. Ansori, M.Si. Terima kasih banyak atas bimbingan dan ilmu yang diberikan selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih telah meluangkan waktunya serta terus memberikan motivasi kepada penulis.
4. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. Terima kasih atas bantuan dan arahan yang

diberikan kepada penulis selama menempuh perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
6. Teman-teman PBSI 2021. Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk teman-teman angkatan yang telah bersama-sama menjalani perjalanan perkuliahan ini. Semoga kita semua terus sukses dalam setiap langkah kehidupan kita.
7. Sahabat-sahabatku, Zahnas Ziva Cegame, Annisa Nadira, Nurbaya, Elsyia Zulanda Nabila, dan Intan Aprilia. Terima kasih atas setiap tawa dan kebahagiaan yang dibagikan. Terima kasih telah menemani perjalanan perkuliahan penulis, baik di saat suka maupun duka.
8. Sahabat ALS, Dinda, Adel, Rafifa, dan Destria. Terima kasih telah menjadi sahabat sekaligus saudara yang selalu mendukung, mendoakan, dan menjadi tempat berbagi cerita serta keluh kesah penulis.
9. Diriku sendiri. Terima kasih atas kerja keras yang telah dilakukan selama ini. Terima kasih tetap kuat dan sabar dalam menghadapi kehidupan hingga mampu bertahan sampai saat ini.
10. Almamater kebanggan, Universitas Sriwijaya.

MOTTO

"Hati yang berprasangka baik kepada Allah akan selalu menemukan ketenangan dalam setiap takdirnya."

PRAKATA

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis *Animaker* Bagi Peserta Didik Kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang" disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Bapak Drs. Ansori, M.Si., selaku dosen pembimbing, atas bimbingan dan arahannya selama proses penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, serta Bapak Drs. Soni Mirizon, M.A. Ed.D., selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Seni, dan Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, atas segala kemudahan yang diberikan dalam pengurusan administrasi. Selain itu, penulis berterima kasih kepada Ibu Hani Atus Sholikhah, M.Pd., Ibu Dr. Izzah, M.Pd., dan Ibu Astrid Yulinda, M.Pd. sebagai validator dari instrumen yang penulis susun. Penulis jungan mengucapkan terima kasih kepada Bapak Helmi, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia kelas VII MTs Negeri 1 Palembang, yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.

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

Indralaya, Februari 2025



Salsha Mayta Maharani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KETERANGAN LULUS UJIAN.....	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Pengembangan.....	7
2.2 Model Pengembangan Alessi & Trollip	8
2.3 Media Pembelajaran	9
2.3.1 Hakikat Media Pembelajaran	9
2.3.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	9
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.4 Media Berbasis <i>Animaker</i>	11
2.4.1 <i>Animaker</i>	11
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Animaker</i>	14
2.5 Teks Cerita Fantasi	15
2.5.1 Hakikat Teks Cerita Fantasi	15
2.5.2 Struktur Teks Cerita Fantasi	16
2.5.3 Unsur-unsur Teks Cerita Fantasi	17
2.5.4 Ciri-ciri Teks Cerita Fantasi	17
2.6 Penelitian Relevan	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1 Jenis Penelitian	21
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	21
3.3 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	21
3.3.1 Perencanaan (<i>Planning</i>)	22
3.3.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	22
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.4.1 Wawancara.....	23
3.4.2 Angket atau Kuesioner	25
3.4.3 Lembar Uji Validasi Ahli.....	28
3.5 Teknik Analisis Data.....	31
3.5.1 Teknik Analisis Data Angket	32
3.5.2 Teknik Analisis Data Wawancara	33
3.5.3 Teknik Analisis Data Validasi Ahli.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Identifikisasi Kebutuhan Peserta Didik dan Guru Terhadap Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis <i>Animaker</i>	34
4.2 Rancangan Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Peserta Didik Kelas VII Berbasis <i>Animaker</i>	52
4.2.1 Pengembangan Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Animaker</i> dalam Pembelajaran Teks Cerita Fantasi	57
4.2.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran Berbasis <i>Animaker</i> dalam Pembelajaran Teks Cerita Fantasi yang Telah Dikembangkan	61
4.3 Validasi Desain Produk Media Pembelajaran yang Dikembangkan	61
4.3.1 Validasi Media	62
4.3.2 Validasi Materi.....	63
4.3.3 Validasi Kebahasaan	65
4.3.4 Revisi Produk	66
4.4 Pembahasan	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72

5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara Kebutuhan Awal	24
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru	25
Tabel 3.3 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	28
Tabel 3.4 Lembar Penilaian Ahli materi	29
Tabel 3.5 Lembar Validasi Ahli Media.....	30
Tabel 3.6 Lembar Penilaian Ahli Bahasa	31
Tabel 3.7 Penilaian Data Angket.....	32
Tabel 3.8 Presentase Kebutuhan	32
Tabel 3.9 Kategori Kelayakan.....	33
Tabel 4.1 Jumlah Peserta Didik Kelas VII MTs Negeri 1 Palembang	34
Tabel 4.2 Kebutuhan Peserta Didik pada Media Pembelajaran Animaker	38
Tabel 4.3 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Animaker Memuat Materi Teks Cerita Fantasi dalam Bentuk Animasi	39
Tabel 4.4 Kebutuhan Peserta Didik pada Media Pembelajaran Animaker Memuat Materi Teks Cerita Fantasi Secara Lengkap	41
Tabel 4.5 Kebutuhan Peserta Didik pada Media Pembelajaran Animaker Memuat Contoh Teks Cerita Fantasi yang Disajikan dalam Bentuk Animasi	42
Tabel 4.6 Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Evaluasi/kuis Dilakukan dalam Bentuk Online Menggunakan Formfacade.....	43
Tabel 4.7 Kebutuhan Guru pada Media Pembelajaran.....	45
Tabel 4.8 Media Pembelajaran Animaker Memuat Capaian Pembelajaran.....	45
Tabel 4.9 Media Pembelajaran Animaker Memuat Materi Teks Cerita Fantasi dengan Lengkap.....	46
Tabel 4.10 Media Pembelajaran Animaker Memuat Contoh dari Teks Cerita Fantasi.....	46
Tabel 4.11 Media Pembelajaran Memuat Materi Teks Cerita Fantasi dalam Bentuk Animasi.....	47
Tabel 4.12 Media Pembelajaran Memuat Tampilan yang Menarik.	47
Tabel 4.13 Media Pembelajaran Menggunakan Audio dan Musik	47

Tabel 4.14 Media Pembelajaran Menggunakan Font Penulisan yang Jelas.....	48
Tabel 4.15 Media Pembelajaran Memuat Fitur Menarik	48
Tabel 4.16 Media Pembelajaran Memuat Fitur Salin Tautan.....	49
Tabel 4.17 Proses Pembelajaran Dimulai Dengan Menyampaikan Materi dan Masalah yang akan Dipecahkan oleh Siswa.	49
Tabel 4.18 Proses pembelajaran berbasis animasi menggunakan Animaker dapat dilakukan secara individu dan kelompok.....	49
Tabel 4.19 Pembelajaran Berbasis Animasi menggunakan Animaker Dilakukan dengan Pengawasan dari Pendidik Selama Penggunaannya.....	50
Tabel 4.20 Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Animaker Dilakukan Sesuai dengan Jadwal untuk Memastikan Keteraturan dalam Proses Belajar.	51
Tabel 4.21 Evaluasi/kuis dalam Bentuk Form yang Diakses Secara Online di Website Formfacade.....	51
Tabel 4.22 Evaluasi Dikerjakan Melalui Penyebaran Tautan oleh Pendidik dan di Data Berdasarkan Pengerjaan Individu.....	52
Tabel 4.23 Tabel Storyboard Media Pembelajaran Berbasis Animaker.....	54
Tabel 4.24 Pengembangan Bentuk Awal Produk	57
Tabel 4.25 Hasil Validasi Aspek Media	62
Tabel 4.26 Hasil Validasi Aspek Materi	64
Tabel 4 27 Hasil Validasi Aspek Kebahasaan	65
Tabel 4.28 Revisi Produk	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan halaman Sign Up	12
Gambar 2.2 Tampilan halaman kosong Animaker	12
Gambar 2.3 Tampilan halaman menu karakter	13
Gambar 2.4 Tampilan halaman menu teks	13
Gambar 2.5 Tampilan halaman penayangan video	14
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Alessi & Trollip	20
Gambar 4.1 Kebutuhan Peserta Didik pada Media Pembelajaran Animaker	38
Gambar 4.2 Kebutuhan Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Animaker Memuat Materi Teks Cerita Fantasi dalam Bentuk Animasi	39
Gambar 4.3 Kebutuhan Peserta Didik pada Media Pembelajaran Animaker Memuat Konsep Materi Teks Cerita Fantasi	40
Gambar 4.4 Kebutuhan Peserta Didik pada Media Pembelajaran Animaker Memuat Contoh Teks Cerita Fantasi yang Disajikan dalam Bentuk Animasi	41
Gambar 4.5 Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Evaluasi/kuis Dilakukan dalam Bentuk Online Menggunakan Formfacade	43
Gambar 4.6 Flowchart Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	78
Lampiran 2 Surat Persetujuan Seminar Proposal.....	79
Lampiran 3 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	80
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya	82
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Kantor Kementerian Agama Kota Palembang.	83
Lampiran 6 Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan Universitas Sriwijaya	84
Lampiran 7 Surat Keterangan Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP	85
Lampiran 8 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	86
Lampiran 9 Angket Analisis Kebutuhan Guru	87
Lampiran 10 Surat Tugas Validator.....	89
Lampiran 11 Validasi Media	90
Lampiran 12 Validasi Materi.....	92
Lampiran 13 Validasi Kebahasaan	94
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Skripsi	96
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan	99
Lampiran 16 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	101

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERITA FANTASI
BERBASIS ANIMAKER BAGI PESERTA DIDIK KELAS VII DI MTs
NEGERI 1 PALEMBANG.**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran teks cerita fantasi berbasis *Animaker* bagi peserta didik kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan metode Research and Development (R&D). Media pembelajaran berbasis *Animaker* dalam pembelajaran teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Selanjutnya, dilakukan perancangan produk dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*. Kemudian, dilanjutkan dengan pengembangan bentuk awal produk, uji validasi, dan revisi produk. Uji validasi terdiri dari 3 aspek, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi kebahasaan. Hasil validasi media yang memperoleh total nilai 44 dari 12 indikator dengan persentase kelayakan sebesar 91,66%. Hasil validasi materi mendapatkan total nilai 32 dari 10 indikator dengan persentase kelayakan sebesar 80%. Hasil validasi kebahasaan, memperoleh total nilai 38 dari 10 indikator dengan persentase kelayakan 90%. Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran berbasis *Animaker* dalam pembelajaran teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang sangat layak digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *Animaker*, *Pembelajaran Teks Cerita Fantasi*

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2025)

Nama : Salsha Mayta Maharani

NIM : 06021282126042

Dosen Pembimbing : Drs. Ansori, M.Si.

**DEVELOPMENT OF FANTASY TEXT LEARNING MEDIA BASED ON
ANIMAKER FOR 7TH GRADE STUDENTS AT MTS NEGERI 1
PALEMBANG**

ABSTRACT

This study aims to develop fantasy text learning media based on Animaker for 7th-grade students at MTs Negeri 1 Palembang. The research method used is Research and Development (R&D). The Animaker-based learning media for teaching fantasy texts to 7th-grade students at MTs Negeri 1 Palembang was developed based on an analysis of the needs of students and teachers. Subsequently, the product was designed by creating a flowchart and storyboard. This was followed by the initial product development, validation testing, and product revision. The validation test consists of three aspects: media validation, material validation, and language validation. The media validation obtained a total score of 44 out of 12 indicators, with an eligibility percentage of 91.66%. The material validation received a total score of 32 out of 10 indicators, with an eligibility percentage of 80%. The language validation obtained a total score of 38 out of 10 indicators, with an eligibility percentage of 90%. Based on these validation results, the Animaker-based learning media for teaching fantasy texts to 7th-grade students at MTs Negeri 1 Palembang is highly suitable for use.

Keywords: *Development, Learning Media, Animaker, Fantasy Story Text Learning.*

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Dosen Pembimbing



Drs. Ansori, M.Si.
NIP 196609191994031002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Saat ini, pendidik di berbagai tingkat pendidikan menghadapi tantangan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, paradigma pembelajaran tradisional mengalami pergeseran yang signifikan ke arah pendekatan yang lebih dinamis, interaktif, dan terintegrasi dengan teknologi modern (Sundari, 2024). Kehadiran teknologi dalam pendidikan tidak hanya menggantikan alat bantu belajar konvensional, tetapi juga menciptakan peluang untuk mengimplementasikan metode pengajaran dan pembelajaran yang lebih inovatif dan efisien.

Selain itu, munculnya pandemi COVID-19 dan dampak pascapandemi telah mempercepat adopsi teknologi dalam dunia pendidikan. Hal ini menimbulkan tantangan baru bagi para pendidik, terutama dalam hal adaptasi dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi bukan lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan mendesak dalam menjaga kualitas pendidikan di masa transisi ini. Menurut Septiani sebagaimana dikutip dari Lestari & Wirasty (2019) inovasi pendidikan terus dilakukan seiring kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang rendah. Salah satu inovasi yang ditingkatkan yaitu, inovasi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi, karena mereka masih menggunakan media pembelajaran tekstual seperti buku dan LKS. Akibatnya, siswa kurang paham dan merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam mengajar. Melalui teknologi, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini dikarenakan salah satu metode pengajaran yang baik dan efektif dalam pendidikan

yaitu, dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sebagai acuan dalam proses belajar mengajar (Rohima, 2023).

Media pembelajaran merupakan alat yang mengantarkan pesan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa sarana komunikasi dalam bentuk cetak atau visual (Ahmad Zaki, 2020). Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai alat yang memfasilitasi proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah dan memungkinkan pendidik menyampaikan materi secara lebih efektif (Sapriyah, 2019). Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau pendidik untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Animaker*. *Animaker* adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan penggunanya membuat video animasi secara mudah dan profesional berkat berbagai fitur serta alat yang tersedia (Indriyani et al., 2023). Platform ini menawarkan beragam fitur yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan lebih mudah. *Animaker* juga dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, *Animaker* berbeda dari aplikasi lain yang biasanya menyediakan templat karakter yang tidak dapat diedit atau diubah. Pada *Animaker*, pengguna bisa mengedit atau mengubah templat karakter, seperti ekspresi atau gerak tubuh karakter tersebut.

Salah satu mata pelajaran yang cocok menggunakan media pembelajaran berbasis *Animaker* adalah Bahasa Indonesia, terutama dalam pembelajaran teks cerita fantasi. Teks cerita fantasi merupakan kisah fiksi dalam genre fantasi yang menggambarkan dunia imajinatif yang diciptakan oleh penulis, dengan memanfaatkan unsur imajinasi dan fantasi untuk menjadikan cerita lebih menarik (Ramadhani & Yunus, 2021). Cerita fantasi tidak hanya diwujudkan dalam bentuk teks atau tulisan, tetapi juga dalam bentuk video animasi dan film. Oleh sebab itu,

Animaker sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran teks cerita fantasi. Dengan tampilan modern dan beragam warna yang menarik, *platform* ini dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Tidak hanya memiliki visual yang menarik, *Animaker* juga menyediakan fitur penambahan suara/audio, yang dapat meningkatkan kemampuan sensorik peserta didik sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih cepat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi yang akan dilakukan di MTs Negeri 1 Palembang . Hal ini didukung dengan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang bahwa sekolah yang diteliti memiliki fasilitas yang memadai untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *Animaker*. Selain itu, diketahui juga bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih belum optimal. Media yang digunakan berupa teks atau buku pembelajaran. Selain itu, tenaga pendidik juga menggunakan media berupa video yang lebih banyak menampilkan teks daripada ilustrasi. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dalam belajar dan cepat merasa bosan karena pembelajaran yang kurang menarik. Berdasarkan informasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk pembelajaran teks cerita fantasi pada siswa kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang, seperti media pembelajaran berbasis animasi menggunakan *Animaker*.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Animaker* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lain. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nisyak et al., (2021) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP pada Materi Listrik Statis*. Pada evaluasi media, aspek kelayakan isi materi mendapatkan nilai 3,19, yang termasuk dalam kategori valid. Aspek kelayakan kebahasaan memperoleh nilai 3,35, juga dalam kategori valid. Aspek kelayakan penyajian meraih nilai 3,26, yang berarti valid, sementara aspek kelayakan kegrafisan mendapatkan nilai 3,33, dan juga dikategorikan sebagai

valid. Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis *Animaker* pada materi Listrik Statis layak digunakan dalam pembelajaran.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Batubara et al., (2022) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker dalam Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan*. Hasil dari penelitian ini valid digunakan dengan validasi ahli materi sebesar 78% dan ahli media sebesar 98% sehingga dari seluruh persentase yang diperoleh untuk media pembelajaran yang dikembangkan, media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* pada materi Teks Negosiasi dinilai efektif dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sidabutar & Reflina (2022) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Animaker pada Materi Vektor*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker* praktis dan layak digunakan. Hal ini dapat dilihat dari tanggapan guru dan peserta didik dalam hasil angket, dengan persentase 80% dari guru dan 78% dari peserta didik menunjukkan kepuasan terhadap penggunaan media tersebut.

Keterbaruan dari penelitian ini ialah penelitian ini memanfaatkan fitur-fitur terbaru yang disediakan oleh *Animaker*, termasuk karakter-karakter baru, efek, dan fitur lainnya yang meningkatkan kualitas media pembelajaran seperti fitur *text to speech*, *auto subtitle* dan efek *zoom in-zoom out*. Selain itu, penelitian ini sebelumnya belum pernah dilakukan pada materi cerita teks fantasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis Animaker Bagi Peserta didik Kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang*. Diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Animaker* ini dapat membawa perubahan positif pada pembelajaran di sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap pembelajaran materi teks cerita fantasi kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang?

- 2) Bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis *Animaker* pada materi teks cerita fantasi kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang?
- 3) Bagaimana hasil validasi terhadap media pembelajaran berbasis *Animaker* pada materi teks cerita fantasi kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap pembelajaran materi teks cerita fantasi kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang
- 2) Untuk mendeskripsikan hasil desain pengembangan media pembelajaran berbasis *Animaker* pada materi teks cerita fantasi kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang
- 3) Untuk mendeskripsikan hasil validasi terhadap media pembelajaran berbasis *Animaker* pada materi teks cerita fantasi kelas VII di MTs Negeri 1 Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teori maupun praktis.

- 1) Secara teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai keefektifan media pembelajaran menggunakan *Animaker*. Penelitian ini juga diharapkan bermanfaat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks cerita fantasi.
- 2) Secara Praktis
 - a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menggunakan media berbasis *Animaker* dan membantu dalam mengefektifkan pembelajaran.
 - b. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, mengembangkan kreativitas, serta mendorong ketertarikan peserta didik dalam mempelajari dan memahami teks cerita fantasi.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru di masa yang akan datang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development* (3rd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Ahmad, Z. D. Y. (2020). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran PKN SMA swasta darussa'adah kec. pangkalan susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- 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*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi program pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batubara, M., Deliani, Safina, N., & Soraya, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis animaker dalam struktur teks negosiasi siswa kelas x SMAS nurul islam indonesia medan. *Sintaks (Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia)*, 2(2), 86–94.
- Daud, R. M. (2023). Penggunaan media power point interaktif dalam pembelajaran di sekolah suatu keniscayaan di era digital. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 5(1), 63–83. <https://doi.org/10.1016/j>
- Febriyanti, I. (2020). Peningkatan kemampuan menelaah struktur cerita fantasi menggunakan metode peta pikiran. *Sarasvati*, 2(2), 208. <https://doi.org/10.30742/sv.v2i2.1092>
- Ginting, E. S. (2020). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) berbantuan media gambar untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi. *Journal of Education Action Research*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jear.v4i2.12334>
- Gusnita, A., Septyanti, E., & Permatasari, S. (2024). Discovery learning fantasi pada siswa kelas vii SMP negeri 1 inuman. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 1739–1747.
- Indriyani, Fernando, A., & Mahaputra, I. K. A. D. (2023). Pemanfaatan video animasi menggunakan website animaker untuk media informatif pada mata kuliah cyber law. *Journal of Informatics*, 8(1), 37–46. <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ITBI>

- Karmila, S. R. (2019). Analisis kebutuhan pembelajaran bahasa Inggris pada mahasiswa kelas karyawan. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1).
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan multimedia dalam media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Nafi'a, M. Z. I., Degeng, I. N. S., & Soepriyanto, Y. (2020). Pengembangan multimedia interaktif materi perkembangan kemajuan teknologi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 272–281. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p272>
- Nasution, A., Widiastuti, E., Lufthi, A. H., Asrianti, M., & Dwi, I. U. (2024). Pembelajaran matematika dengan menggunakan media berhitung di sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman matematis siswa SD negeri 106224 desa kerapuh. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 130–144. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Nisyak, K., Syafi'i, M., & Zulirfan. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi animaker sebagai upaya meningkatkan kemampuan kognitif siswa SMP pada materi listrik statis. *Jom Fkip*, 8, 1–13.
- Novalia, T., Arfa, P., & Jannah, M. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbasis software blender di SMA/MA. *Jurnal Geuthèë: Penelitian Multidisiplin (Multidisciplinary Research)*, 6(2), 147–157. <https://doi.org/10.52626/jg.v>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (r & d) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pahlevi, G. R., & Ramadhan, S. (2021). Struktur, unsur, dan ejaan bahasa Indonesia dalam teks fabel karya siswa kelas VII SMP negeri 12 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 45–50.
- Putri, A. V. E., Sofiana, N., & Hamidaturrohmah. (2023). pengembangan media pembelajaran video math animaker untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas V SD negeri 5 sinanggul. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 180–191. <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/ELIPS>
- Ramadhani, A. A., & Yunus, A. F. (2021). Pengembangan model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media webtoon. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 46. <https://doi.org/10.26858/indonesia.v2i1.19293>

- Robinson, E., & Hasan, Y. (2023). Pemanfaatan aplikasi animaker dalam pembuatan media pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 18–23.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Sa'diyah, H., Alfiyah, H. Y., AR, Z. T., & Nasaruddin, N. (2020). Model research and development dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 10(1), 42–73. <https://doi.org/10.54180/elbanat.2020.10.1.42-73>
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika sma dengan aplikasi animaker pada materi vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374–1386. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmariantika, A. Z., Setiawan, A., & Prihatini, A. (2024). Penerapan model pembelajaran integratif pada menulis teks cerita fantasi peserta didik kelas vii smp negeri 1 tambakboyo uban. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 14(1), 257–267.
- Sundari, E. (2024). Transformasi pembelajaran di era digital: Mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Tri, P. T., & Mulyono, R. (2023). Peran manajemen pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penggunaan alat peraga sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi, E. P. D. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>