

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS NEGOSIASI BERBASIS VIDEO ANIMASI *PLOTAGON*  
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 9 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**LILY MELATI**

**NIM 06021281924066**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS  
NEGOSIASI BERBASIS VIDEO ANIMASI *PLOTAGON* PADA  
SISWA KELAS X SMA NEGERI 9 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Lily Melati**

**NIM 06021281924066**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 198010012002122001



Pembimbing,



Dr. Izzah, M.Pd.  
NIP 196812101997022001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS  
NEGOSIASI BERBASIS VIDEO ANIMASI *PLOTAGON* PADA  
SISWA KELAS X SMA NEGERI 9 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

Lily Melati

NIM 06021281924066

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Telah diujikan dan lulus pada:

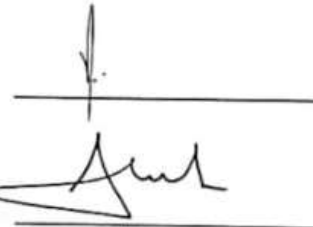
Hari : Kamis

Tanggal : 4 Mei 2023

**TIM PENGUJI**

1. Ketua/Pembimbing : Dr. Izzah, M.Pd.

2. Anggota/Penguji : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.



Mei 2023  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 198010012002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS  
NEGOSIASI BERBASIS VIDEO ANIMASI *PLOTAGON* PADA KELAS  
X SMA NEGERI 9 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Lily Melati**

**06021281924066**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Disetujui untuk Diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.  
NIP 198010011001122001

Pembimbing,



Dr. Izzah, M.Pd.  
NIP 196812101997022001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lily Melati

NIM : 06021281924066

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Video Animasi *Plotagon* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 4 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Lily Melati

NIM 06021281924066

## PRAKATA

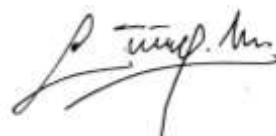
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Video Animasi *Plotagon* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr.Izzah, M.Pd., sebagai pembimbing I, atas segala bimbingan, pengetahuan, dan kesabaran yang telah diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Bapak Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada semua pihak yang telah mensupport penulisan skripsi ini mulai dari orang tua, keluarga, sahabat, dan pihak-pihak lainnya, semoga bantuan dan doa kalian semua selama ini akan di balas oleh Allah dengan kenikmatan yang berlipat-lipat ganda.

Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di bidang studi bahasa dan sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 4 Mei 2023

Penulis,



Lily Melati

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	7
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Media Pembelajaran Audio Visual.....	7
2.2 <i>Plotagon</i> .....	8
2.2.1 Definisi <i>Plotagon</i> .....	8
2.2.2 Keunggulan <i>Plotagon</i> .....	9
2.2.3 Langkah-langkah Menggunakan <i>Plotagon</i> .....	9
2.3 <i>CapCut</i> .....	13
2.4 Teks Negosiasi .....	14
2.4.1 Pengertian Teks Negosiasi.....	14
2.4.2 Struktur Teks Negosiasi.....	15
2.4.3 Kebahasaan Teks Negosiasi.....	15
2.4.4 Cara Membuat Teks Negosiasi .....	17
2.5 Penelitian Relevan .....	18

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Metode Penelitian.....	19
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	20
3.2.1 Tahap Perencanaan .....	20
3.2.2 Tahap Desain .....	21
3.2.3 Tahap Pengembangan .....	21
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian .....	23
3.4 Data dan Sumber Data.....	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	23
3.6.1 Wawancara.....	24
3.6.2 Angket.....	24
3.6.3 Lembar Uji Validasi.....	25
3.7 Teknik Analisis Data .....	28
3.7.1 Analisis Kebutuhan.....	28
3.7.2 Analisis Data Validasi Ahli .....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	30
4.1.1 Analisis Kebutuhan.....	30
4.1.2 Desain Media ( <i>Design</i> ) .....	47
4.1.3 Tampilan Video Animasi <i>Plotagon</i> .....	51
4.1.4 Validasi Ahli .....	63
4.1.5 Revisi .....	66
4.2 Pembahasan .....	70
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>74</b>
5.1 Simpulan.....	74
5.2 Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tuturan Pasangan.....	16
Tabel 3. 1 1 Kisi-Kisi Instrument Kebutuhan .....	24
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Media.....	26
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	26
Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	27
Tabel 3. 5 Skala Likert .....	28
Tabel 3. 6 Kategori Kuesioner Validasi Ahli.....	29
Tabel 3. 7 Persentase Kevalidan .....	29
Tabel 4. 1 Kebutuhan Siswa terhadap Media Video Animasi <i>Plotagon</i> .....	33
Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Aspek Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	31
Tabel 4. 3 Kebutuhan Siswa terhadap Materi Pengertian Negosiasi .....	32
Tabel 4. 4 Kebutuhan Siswa terhadap Materi Struktur Teks Negosiasi .....	33
Tabel 4. 5 Kebutuhan Siswa terhadap Materi Kebahasaan Teks Negosiasi .....	34
Tabel 4. 6 Kebutuhan Siswa terhadap Materi Cara Membuat Teks Negosiasi.....	35
Tabel 4. 7 Kebutuhan Siswa terhadap Contoh Negosiasi Kegiatan Jual Beli.....	36
Tabel 4. 8 Kebutuhan Siswa terhadap Tema Warna Cerah pada Video Animasi.	37
Tabel 4. 9 Kebutuhan Siswa terhadap Teks Negosiasi pada Video Animasi .....	38
Tabel 4. 10 Kebutuhan Siswa terhadap Audio Teks Negosiasi pada Video Pembelajaran .....	39
Tabel 4. 11 Kebutuhan Gambar pada Video Pembelajaran Teks Negosiasi.....	40
Tabel 4. 12 Kebutuhan Contoh Negosiasi dalam Bentuk Video Animasi.....	41
Tabel 4. 13 Kebutuhan Aspek Evaluasi .....	42
Tabel 4. 14 Kebutuhan Guru terhadap Media Video Animasi <i>Plotagon</i> .....	43
Tabel 4. 15 Analisis Kebutuhan Aspek Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	44
Tabel 4. 16 Kebutuhan Guru terhadap Materi Pengertian Negosiasi.....	44
Tabel 4. 17 Kebutuhan Guru terhadap Materi Struktur Teks Negosiasi.....	44
Tabel 4. 18 Kebutuhan Guru terhadap Materi Kebahasaan Teks Negosiasi.....	45
Tabel 4. 19 Kebutuhan Guru terhadap Materi Cara Membuat Teks Negosiasi....	45
Tabel 4. 20 Kebutuhan Guru terhadap Contoh Negosiasi Kegiatan Jual Beli .....	45
Tabel 4. 21 Kebutuhan Guru terhadap Tema Warna Cerah pada Video Animasi	45
Tabel 4. 22 Kebutuhan Guru terhadap Teks Negosiasi pada Video Animasi.....	46
Tabel 4. 23 Kebutuhan Guru terhadap Audio Teks Negosiasi pada Video Pembelajaran .....	46
Tabel 4. 24 Kebutuhan Gambar pada Video Pembelajaran Teks Negosiasi.....	46
Tabel 4. 25 Kebutuhan Contoh Negosiasi dalam Bentuk Video Animasi.....	47
Tabel 4. 26 Kebutuhan Guru terhadap Aspek Evaluasi .....	47
Tabel 4. 27 Tampilan Video Animasi Simulasi.....	48
Tabel 4. 28 Produk Media Pembelajaran <i>Plotagon</i> .....	51
Tabel 4. 29 Hasil Penilaian oleh Ahli Media .....	63

Tabel 4. 30 Hasil Penilaian oleh Ahli Materi.....	64
Tabel 4. 31 Hasil Validasi oleh Ahli Kebahasaan.....	65
Tabel 4. 32 Revisi Validasi Media.....	66
Tabel 4. 33 Revisi Validasi Materi .....	67
Tabel 4. 34 Revisi Validasi Bahasa .....	68

## DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 Kebutuhan Siswa terhadap Media Video Animasi <i>Plotagon</i> .....	31
Bagan 4. 2 Kebutuhan Siswa terhadap Capaian dan Tujuan dalam Bentuk Video .....	32
Bagan 4. 3 Kebutuhan Siswa terhadap Materi Pengertian Negosiasi .....	33
Bagan 4. 4 Kebutuhan Siswa terhadap Materi Struktur Teks Negosiasi .....	34
Bagan 4. 5 Kebutuhan Siswa terhadap Materi Kebahasaan Teks Negosiasi .....	35
Bagan 4. 6 Kebutuhan Siswa terhadap Materi Cara Membuat Teks Negosiasi....	36
Bagan 4. 7 Kebutuhan Contoh Negosiasi Kegiatan Jual Beli .....	37
Bagan 4. 8 Kebutuhan Tema Warna Cerah pada Video Animasi.....	38
Bagan 4. 9 Kebutuhan Teks Negosiasi pada Video Animasi.....	39
Bagan 4. 10 Kebutuhan Audio Teks Negosiasi pada Video Pembelajaran .....	40
Bagan 4. 11 Kebutuhan Gambar pada Video Pembelajaran Teks Negosiasi .....	41
Bagan 4. 12 Kebutuhan Contoh Negosiasi dalam Bentuk Video Animasi.....	42
Bagan 4. 13 Kebutuhan Evaluasi .....	43
Bagan 4. 14 Diagram Alir ( <i>Flowchart</i> ).....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aplikasi Plotagon .....	9
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Aplikasi .....	10
Gambar 2. 3 Tampilan Pemilihan Latar .....	10
Gambar 2. 4 Tampilan Karakter.....	10
Gambar 2. 5 Tampilan Posisi Karakter .....	11
Gambar 2. 6 Tampilan Pemilihan Percakapan.....	11
Gambar 2. 7 Tampilan Pengisi Suara.....	12
Gambar 2. 8 Tampilan Ekspresi Karakter.....	12
Gambar 2. 9 Tampilan Pengambilan Posisi Kamera .....	13
Gambar 2. 10 Tampilan untuk Menyimpan Video .....	13

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul .....	75
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi .....	76
Lampiran 3 Izin Penelitian Dekanat FKIP .....	78
Lampiran 4 Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	79
Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah .....	80
Lampiran 6 Validasi Media.....	81
Lampiran 7 Validasi Materi .....	83
Lampiran 8 Validasi Bahasa .....	85
Lampiran 9 Bebas Pustaka Ruang Baca.....	87
Lampiran 10 Bebas Pustaka Perpustakaan UNSRI.....	88
Lampiran 11 Hasil Cek Turnitin .....	89

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS NEGOSIASI BERBASIS VIDEO ANIMASI *PLOTAGON*  
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 9 PALEMBANG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan teori pengembangan Alessi dan Trollip. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis *plotagon* untuk siswa kelas X SMA Negeri 9 Palembang, (2) menghasilkan video pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis *plotagon*, (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap video pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis *plotagon*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah wawancara, angket, lembar penilaian validasi. Video pembelajaran berbasis *plotagon* ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru. Penilaian validasi ahli terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek media, aspek materi, dan aspek bahasa. Hasil validasi aspek media memperoleh nilai 50 dengan persentase 90,90%, aspek materi memperoleh nilai 53 dengan persentase 88,33%, dan aspek bahasa memperoleh nilai 47 dengan persentase 85,45%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan video pembelajaran materi menulis teks negosiasi berbasis *plotagon* dinyatakan sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran materi menulis teks negosiasi berbasis *plotagon* untuk siswa kelas X SMA Negeri 9 Palembang ini layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks negosiasi.

***Kata Kunci:*** Pengembangan, video pembelajaran, *plotagon*, teks negosiasi

---

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP  
Universitas Sriwijaya (2023)

Nama : Lily Melati

Nim : 06021281924066

Dosen Pembimbing : Dr. Izzah, M.Pd.

**ABSTRACT**

**By Lily Melati**

**Advisor: Dr. Izzah, M.Pd.**

**Study Program of Indonesia Language and Literature Education**

[Lilymelati2001@gmail.com](mailto:Lilymelati2001@gmail.com)

This research is research and development using theory of Alessi and Trollip. This research aims to (1) describe the needed of learning media of writing negotiation text based on plotagon to student class X of SMA Negeri 9 Palembang, (2) produce a video learning of writing negotiation text based on plotagon, (3) describe the results of expert validation of learning video writing negotiation text based on plotagon. The data collection techniques used in this research and development are interviews, questionnaires, and validation assessment sheets. This video learning based on plotagon was developed by the results of needs analysis of students and teacher. The expert validation assessment consists of several aspects, namely media aspects, material aspects, and language aspects. The results of the validation of the media aspect got a score of 50 with a percentage of 90,90%, the material aspect got a value of 53 with a percentage of 88,33%, and the language aspect got a value of 47 with a percentage of 85,45%. This shows that overall the video learning material for writing negotiation text based on plotagon is stated to be very valid. it can be concluded that the learning video on plotagon-based negotiating text writing materials for class X students of SMA Negeri 9 Palembang is appropriate to use in learning write negotiating texts.

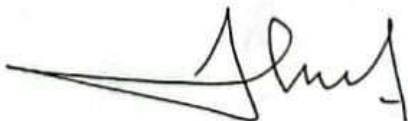
**Key word:** Development, learning videos, plotagon, writing negotiation text

---

Clarified by,

Coordinator Study Program of Indonesian

Language and Literature Education



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 198010011001122001

Advisor,



Dr Izzah, M.Pd.

NIP 196812101997022001

# **BAB I**

## **PENDAHULIAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi menuntut setiap bidang dalam berbagai lapisan untuk memanfaatkan teknologi dalam membersamai semua kegiatan termasuk dunia pendidikan. Perkembangan teknologi ini, mendesak tenaga pendidik untuk mahir menggunakan teknologi karena pendidik memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Budiyo (2020) Pendidik merupakan instrumen penting untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan indikator yang disusun sesuai kebutuhan peserta didik antara lain kompetensi kognitif, psikomotorik dan afektif. Perkembangan teknologi memiliki banyak manfaat di dalam dunia pendidikan. Akbar dan Noviani (2019) Berpendapat bahwa ada beberapa manfaat yang diperoleh dari perkembangan teknologi, yaitu pembelajaran akan lebih efektif dan menarik, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi melalui media visual/audio visual, penggunaan waktu akan lebih efisien, menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran.

Dunia pendidikan memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Penggunaan media akan memberikan rangsangan minat belajar siswa. Wahyuningtyas (dalam Wulandari dkk, 2023) menyatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Ada banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah video animasi. Menurut Palimbong (2020) video animasi adalah tampilan video yang menampilkan tokoh/benda animasi yang memiliki kesan hidup dalam sebuah percakapan, dialog, maupun ujaran lisan. Salah



satu kegiatan berbahasa yang dapat ditingkatkan dengan penggunaan video animasi adalah keterampilan menulis.

Kegiatan menulis adalah hal yang paling sulit dikuasai siswa karena untuk mencurahkan gagasan dalam sebuah tulisan perlu menguasai banyak kosakata yang didapat melalui proses membaca dan mendengar. Saud dan Asri (dalam Palimbong, 2020) menyatakan bahwa Keterampilan menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang dilakukan seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain secara tidak langsung melainkan melalui tulisan dengan mengarahkan ide-ide, pikiran-pikiran, atau gagasan-gagasan, seni maupun kreativitas seseorang menggunakan catatan tulis, huruf dan angka menjadi karya tulis. Pada penelitian ini, peneliti memilih keterampilan menulis teks negosiasi. Adapun capaian pembelajaran yang digunakan pada kurikulum merdeka adalah peserta didik mampu memproduksi teks negosiasi berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi baik secara monolog ataupun dialog.

Peneliti melakukan wawancara dengan Anisah, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Negeri 9 Palembang. Dari wawancara tersebut, didapat data bahwa fasilitas di SMA negeri 9 sudah sangat memadai. Fasilitas yang disediakan antara lain adalah ruang multimedia yang dilengkapi dengan komputer, internet gratis yang bisa diakses semua siswa, serta terdapat proyektor. Namun saat mengajar, guru masih menggunakan media gambar dan teks negosiasi yang berasal dari buku cetak, dan mengambil video dari *youtube*. Buku teks tersebut menjadi sumber belajar yang diperoleh siswa dari guru.

Harjanto (dalam Siswanta, 2022) menjelaskan bahwa dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pendidikan sebagai alat bantu mengajar. Dari kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun cara guru mengajar sudah tepat, tidaklah cukup jika tanpa diiringi dengan media yang baik. Hal tersebut sesuai dengan Permendiknas No. 16 Tahun 2007 yang menyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan

mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Masalah lain yang ditemukan adalah dari hasil tulisan siswa, ada beberapa yang mengalami kesulitan dalam menuangkan ide saat menulis dan masih menggunakan bahasa yang sederhana.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa kelas X SMA Negeri 9 Palembang. Salah satu siswa menyatakan bahwa dalam proses belajar teks negosiasi mereka diarahkan untuk membaca buku cetak, kemudian melakukan tanya jawab disertai contoh secara langsung. Siswa tersebut mengatakan bahwa ia mengalami kesulitan dalam membedakan antara struktur pengajuan dan penawaran, hal tersebut disebabkan media yang digunakan guru hanya berupa buku cetak.

Peneliti melakukan wawancara dengan siswa lainnya. Siswa tersebut menyatakan bahwa saat belajar teks negosiasi guru menggunakan media buku cetak, dan menjelaskan materi di buku cetak, mempraktikkan contoh secara langsung, dan memberi latihan soal. Padahal, menurut Lestari dkk (2018) penggunaan media saat kegiatan pembelajaran dapat merangsang minat siswa bahkan dapat menimbulkan efek psikologis pada siswa.

Berdasarkan informasi yang peneliti kumpulkan, dapat disimpulkan bahwa (1) dalam proses pembelajaran, guru belum menggunakan media yang efektif, (2) siswa membutuhkan pembaharuan dalam pembelajaran agar proses belajar lebih menarik dan mudah dipahami. Dari informasi yang peneliti dapatkan, peneliti beranggapan bahwa SMA Negeri 9 Palembang memerlukan sebuah pengembangan dalam pembelajaran teks negosiasi. Peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menulis teks negosiasi siswa. Menurut Palimbong (2020) media video animasi memiliki fungsi seperti membangkitkan motivasi belajar, memberikan rangsangan, mengaktifkan respon murid, dan menambah pembendaharaan kata atau bahasa. Oleh sebab itu, peneliti memilih video animasi guna meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi siswa. Media pembelajaran berbentuk video animasi yang peneliti pilih adalah aplikasi *Plotagon*.

Pembuatan video animasi menulis teks negosiasi berbasis *plotagon* ini menggunakan dua aplikasi, yaitu *plotagon* dan *capcut*. *Plotagon* digunakan untuk pembuatan karakter animasi, pergerakan mulut dan tubuh, pengisian latar tempat serta mengisi suara, sedangkan aplikasi *capcut* digunakan untuk menambahkan tulisan dan menggabungkan video penjelasan dengan contoh negosiasi yang telah dibuat. *Plotagon* adalah aplikasi berbasis animasi yang memiliki banyak fitur. Fitur yang ditawarkan ialah animasi karakter yang tersedia dalam berbagai bentuk, latar tempat, ekspresi, suara, serta teks. Pemilihan video animasi sebagai media pembelajaran menulis teks negosiasi karena media video memiliki tampilan yang menarik dan dapat menyampaikan materi sesuai dengan situasi aslinya sehingga mampu merangsang kemampuan dan kemauan belajar siswa.

Penelitian pengembangan yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ely Zahara (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Berbantuan *Plotagon* dan *Kinemaster* pada Materi Matriks Kelas XI”. Penelitian berikutnya yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi *Plotagon* pada Siswa MA NU Petung Panceng Gresik” yang dilakukan oleh Laily Sholihatin (2020). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa media yang dikembangkan sangat valid dan berkategori sangat baik.

Kebaruan yang dihadirkan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media video animasi *Plotagon* untuk materi teks negosiasi. Di dalam media ini juga disediakan link yang langsung terhubung ke evaluasi *live worksheet* dengan link <https://www.liveworksheets.com/vf3430527em>. Selain itu media ini juga dibuat berdasarkan kebutuhan guru dan siswa, sehingga dapat memfasilitasi kebutuhan dalam pembelajaran menulis teks negosiasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti beranggapan bahwa pengajar bahasa Indonesia pada kelas X SMA Negeri 9 Palembang perlu memanfaatkan media pada proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks

Negosiasi Berbasis Video Animasi *Plotagon* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Palembang”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan media pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis *Plotagon* untuk siswa kelas X SMA Negeri 9 Palembang?
- 2) Bagaimana rancangan video animasi *Plotagon* sebagai media pembelajaran pada materi teks negosiasi untuk siswa kelas X SMA Negeri 9 Palembang?
- 3) Bagaimana tingkat validitas produk video animasi *Plotagon* yang dihasilkan pada materi teks negosiasi berdasarkan penilaian para ahli media, materi, dan bahasa?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan media pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis *Plotagon* untuk siswa kelas X SMA Negeri 9 Palembang.
- 2) Mendeskripsikan rancangan video animasi *Plotagon* sebagai media pembelajaran pada materi teks negosiasi untuk siswa kelas X SMA Negeri 9 Palembang.
- 3) Mendeskripsikan tingkat kevalidan produk video animasi *Plotagon* yang dihasilkan pada materi teks negosiasi berdasarkan penilaian ahli media, materi, dan bahasa.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan praktis.

### 4.1.1 Manfaat Teoretis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan teori dalam pengembangan video pembelajaran berbasis *plotagon* khususnya pada materi teks negosiasi dan dapat memberikan pengetahuan baru.

### 4.1.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran teks negosiasi.
- 2) Bagi peserta didik, dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi dalam belajar.
- 3) Bagi sekolah, dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan menjadi sumber referensi tambahan bagi sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* .
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Computer-based instruction: methods and development*. Allin and Bacon.
- Alwasilah, S. S. (2019). Creating Your Animated Stories with Plotagon: Implementation of Project Based Learning in Narrative Writing. *Journal of Learning, Teaching and Educational Research*.
- Aminatus Sa'diyah, C. H. (2021). Kolaborasi Flipped Classroom dengan Media Plotagon dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*.
- Aulia, F. T., & Gumilar, S. I. (2021). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia Untuk SMA/SMK Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Azizah, L. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Simulasi Debat Berbasis Moodle untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Indralaya Utara. *Skripsi*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Budiyono. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan Pengajaran dan Pembelajaran*, 301.
- Dewi, R., Mansur, H., & Fraick NGRS, M. (2020). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Kognitif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V MI. *Journal of Instructional Technology*.
- Duana, M. F. (2023). Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Sigil Software pada Materi Fluida Dinamis. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam.

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi. *Journal of Student Research (JSR)*.
- Fazira, R. (2022). Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran. *Skripsi thesis, UIN Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Gamez, D. Y., & Cuellar, J. A. (2019). The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students. *Novice Teacher Researchers*.
- Kemendikbud. (n.d.). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Retrieved April 8, 2023, from Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru : <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/216104/permendikbud-no-16-tahun-2007>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Latifa, A. (2021). Pengembangan Konten E-learning Schoology Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri Sumatera Selatan. *Skripsi*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Mauludi, S. (2016). Pembelajaran Mengonversi Teks Negosiasi ke dalam Bentuk Monolog dengan Menggunakan Model Inquiry Learning Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Bandung Tahun Pelajaran 2015/2016. *Institutional Repositories & Scienetic Journals*.
- Melly, I. (2023). Variasi Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia serta Dampaknya terhadap Penguasaan Kosakata dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar Negeri 1 Menandang. . *Thesis. IKIP PGRI Pontianak*.
- Nisphi, M. L. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Learning dalam Pembelajaran Membaca Teks Editorial pada Kelas XII di SMAN 3 Palembang. *Skripsi*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Palimbong, Y. W. (2020). Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar. *Skripsi. Universitas Negeri Makassar*.

- Priambodo, B. (2021, January 1). *Menulis untuk Belajar dan Berpikir*. Dipetik Oktober 8, 2022, dari Jendela Literasi Kita:  
<https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/jelita/menulis-untuk-belajar-dan-berpikir/>
- Rahmadhani, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Nearpod pada Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMAN 5 Tanjungbalai. *Skripsi*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Rizki, H. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Laboratorium Virtual Simulasi Phet pada Materi Listrik Dinamis Jenjang SMP/MTS. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Medan: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Santoso, A. D. (2018). *Diskusi, Negosiasi, dan Ceramah*. Surakarta: Aksarra Sinergi Media.
- Saputri, D., Destiniar, & Murjainah. (2023). Pengembangan Modul Digital Berbasis Multimedia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sholihatin, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon pada Siswa MA NU Patung Panceng Gresik. *PROSIDING Konferensi Nasional Bahasa Arab*.
- Siswanta. (2022). *Media Pembelajaran sebagai Penunjang Keberhasilan Belajar*. Retrieved from Jawa Pos Radarsemarang.id : Untukmu Guruku:  
<https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2022/06/21/media-pembelajaran-sebagai-penunjang-keberhasilan-belajar/>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli, Suryaman, M., Septiaji, A., & Istiqomah. (2017). *Bahasa Indonesia Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.



- Swawikanti, K. (2022). *Teks Negosiasi: Ciri-Ciri, Struktur, Contoh, dan Cara Membuat*. Retrieved Oktober 6, 2022, from Ruang Guru:  
<https://www.ruangguru.com/blog/teks-negosiasi>
- Syahbudin, E. (2020). Efektivitas Video Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim Dau Malang. *Undergraduate (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahyuni, E. T., & Rubiyanto, A. (2023). Pengaruh Pelatihan CBA ( Computer Based Assessment) terhadap Hasil UKP Taruna Angkatan 54 Program Studi Nautika Politeknik Bumi Akpelni. *Jurnal Saintek Maritim*.