

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI *DORATOON* PADA MATERI
MENULIS TEKS PERSUASI PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMP NEGERI 56 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Adella Rira Salsabillah

NIM: 06021381924055

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *DORATOON* PADA MATERI MENULIS TEKS
PERSUASI PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 56
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Adella Rira Salsabillah

NIM: 06021381924055

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Pembimbing,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *DORATOON* PADA MATERI MENULIS TEKS
PERSUASI PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 56
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Adella Rira Salsabillah

NIM: 06021381924055

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 29 Mei 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing : **Dr. Santi Oktarina, M.Pd.**



2. Anggota/Penguji : **Drs. Ansori, M.Si.**



**Palembang, 31 Mei 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adella Rira Salsabillah
NIM : 06021381924055
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Doratoon* Pada Materi Menulis Teks Persuasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara 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.

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

Palembang, 10 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Adella Rira Salsabillah

NIM 06021381924055

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur selalu terpanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selanjutnya, selawat dan salam saya haturkan kepada junjungan besar nabi Muhammad SAW, keluarga, dan sahabat beliau sampai akhir zaman.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada diri sendiri, yang sudah bertahan sampai sekarang hingga skripsi ini terselesaikan.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Rachman Awaluddin dan Ibu Afrina Erawati, terima kasih atas doa, restu, semangat, dan cinta yang telah kalian berikan. Tanpa semangat yang terus kalian berikan setiap harinya, mungkin anakmu ini tidak akan sampai di titik ini untuk menyelesaikan skripsi.
3. Keluarga besar saya yang selalu memberikan semangat kepada saya.
4. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku dosen pembimbing saya atas segala bimbingan, semangat dan motivasi yang telah diberikan.
5. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd., selaku penguji saya saat sempro atas sarannya terhadap skripsi saya.
7. Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd., selaku validator materi yang telah bersedia memvalidasi produk penelitian dalam skripsi ini.
8. Bapak Drs. Nandang Heryana, M.Pd., selaku validator bahasa yang telah bersedia memvalidasi produk penelitian dalam skripsi ini.
9. Ibu Dr. Izzah, M.Pd., selaku validator media yang telah bersedia memvalidasi produk penelitian dalam skripsi ini.

10. Seluru Bapak dan Ibu Dosen serta Admin Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih atas semua ilmu dan jasa yang diberikan selama masa studi di Universitas Sriwijaya.
11. Ibu Risa Mareta Andriani, S.Pd., selaku guru yang telah bersedia membantu selama proses penelitian di SMP Negeri 56 Palembang.
12. Kepala Sekolah, Staff dan seluruh Guru SMP Negeri 56 Palembang yang juga telah bersedia membantu selama proses penelitian di SMP Negeri 56 Palembang.
13. Seluruh peserta didik kelas VIII.2 SMP Negeri 56 Palembang yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
14. Terima kasih kepada Wenda, Nanda, Defa yang sudah menemani selama proses penelitian di SMP Negeri 56 Palembang.
15. Terima kasih kepada kak Nanda, Mitha, Eni, Fia, Silky, Pika, Egin, Indah, Rina dan Edwin yang sudah membantu dalam proses penyusunan skripsi.
16. Terima kasih kepada CANDU GENK yang telah memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.
17. Terima kasih kepada Kos Vya, Kos Nanmir, pondok papa Indah, rumah Indah yang sudah menjadi tempat pembuatan tugas, UTS, UAS, dan penyusunan skripsi.
18. Terima kasih kepada teman-teman yang lain, dan kakak tingkat yang sudah menyediakan waktunya untuk membantu dalam proses penulisan skripsi, yang mungkin tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.
19. PBSI 19 Palembang, kalian semua hebat dan semoga kita semua sukses selalu.
20. Terima kasih almamater kuning kebanggaan Universitas Sriwijaya.

Motto:

“....Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah : 5)

“Tetap semangat walaupun yaAllah yaAllah setiap hari”

(Adella Rira Salsabillah)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Doratoon* Pada Materi Menulis Teks Persuasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Pada penulisan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Bapak Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., 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. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 10 Mei 2023



Adella Rira Salsabillah

NIM 06021381924055

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran	8
2.1.2 Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran	8
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran	9
2.2 Video Pembelajaran	10
2.3 Doratoon	10
2.3.1 Definisi <i>Doratoon</i>	10
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Doratoon</i>	10
2.3.3 Langkah-langkah Menggunakan <i>Doratoon</i>	11
2.4 Teks Persuasi	18
2.4.1 Definisi Teks Persuasi	18

2.4.2 Struktur Teks Persuasi	18
2.4.3 Kaidah Kebahasaan Teks Persuasi	19
2.4.4 Langkah-langkah Menulis Teks Persuasi	20
2.5 Penelitian Relevan	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	23
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian	24
3.4 Teknik Pengumpulan Data	25
3.4.1 Wawancara.....	25
3.4.2 Angket	26
3.4.3 Lembar Penilaian	28
3.5 Teknik Analisis Data	30
3.5.1 Analisis Kebutuhan	31
3.5.2 Analisis Data Validasi	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian	34
4.1.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru	34
4.1.1.1 Keharusan (<i>Necessities</i>).....	34
4.1.1.2 Kekurangan (<i>Lack</i>)	35
4.1.1.3 Kebutuhan (<i>Wants</i>)	36
4.1.2 Rancangan Video Pembelajaran	54
4.1.2.1 <i>Flowchart</i> (Diagram Alir)	55
4.1.2.2 <i>Storyboard</i>	56
4.1.2.3 Hasil Rancangan Produk Pengembangan	65
4.1.3 Hasil Uji Validasi	81
4.1.3.1 Validasi Ahli Materi	81
4.1.3.2 Validasi Ahli Bahasa.....	83
4.1.3.3 Validasi Ahli Media	84

4.1.3.4 Revisi Produk Hasil Validasi	86
4.2 Pembahasan.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Google	11
Gambar 2.2 Halaman Pencarian Google	12
Gambar 2.3 Menu <i>Login</i> Akun <i>Doratoon</i>	12
Gambar 2.4 Menu <i>Template</i> Animasi	13
Gambar 2.5 Tampilan Menu <i>Create</i>	13
Gambar 2.6 Tampilan Pilihan Menu Ukuran	14
Gambar 2.7 Halaman Mengedit Animasi	14
Gambar 2.8 Menu Fitur Mengedit Animasi.....	15
Gambar 2.9 Halaman Unduh Video	15
Gambar 2.10 Halaman Menu Edit Penyimpanan Video	16
Gambar 2.11 Tampilan Menu <i>My Videos</i>	16
Gambar 2.12 Tampilan Pengunduhan Video Dalam Bentuk Format MP 4.....	17
Gambar 2.13 Tampilan Video Yang Sudah Diunduh Dalam Bentuk <i>Softfile</i>	17
Gambar 2.14 Tampilan <i>Link</i> Video	18
Gambar 4.1 Grafik Analisis Kebutuhan Aspek Umum.....	37
Gambar 4.2 Grafik Analisis Kebutuhan Aspek Kompetensi Dasar dan Indikator....	38
Gambar 4.3 Grafik Analisis Kebutuhan Aspek Penyajian Video	41
Gambar 4.4 Grafik Analisis Kebutuhan Aspek Kegiatan dan Materi	45
Gambar 4.5 Grafik Analisis Kebutuhan Aspek Evaluasi	48

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Kebutuhan Awal.....	25
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan	26
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli.....	28
Tabel 3.4 Kategori Nilai Angket	31
Tabel 3.5 Kategori Kebutuhan	32
Tabel 3.6 Kategori Nilai	32
Tabel 3.7 Kategori Kelayakan Produk	33
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Aspek Umum	37
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Aspek Kompetensi Dasar dan Indikator	38
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Aspek Penyajian Video	39
Tabel 4.4 Analisis Kebutuhan Aspek Kegiatan Pembelajaran dan Materi.....	44
Tabel 4.5 Analisis Kebutuhan Aspek Evaluasi	47
Tabel 4.6 Analisis Kebutuhan Guru	49
Tabel 4.7 <i>Storyboard</i>	56
Tabel 4.8 Hasil Rancangan Produk Pengembangan	65
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Materi	81
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	83
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Media.....	84
Tabel 4.12 Revisi Validasi Materi	86

Tabel 4.13 Revisi Validasi Bahasa.....87

Tabel 4.154 Revisi Validasi Media.....91

DAFTAR LAMPIRAN

1. Usul Judul Skripsi	102
2. Surat Keputusan Pembimbing	103
3. Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya	105
4. Surat Izin Penelitian KESBANGPOL	106
5. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Palembang.....	107
6. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	108
7. Angket Kebutuhan Peserta Didik	109
8. Angket Kebutuhan Guru	114
9. Lembar Validasi Ahli Materi	118
10. Lembar Validasi Ahli Bahasa	120
11. Lembar Validasi Ahli Media	122
12. Foto-Foto Kegiatan	124

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *DORATOON* PADA MATERI MENULIS TEKS
PERSUASI PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 56
PALEMBANG**

Oleh:

Adella Rira Salsabillah

NIM 06021381924055

Pembimbing: Dr. Santi Oktarina, M.Pd

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan video pembelajaran telah dilakukan pada materi menulis teks persuasi di kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik, rancangan media, dan hasil validasi ahli terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* pada materi menulis teks persuasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembang (*Research And Development*) dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa wawancara, angket analisis kebutuhan, dan lembar penilaian validasi. Penilaian validasi dinilai oleh tiga ahli yang meliputi aspek materi, bahasa, dan media. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* ini dapat dikategorikan sangat layak.

Kata-kata kunci: penelitian pengembangan, video pembelajaran, aplikasi *doratoon*, teks persuasi.

**DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEOS USING THE
DORATOON APPLICATION ON THE MATERIAL OF
WRITING PERSUASIVE TEXTS FOR STUDENTS IN CLASS
VIII SMP NEGERI 56 PALEMBANG**

ABSTRACT

Research and development of learning videos has been conducted on the material of writing persuasive texts in class VIII SMP Negeri 56 Palembang. This research aims to describe the results of the needs analysis of teachers and students, media design, and the results of expert validation of learning videos using the doratoon application on the material of writing persuasive texts for students in class VIII SMP Negeri 56 Palembang. This study uses a research and development method using the Alessi and Trollip development model. Data collection techniques in this study were interviews, needs analysis questionnaires, and validation assessment sheets. The validation assessment was assessed by three experts covering aspects of material, language, and media. Based on the results of validation by experts, this learning video using the doratoon application can be categorized as very feasible.

Keywords: development research, learning video, doratoon application, persuasive text.

Clarified by,
Coordinator Study Program of
Indonesian Language and
Literature Education



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Advisor,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Seiring berkembangnya teknologi, perlunya seorang pendidik memanfaatkannya dengan lebih kreatif dan inovatif guna menciptakan sebuah proses pembelajaran yang lebih interaktif dan berdaya guna. Pemanfaatan teknologi bisa dilakukan guru dengan membuat sebuah media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan sarana efektif yang sangat menunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik dalam menguasai pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh pernyataan Magdalena dkk. (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi dapat menambah minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Susanti dkk. (2022) pentingnya penggunaan media pembelajaran karena proses pembelajaran tidak akan berjalan maksimal tanpa adanya media pembelajaran.

Peserta didik sekolah menengah pertama merupakan peralihan dari sekolah dasar yang tentu saja masih menyukai konsep bermain. Maka guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang efektif sesuai dengan kondisi. Hamid dkk. (2020) menjelaskan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dan didesain berdasarkan kebutuhan guru, salah satunya media berbasis audio-visual. Video pembelajaran merupakan bentuk media pembelajaran berbasis audio visual. Selaras dengan pendapat Farida dkk. (2022), media pembelajaran yang menjadi salah satu inovasi dalam pemanfaatan teknologi multimedia adalah media pembelajaran dalam bentuk video animasi. Tentu saja pemanfaatan video animasi ini akan membuat pembelajaran terkesan lebih menarik sehingga dapat merangsang perhatian dan pemikiran peserta didik terhadap materi yang disajikan.

Salah satu materi yang terdapat pada kurikulum 2013 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP, yaitu materi menulis teks persuasi. Teks persuasi merupakan teks yang berisi ajakan atau bujukan yang didalamnya juga terdapat berbagai pernyataan untuk mendorong seseorang menuruti harapan dan keinginan penulis (Kosasih, 2017). Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 4.14 “Menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan” artinya peserta didik harus benar-benar memahami struktur dan kebahasaan teks persuasi yang nantinya akan menjadi acuan dalam menulis sebuah teks persuasi.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan wawancara terhadap peserta didik kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang. Berdasarkan hasil wawancara bersama narasumber terdapat pernyataan bahwa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, menulis merupakan suatu pembelajaran yang cukup sulit. Media yang digunakan guru kurang menarik dan metode yang digunakan juga kurang bervariasi sehingga menimbulkan rasa bosan. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi sulit untuk memahami materi karena proses pembelajaran terasa kurang menyenangkan.

Untuk memastikan sekaligus mengkonfirmasi informasi yang disampaikan peserta didik terkait permasalahan yang dialami, peneliti juga melakukan wawancara bersama salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 56 Palembang, Ibu Risa Mareta Andriani S.Pd. Beliau menyatakan bahwa memang benar antusias peserta didik selama pembelajaran menulis terbilang sangat kurang, salah satunya menulis teks persuasi. Menurut peserta didik mereka sulit menyusun teks berdasarkan struktur teks persuasi, sehingga menyebabkan mereka menjadi bingung saat akan mulai menulis. Ibu Risa juga berpendapat bahwa kurangnya antusias tersebut karena penggunaan media yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik. Media yang digunakan pada saat proses pembelajaran berupa papan tulis, buku teks, dan terkadang menggunakan media *powerpoint*. Keterbatasan sarana dan prasana juga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Ketersediaan proyektor yang terbatas membuat guru sulit untuk menggunakan media pembelajaran seperti *powerpoint*. Hal

itu tentu saja dapat meningkatkan kejenuhan dan rasa bosan bagi peserta didik yang menyebabkan kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran serta membuat peserta didik sulit untuk memahami materi. Ibu Risa juga menyatakan sangat ingin melakukan inovasi terhadap pembelajaran, namun keterbatasan pengetahuan teknologi menjadi penyebabnya. Selain itu, kurangnya latihan dan evaluasi dalam menulis membuat peserta didik kesulitan dalam menuangkan pemikirannya. Menulis kerap dianggap sulit oleh peserta didik sehingga menyebabkan pembelajaran menulis juga sulit untuk di ajarkan, khususnya pada tingkatan sekolah menengah pertama. Graves (dikutip Trismanto, 2017) menyatakan bahwa yang membuat seseorang tidak mau atau sulit untuk menulis, yaitu karena pengalaman belajar menulis di sekolah yang kurang memotivasi dan merangsang minat.

Berdasarkan hasil wawancara, adapun poin permasalahan yang peneliti ambil, sebagai berikut: (1) Penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat peserta didik kurang antusias dan sulit memahami materi; (2) Peserta didik perlu pembaharuan terhadap media pembelajaran, dan latihan evaluasi menulis yang harus dilakukan berulang-ulang; (3) belum ada kegiatan penelitian yang melakukan pengembangan video pembelajaran animasi di sekolah ini. Dari ketiga masalah inilah yang juga turut menjadi alasan mengapa peneliti harus melakukan penelitian di SMP Negeri 56 ini, dan pihak sekolah menerima kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan di sekolah tersebut dengan sangat baik.

Adapun langkah yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, yaitu dengan memberikan stimulus berbentuk media pembelajaran yang dapat menunjang peserta didik agar memiliki motivasi dalam menulis. Penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti video pembelajaran berbasis animasi menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut. Tentunya, penggunaan media pembelajaran video animasi ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran, serta menjadi alternatif bantuan pembelajaran bagi guru. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk melakukan

pengembangan terhadap video pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi *doratoon* salah satunya pada materi menulis teks persuasi.

Peneliti memilih aplikasi *doratoon*, karena *doratoon* merupakan aplikasi pembuat video animasi berbasis web yang menyediakan banyak fitur-fitur menarik yang dapat digunakan seperti *template*, *background*, *text* (untuk menulis teks yang diinginkan), karakter animasi, *voice over* (penambahan rekaman suara), *props* (properti pendukung), *music* (penambahan musik), *mine* (penambahan gambar, video, audio milik sendiri), *lens* (untuk menggerakkan animasi otomatis *zoom in*), dan *import PPT*. Kelebihan dari aplikasi ini juga dapat mengunggah PPT yang kita buat atau yang sudah ada, sehingga hanya perlu sedikit mengeditnya agar menjadi lebih interaktif. Karakter animasi dalam aplikasi ini juga bisa diberi efek gerak, sehingga membuat video pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik. Dengan video pembelajaran berbasis *doratoon* ini guru dapat menampilkan penjelasan mengenai materi teks persuasi menjadi lebih menarik melalui karakter animasi yang tersedia didalamnya.

Pada penelitian ini juga memanfaatkan aplikasi *liveworksheet* sebagai sarana penempatan video yang dihasilkan, aplikasi *liveworksheet* ini dipilih karena peneliti juga akan menyediakan soal latihan atau evaluasi sebagai pemahaman terhadap materi yang sudah ditampilkan didalam video. Jadi, melalui aplikasi *liveworksheet* ini peserta didik dapat mengakses video yang dibuat dan mengerjakan soal yang sudah tersedia melalui gawai masing-masing di aplikasi tersebut. *liveworksheet* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat mengubah lembar kerja cetak menjadi latihan online interaktif dan dapat mengoreksi secara otomatis (Nurbayani dkk, 2021). Aplikasi ini juga menyediakan berbagai jenis bentuk soal yang menarik, dan penggunaan aplikasi ini sangat mudah diakses oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan aplikasi lainnya seperti *canva* juga peneliti gunakan dalam penelitian ini untuk mendesain *background* pada halaman *liveworksheet* agar terlihat lebih menarik.

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu penelitian oleh Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati pada tahun

2022 yang berjudul “Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKN di Sekolah Dasar” (Fauziah dan Ninawati, 2022). Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi memperoleh skor dengan presentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik, validasi kelayakan produk oleh ahli media memperoleh skor presentase sebesar 81%, dengan kategori sangat baik, dan implementasi pada peserta didik mendapatkan hasil kualitas media pembelajaran sebesar 91% dengan kategori sangat baik.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Uni Sofiah pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Teks Prosedur Kompleks Siswa Kelas XI SMA Islam AlMaarif Singosari” (Sofiah, 2021). Pada penelitian tersebut hasil validasi media memperoleh skor 77,50%, validasi materi memperoleh skor 94,44%. Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, media ini dikatakan valid dan bisa diimplementasikan dengan sedikit revisi.

Beberapa keterbaruan yang terdapat pada penelitian ini, yaitu (1) Mengembangkan produk video terhadap materi yang belum digunakan sebelumnya; (2) Memanfaatkan aplikasi bantuan *liveworksheet* sebagai sarana penempatan video dan latihan/evaluasi pemahaman terhadap materi dan beberapa aplikasi bantuan lainnya; (3) Aplikasi *doratoon* belum pernah digunakan dalam pengembangan video pembelajaran bahasa Indonesia, dan masih terbilang aplikasi baru.

Dengan permasalahan yang ada, maka peneliti akan melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *doratoon* Pada Materi Menulis Teks Persuasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang”. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada, menjadi referensi dan wawasan baru bagi guru dalam melakukan pemanfaatan teknologi di era digital ini, serta dapat diterapkan di berbagai sekolah agar kualitas proses pembelajaran menjadi lebih maju dan berdaya guna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang penelitian ini, rumusan masalahnya yakni sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang terhadap video pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *doratoon*?
2. Bagaimana rancangan pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* pada materi menulis teks persuasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang?
3. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap desain pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* pada materi menulis teks persuasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang terhadap video pembelajaran menulis teks persuasi menggunakan aplikasi *doratoon*.
2. Menghasilkan rancangan pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* pada materi menulis teks persuasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang.
3. Mendeskripsikan hasil validasi terhadap desain pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* pada materi menulis teks persuasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, peneliti berharap hasil penelitian ini bermanfaat dalam menambah ilmu pengetahuan baru tentang pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Doratoon*, serta dapat diterapkan di berbagai sekolah guna menunjang pembelajaran yang lebih bersifat interaktif, menarik dan berdaya guna.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik, melalui penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk lebih mudah dalam memahami materi mengenai teks persuasi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran salah satunya menulis.
- b) Bagi guru, juga diharapkan bisa menjadi referensi dan sumber bantuan yang inovatif dan menarik dalam menyampaikan materi mengenai teks persuasi, serta menjadi motivasi dalam meningkatkan minat peserta didik saat proses pemahaman materi dan menulis teks persuasi.
- c) Bagi sekolah, hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat menjadi sarana dalam meningkatkan mutu pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi secara kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Method and development*.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 55.
- Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 4.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan media audio visual (video) Doratoon materi hak dan kewajiban penggunaan sumber energi mata pelajaran PPKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6507.
- Fuadah, Y. T. (2022). Penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Mubtadiin*, 8(1), 71.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDS, Tema: 1 No, 97*.
<https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>
- Hamid, A., & Yulianti, N. K. E. (2019). Minat siswa kelas XII SMA negeri 1 Bolano Lambunu Parigi Moutong untuk melanjutkan studi kejenjang perguruan tinggi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 16(1), 50.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Janner Simarmata. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Handani, S. S., & Krimandayanti, W. (2022). Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis animasi dalam menunjang pembelajaran jarak jauh (PJJ) pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP plus daruh amanah ciwidey. *RESOURCE*,

1(2), 3.

Irawan, S. (2019). *Pengembangan media pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi berbasis Powtoon kelas X SMA Srijaya Negara Palembang*. 21. *Skripsi*. Indralaya: FKIP Unsri.

Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. KENCANA.

Latifa, A. (2021). *Pengembangan konten E-Learning Schoology pembelajaran menulis puisi siswa kelas X SMA Negeri Sumatera Selatan*. *Skripsi*. Indralaya: FKIP Unsri.

Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 315. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

Mansyur, M. E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menulis Teks Hasil Observasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Palembang*. *Skripsi*. Indralaya: FKIP Unsri.

Nazmi, M. (2017). Penerapan media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 17(1), 49.

Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang bangun sistem informasi media pembelajaran berbasis website (Studi kasus: Bimbingan belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 137. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

- Nurbayani, A., Rahmawati, E., Nurfaujiah, I. I., Putriyanti, N. D., Fajriati, N. F., Safira, Y., & Ruswan, A. (2021). Sosialisasi penggunaan aplikasi liveworksheets sebagai LKPD interaktif bagi guru-guru SD Negeri 1 Tegalmunjul Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 1(2), 128.
- Purbasari, R. J., Kahfi, M. S., & Yunus, M. (2012). *Pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran matematika pada materi dimensi tiga untuk siswa SMA kelas X*.
- Rahman, A. A., Sianipar, D., Affrida, E. N., Mustakim, Baiti, N., Khasanah, F., Junaidi, A., Hutapea, B., Nanang, Wahidin, A. J., Fadillah, A., & Purba, S. (2023). *Media dan teknologi pembelajaran* (M. P. Ari Yanto & S. P. Tri Putri Wahyuni (eds.)). PT GBLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Sofiah, U. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi dalam keterampilan menulis teks prosedur kompleks siswa kelas XI SMA Islam AlMaarif Singosari. *Jurnal Ilmiah NOSI*, 9(2), 48–56.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Susanti, R., Safitri, E. R., MS, S., Susanti, L. R. R., Hartono, Raharjo, M., Slamet, A., & Oktarina, S. (2022). Pendampingan pembelajaran inspiratif melalui media canva dan liveworksheet untuk guru di kota Palembang dan Pangkal Pinang. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(4), 558.
- Trismanto. (2017). Keterampilan menulis dan permasalahannya. *Bangun Rekaprima: Jurnal Pengembangan Rekayasa, Sosial Dan Humaniora*, 03, 62–63.
- Wijayanthi, R. R. (2018). *Pembelajaran menyajikan teks persuasi dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan menggunakan metode example non-*

example di kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Bandung. 17. Skripsi. Universitas Pasundan Bandung.

Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237. <http://eprints.ummi.ac.id/354/>