

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS PROSEDUR BERBASIS VIDEO ANIMASI *CAPCUT*  
PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 20  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Rina**

**NIM 06021381924036**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS PROSEDUR BERBASIS VIDEO ANIMASI *CAPCUT*  
PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 20  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Rina**

**NIM 06021381924036**

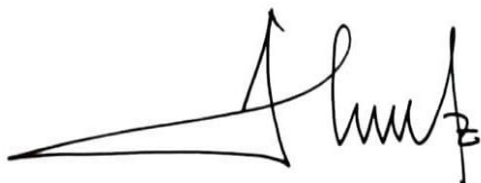
**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Mengesahkan:**

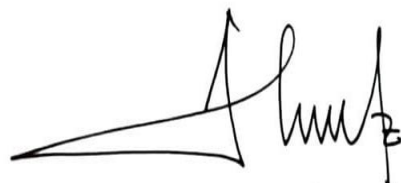
**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Pembimbing**



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



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



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS PROSEDUR BERBASIS VIDEO ANIMASI *CAPCUT*  
PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 20  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Rina**

**NIM 06021381924036**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

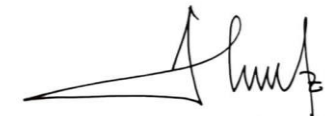
**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Senin

Tanggal : 29 Mei 2023

**TIM PENGUJI**

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



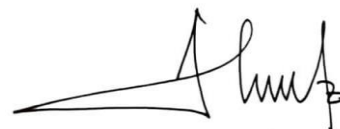
**2. Anggota/Penguji : Dr. Izzah, M.Pd.**



**Juni 2023**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan  
Bahasa dan Sastra Indonesia**



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

**NIP 198010012002122001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rina

NIM : 06021381924036

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis Video Animasi *CapCut* pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 20 Palembang” ini beserta seluruh isinya 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.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 3 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Rina

NIM 06021381924036

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
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 Fungsi Media Pembelajaran .....	7
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	8
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	9
2.1.5 Karakteristik Media Pembelajaran .....	10
2.1.6 Kriteria Media Pembelajaran .....	11
2.2 Video Pembelajaran .....	11
2.2.1 Definisi dan Manfaat Video Pembelajaran .....	11
2.2.2 Karakteristik Video Pembelajaran .....	12
2.2.3 Keunggulan Video Pembelajaran .....	13
2.3 Aplikasi <i>CapCut</i> .....	13
2.3.1 Keunggulan Aplikasi <i>CapCut</i> .....	14
2.3.2 Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi <i>CapCut</i> .....	14
2.4 Teks Prosedur .....	18
2.4.1 Ciri-Ciri Teks Prosedur .....	18
2.4.2 Struktur Teks Prosedur .....	19
2.4.3 Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur .....	20
2.4.4 Langkah-Langkah Menulis Teks Prosedur .....	21
2.4.5 Contoh Teks Prosedur .....	22

2.5 Penelitian Relevan .....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Metode Penelitian .....	26
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	28
3.2.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi .....	28
3.2.2 Perencanaan Desain .....	28
3.2.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk .....	29
3.2.4 Uji Coba Produk Awal.....	30
3.2.5 Melakukan Uji Media, Materi, dan Kebahasaan.....	30
3.2.6 Melakukan Revisi ( <i>Make Revision</i> ) .....	31
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian .....	31
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.4.1 Wawancara.....	32
3.4.2 Angket.....	33
3.4.3 Lembar Uji Validasi.....	34
3.5 Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik dan Guru Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> .....	40
4.1.1.1 Keharusan ( <i>Necessities</i> ).....	41
4.1.1.2 Kekurangan ( <i>Lack</i> ).....	43
4.1.1.3 Kebutuhan ( <i>Wants</i> ).....	45
4.1.2 Tahap Perencanaan Desain .....	69
4.1.2.1 Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Pada Menulis Teks Prosedur .....	69
4.1.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk .....	75
4.1.3.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Pada Menulis Teks Prosedur <i>CapCut</i> .....	75
4.1.4 Kelayakan Media Pembelajaran.....	80
4.1.4.1 Validasi Ahli Media .....	80
4.1.4.2 Validasi Ahli Materi.....	82
4.1.4.3 Validasi Ahli Bahasa.....	85
4.1.5 Revisi Produk.....	87
4.2 Pembahasan .....	89

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>93</b>
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>98</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara.....	32
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Kebutuhan .....	33
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	34
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	35
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	36
Tabel 3.6 Skala <i>Likert</i> Kebutuhan.....	37
Tabel 3.7 Skala <i>Likert</i> Validasi Ahli.....	38
Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Produk.....	39
Tabel 4. 1 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Pada Menulis Teks Prosedur.....	46
Tabel 4. 2 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Dijelaskan melalui Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Pada Menulis Teks Prosedur .....	47
Tabel 4. 3 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Pada Menulis Teks Prosedur.....	48
Tabel 4. 4 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan yang Disajikan dalam Media Pembelajaran Berbasis Video ...	48
Tabel 4. 5 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Video Menggunakan Aplikasi <i>CapCut</i> Berisikan Pengertian Teks Prosedur.....	49
Tabel 4. 6 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Struktur Teks Prosedur ...	50
Tabel 4. 7 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Kebahasaan Teks Prosedur .....	51
Tabel 4. 8 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Contoh Teks Prosedur ....	52
Tabel 4. 9 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Langkah-Langkah Menulis .....	53
Tabel 4. 10 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Dilengkapi dengan Audio dan Musik .....	54
Tabel 4. 11 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Dilengkapi dengan Latar Menarik ..	55
Tabel 4. 12 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Menggunakan Huruf yang Jelas.....	57
Tabel 4. 13 Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Dibutuhkan pada Menulis Teks Prosedur.....	58
Tabel 4. 14 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Pada Menulis Teks Prosedur dapat Mempermudah untuk Memahami Materi.....	59
Tabel 4. 15 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Evaluasi dalam Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> .....	60



Tabel 4. 16	Kebutuhan Guru terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> .....	61
Tabel 4. 17	Kebutuhan Guru terhadap Materi yang Dijelaskan melalui Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi .....	62
Tabel 4. 18	Kebutuhan Guru terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Menulis Teks Prosedur .....	62
Tabel 4. 19	Kebutuhan Guru terhadap Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan yang Disajikan dalam Bentuk Video .....	63
Tabel 4. 20	Kebutuhan Guru terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Pengertian Teks Prosedur .....	63
Tabel 4. 21	Kebutuhan Guru terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Struktur Teks Prosedur .....	64
Tabel 4. 22	Kebutuhan Guru terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Kebahasaan Teks Prosedur.....	64
Tabel 4. 23	Kebutuhan Guru terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Contoh Teks Prosedur .....	65
Tabel 4. 24	Kebutuhan Guru terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Langkah-Langkah Menulis.....	65
Tabel 4. 25	Kebutuhan Guru terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Dilengkapi dengan Audio dan Musik .....	66
Tabel 4. 26	Kebutuhan Guru terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Dilengkapi dengan Latar Menarik .....	66
Tabel 4. 27	Kebutuhan Guru terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Menggunakan Huruf yang Jelas .....	67
Tabel 4. 28	Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Dibutuhkan Pada Menulis Teks Prosedur .....	67
Tabel 4. 29	Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> dapat Mempermudah untuk Memahami Materi .....	68
Tabel 4. 30	Kebutuhan Guru terhadap Evaluasi dalam Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> .....	68
Tabel 4. 31	Kebutuhan Guru dengan Memberikan Saran Pendukung.....	69
Tabel 4. 32	<i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Berbasis Animasi <i>CapCut</i> .....	71
Tabel 4. 33	Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi <i>CapCut</i> .....	75
Tabel 4. 34	Hasil Validasi Ahli Media.....	79
Tabel 4. 35	Hasil Validasi Ahli Materi .....	82
Tabel 4. 36	Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	85
Tabel 4. 37	Revisi Produk.....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi <i>CapCut</i> .....	15
Gambar 2. 2 Halaman Mengedit di Aplikasi <i>CapCut</i> .....	15
Gambar 2. 3 Fitur Penambah <i>Background</i> , Video, dan Foto.....	16
Gambar 2. 4 Fitur Penambah suara.....	16
Gambar 2. 5 Fitur Penambah Teks, Stiker, dan Efek.....	17
Gambar 2. 6 Tampilan Akhir Pengeditan.....	17
Gambar 2. 7 Modifikasi Struktur Teks Prosedur.....	19
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Borg & Gall.....	26
Gambar 3. 2 Tahap Pengembangan Alessi & Trollip (2001).....	27
Gambar 3. 3 Prosedur Penelitian Kombinasi Model Pengembangan Borg & Gall dan Alessi Trollip.....	27
Gambar 4. 1 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> .....	46
Gambar 4. 2 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Materi yang Dijelaskan melalui Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Pada Menulis Teks Prosedur.....	47
Gambar 4. 3 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Berupa Animasi.....	48
Gambar 4. 4 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan yang Disajikan dalam Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> .....	49
Gambar 4. 5 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Pengertian Teks Prosedur.....	49
Gambar 4. 6 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Struktur Teks Prosedur.....	51
Gambar 4. 7 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Kebahasaan Teks Prosedur.....	52
Gambar 4. 8 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Contoh Teks Prosedur.....	53
Gambar 4. 9 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Berisikan Langkah-Langkah Menulis.....	54
Gambar 4. 10 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Dilengkapi dengan Audio dan Musik.....	55
Gambar 4. 11 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Dilengkapi dengan Latar Menarik.....	56
Gambar 4. 12 Kebutuhan Peserta Didik terhadap Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Menggunakan Huruf yang Jelas.....	57
Gambar 4. 13 Penyajian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> Dibutuhkan pada Menulis Teks Prosedur.....	58

Gambar 4. 14	Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> dapat Mempermudah untuk Memahami Materi.....	59
Gambar 4. 15	Kebutuhan Peserta Didik terhadap Evaluasi dalam Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>CapCut</i> .....	60
Gambar 4. 16	<i>Flowchart</i> Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi <i>CapCut</i> .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

1) Usul Judul Skripsi.....	99
2) Surat Keputusan (SK Pembimbing).....	100
3) Surat Izin Penelitian FKIP Universitas Sriwijaya.....	102
4) Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Sumsel.....	103
5) Surat Keterangan Penelitian di SMA Negeri 20 Palembang .....	104
6) Lembar Validasi Ahli Media .....	105
7) Lembar Validasi Ahli Materi .....	108
8) Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	111
9) Lembar Persetujuan Ujian Akhir Program (UAP).....	114
10) Kartu Perbaikan Skripsi .....	115
11) Surat Izin Jilid Skripsi .....	116
12) Hasil Turnitin.....	117
13) Surat Keterangan <i>Similarity</i> .....	118

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS PROSEDUR BERBASIS VIDEO ANIMASI *CAPCUT*  
PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 20  
PALEMBANG**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan pengembangan media pembelajaran menulis teks prosedur berbasis video animasi *CapCut* untuk peserta didik kelas XI di SMA Negeri 20 Palembang; (2) penelitian dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan yang dikombinasi yaitu model pengembangan Borg dan Gall dengan Allesi dan Trollip; (3) mendeskripsikan kebutuhan guru dan peserta didik dari hasil wawancara dan analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran menulis teks prosedur berbasis video animasi *CapCut* untuk peserta didik kelas XI di SMA Negeri 20 Palembang; (4) membuat perancangan desain pengembangan dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*, mempersiapkan materi, semua potongan dimuat menjadi utuh, mengembangkan bentuk awal produk, dan uji validasi; (5) uji validasi dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa. Hasil validasi ahli media mendapatkan nilai total 77 dengan skor maksimal 85 dengan persentase 90,58%. Hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai total 55 dengan skor maksimal 60 dengan persentase 91,66%. Sedangkan, hasil validasi ahli bahasa mendapatkan nilai total 47 dengan skor maksimal 50 dengan persentase 94%; (6) berdasarkan hasil validator media, materi, dan bahasa pengembangan media pembelajaran menulis teks prosedur berbasis video animasi *CapCut* untuk peserta didik kelas XI layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

**Kata-kata kunci:** *Pengembangan, video pembelajaran, aplikasi CapCut, materi teks prosedur*

---

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya

Nama : Rina  
NIM : 06021381924036  
Pembimbing : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA WRITING PROCEDURE  
TEXT BASED ON CAPCUT ANIMATION VIDEO FOR CLASS XI  
STUDENTS OF SMA NEGERI 20 PALEMBANG**

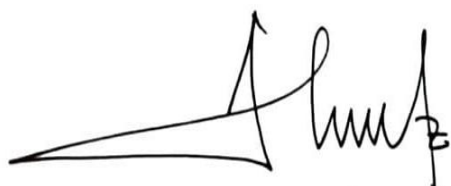
**ABSTRACT**

This study aims to: (1) produce the development of learning media for writing procedural text based on CapCut animated video for class XI students at SMA Negeri 20 Palembang; (2) the research was conducted using research and development methods (Research and Development) using a combined development model, namely the Borg and Gall development model with Allesi and Trollip; (3) describing the needs of teachers and students from the results of interviews and needs analysis of learning media for writing procedural texts based on CapCut animated videos for class XI students at SMA Negeri 20 Palembang; (4) making development plans by making flowcharts and storyboards, preparing materials, loading all pieces as a whole, developing the initial form of the product, and validating tests; (5) the validation test is carried out by media, material, and language experts. Media expert validation results get a total score of 77 with a maximum score of 85 with a percentage of 90.58%. The results of the material expert validation get a total score of 55 with a maximum score of 60 with a percentage of 91.66%. Meanwhile, the validation results of linguists get a total score of 47 with a maximum score of 50 with a percentage of 94%; (6) based on the results of the media validator, material, and language for developing learning media to write procedural text based on the CapCut animation video for class XI students is feasible to use in learning to write procedural text.

*Keywords: Development, learning videos, CapCut applications, procedural text materials*

---

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**

Seiring dengan perkembangan zaman, kini teknologi di Indonesia juga memberikan pengaruh yang cukup besar terutama dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah senjata yang paling ampuh untuk mengubah dunia maka dari itu pendidik dituntut untuk memanfaatkan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Menurut Hidayat, dkk. (2019:10–15) teknologi digital diintegrasikan melalui gambar dan suara yang bergerak, bahasa lisan, dan tulisan, serta subjek 3D yang digunakan dalam konteks pendidikan. Perangkat digital juga memiliki kemampuan, penggunaan, dan batasan khusus. Menurut Oktarina, dkk. (2021:69) di era digital ini guru bukan hanya diharuskan memiliki pengetahuan yang luas, kepandaian yang tinggi dalam keilmuan, dan kemampuan dalam memilih model, metode, teknik, atau strategi, tetapi juga guru dituntut mampu menggunakan dan mengembangkan teknologi pembelajaran yang inovatif.

Seperti yang diuraikan Hamzah (2019) dengan adanya teknologi digital ini guru dituntut aktif dan kreatif dalam mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pengembangan di bidang pendidikan perlu untuk dilakukan karena variabel pembelajaran memiliki karakter yang berbeda-beda dalam implementasi dan kebutuhan. Pembelajaran yang tidak monoton juga perlu dilakukan agar peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan, salah satunya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti sudah melakukan wawancara dengan salah satu guru pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 20 Palembang. Hasil yang didapatkan dari wawancara tersebut bahwasanya peserta didik kelas XI di SMA Negeri 20 Palembang belum cukup antusias dalam menerima pelajaran yang diberikan guru di kelas. Ibu Sri Suratmi, S.Pd. mengatakan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah ini menggunakan acuan pada buku cetak sehingga materi cukup dijelaskan dan peserta didik diperintahkan menyimak penjelasan dari guru. Setelah penyampaian materi selesai, peserta didik

juga diperintahkan membuat kelompok kecil untuk memecahkan permasalahan yang sedang dipelajari.

Terlebih lagi pada materi teks prosedur, guru yang belum signifikan memberikan contoh konkret serta belum menyajikan rangkaian materi secara terperinci, dapat dikatakan menjadi penyebab utama peserta didik belum menguasai materi yang sudah diberikan guru. Peserta didik belum maksimal dalam menguasai materi teks prosedur, baik dari struktur serta kaidah kebahasaan, terutama dalam menyajikan kegiatan ke dalam bentuk teks. Berdasarkan KBBI teks prosedur adalah tahap kegiatan untuk menyelesaikan suatu aktivitas. Astuti (2019) mengungkapkan bahwa langkah-langkah yang dilakukan dalam teks prosedur yaitu untuk menyelesaikan suatu kegiatan atau memecahkan masalah. Dapat disimpulkan bahwa, teks prosedur adalah teks yang memberikan instruksi dalam melakukan atau mengerjakan sesuatu. Ciri khas teks prosedur dapat dilihat dari bahasanya. Terdapat langkah-langkah yang merupakan panduan untuk dilakukan. Terdapat alat dan bahan untuk dipersiapkan sebelum melakukan kegiatan, serta aktivitas yang ditulis secara urut.

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar masih dilakukan secara monoton dan kurang inovatif, sehingga membuat peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran. Permasalahan yang peneliti temukan dapat diuraikan sebagai berikut: 1) guru belum menyediakan media pembelajaran yang signifikan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran menulis teks prosedur dianggap belum cukup berhasil, baik dari segi materi maupun dalam membuat data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks; 2) peserta didik memerlukan pembaruan pada media pembelajaran menulis teks prosedur. Beberapa uraian permasalahan di atas bahwasanya peserta didik kelas XI di SMA Negeri 20 Palembang memerlukan pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

Video pembelajaran merupakan alat alternatif sebagai sarana pengajaran yang dapat diperlihatkan kepada peserta didik dalam menyampaikan materi. Video dapat membantu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu



pesan, dengan adanya video peserta didik dapat dengan mudah menangkap pesan yang disampaikan, karena video merupakan kombinasi visual (gambar) dan audio (suara). Kegiatan belajar mengajar menggunakan video dapat mengatasi rasa bosan peserta didik dalam belajar, dan menjadikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis video animasi yaitu aplikasi *CapCut*. Alasan peneliti memilih aplikasi *CapCut* ini dikarenakan aplikasi ini merupakan aplikasi khusus untuk mengedit video dengan segala fitur yang ada pada aplikasi tersebut. Pembelajaran yang biasa dilakukan secara monoton, membuat peneliti memilih aplikasi *CapCut* untuk kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terkhususnya menulis teks prosedur. Untuk menarik perhatian peserta didik peneliti akan menampilkan contoh teks prosedur melalui gambar nyata. Contohnya, teks prosedur yang ada di belakang kemasan bumbu soto. media pembelajaran berbasis video pembelajaran ini dibuat untuk menarik minat belajar dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Keterhandalan pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* ini sudah diuji dan terbukti dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Keterhandalan tersebut telah dibuktikan oleh Pertiwi & Usman (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *CapCut* pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 01 Pemulutan Barat.” Hasil penelitian yang didapatkan bahwa produk yang dihasilkan sangat berpengaruh untuk keberhasilan peserta didik, dilihat dari skor yang didapatkan mencapai 90%, dan skor media mencapai 97,5%.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Berbasis Video Animasi *CapCut* pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 20 Palembang” perlu dilakukan. Adapun kebaruan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran berbasis video animasi *CapCut* berfokus untuk menulis teks prosedur.
- 2) Medio pembelajaran yang dibuat berpadukan animasi, dengan menggunakan aplikasi bantuan, yaitu aplikasi yang *Zepeto* untuk digunakan dalam pembuatan animasi seorang guru (pendidik) yang nantinya dibuat untuk memaparkan materi pada video pembelajaran.
- 3) Materi pembelajaran dalam bentuk video, dapat dilihat kapan saja melalui tautan (*link*) yang akan dibagikan kepada peserta didik.

Pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi *CapCut* ini berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 3.2 “Menganalisis struktur dan kebahasaan teks prosedur” dan 4.2 “Mengembangkan teks prosedur dengan memperhatikan hasil analisis terhadap isi, struktur, dan kebahasaan.” Peserta didik diharapkan dapat lebih memahami serta mampu menjelaskan materi, struktur, kaidah kebahasaan, dan dapat menuliskan kegiatan melalui bentuk teks secara kreatif. Penelitian ini juga dapat dapat melihat kemampuan peserta didik dalam menguasai materi serta melihat seberapa luas ide, wawasan, dan kreatifitas peserta didik terhadap materi yang sudah dipelajari.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran berupa video animasi *CapCut* menulis teks prosedur pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 20 Palembang?
- 2) Bagaimana rancangan media pembelajaran berupa video animasi *CapCut* menulis teks prosedur pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 20 Palembang?
- 3) Bagaimana validasi ahli terhadap media pembelajaran berupa video animasi *CapCut* menulis teks prosedur pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 20 Palembang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

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

- 1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran berupa video animasi *CapCut* menulis teks prosedur pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 20 Palembang.
- 2) Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran berupa video animasi *CapCut* menulis teks prosedur pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 20 Palembang.
- 3) Mendeskripsikan validasi ahli terhadap media pembelajaran berupa video animasi *CapCut* menulis teks prosedur pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 20 Palembang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Secara Teoretis**

Secara teoretis penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori dan masukan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *CapCut* untuk menulis teks prosedur. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah sarana alternatif peserta didik dapat menyajikan secara terperinci struktur dan kaidah kebahasaan dalam menulis teks prosedur yang baik dan benar. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan oleh berbagai sekolah untuk menerapkan media pembelajaran yang inovatif.

#### **1.4.2 Secara Praktis**

- 1) Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, yaitu membantu peserta didik memahami materi dengan mudah melalui media pembelajaran berbasis video interaktif yang menarik, serta tidak terikat pada kelas, tempat, dan waktu.

- 2) Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memotivasi seorang pendidik untuk menggunakan berbagai teknologi dalam pembelajaran. Terkhususnya, aplikasi *CapCut* aplikasi ini dapat digunakan guru untuk mengembangkan ide, kreatifitas, dan wawasan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran tidak terus menerus dilakukan secara monoton dan pembelajaran menjadi lebih inovatif.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian sejenisnya dengan materi yang lainnya, bahkan menambah wawasan peneliti dalam bidang ilmu pengetahuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahnaf, F. H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teks Prosedur Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Profesional CS6 pada Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Terpadu El Jasmine Singosari Malang*. Vol. VI (2):80–86.
- Al'aliyah, O. I. (2017). Pengembangan Media Video Slide Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *Jurnal Bapala* Vol. IV (1):6.
- Alamsyah, R., Toenlio, A. J. E & Husna. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* Vol. I (3):229–236.
- Alessi, S. M & Trollip. S. R. (2011). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Boston: Allyn dan Bacon.
- Ambarwati, N. (2021). Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Video Aplikasi CapCut. *Kompasiana*. Diakses pada tanggal 5 September 2022 (<https://www.kompasiana.com>).
- Anita, A. R., Kasman. R., dan Hasan, M. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. IV (2):306.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Astuti, M. T. (2019). *Ungkap Idemu Melalui Teks Persuasi dan Teks Tanggapan*. Bandung: Penerbit Duta.
- Damayanti, E & Sumarno. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Pokok Teks Prosedur dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas XI di SMA Antartika Sidoarjo. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*.
- Deriyah, L. F & Nurmainira. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*. Vol. VII:1–10.
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan dan Pengembangan Video dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol. VIII (2):225. doi: 10.24127/jpf.v8i2.2656.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., & Masrul. (2020). *Media Pembelajaran*. diedit oleh T. Limbong. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Hardianti & Asri. W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. Vol. I (2):123–130. doi: 10.26858/eralingua.v1i2.4408.
- Hidayat, N., dkk. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*. Vol. II (1):10–15. doi: 10.33751/jppguseda.v2i1.988.
- Ibrahim, N & Ishartiwi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile

- Learning* Berbasis Android untuk Siswa SMP. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. VIII: 82. doi: 10.24176/re.v8i1.1792.
- Irawan, R. A. (2022). 12 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *CapCut. Panduan.Id*. Diakses pada tanggal 5 September 2022. (<https://panduan.id>).
- Karim, R. (2021). *Teks Prosedur*. Diedit oleh R. Karim. Yogyakarta: Deepublish.
- Karo-Karo, I. R & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Syria Studies* Vol. VII (1):91–95.
- Khairani, M., Sutisna., & Suyanto. S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*. Vol. II (1):160.
- Khairunnisa, dkk. (2023). *Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mahsun. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Marsono, dkk. (2019). *E-Modul Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Murniana. (2022). *Video Pembelajaran dan Problematika Motivasi Belajar di Masa Pandemi*. Lombok: Pusat Pengembangan dan Penelitian Indonesia.
- Nisphi, M. L., Subadiyono, & Oktarina. S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Mobile Learning* dalam Pembelajaran Membaca Teks Editorial Pada Kelas XII Di SMA Negeri 3 Palembang. Universitas Sriwijaya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*. Vol. III(1). doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Oktafiana, E. (2020). Pengembangan Modul Ekonomi Berbasis Pendekatan Saintifik pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Metro. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* Vol. I.
- Oktarina, S., Indrawati. S., dan Slamet. A. (2021). Persepsi Mahasiswa Terhadap Multimedia Interaktif Pembelajaran Menulis Akademik Berbasis *Moodle* pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia di Universitas Sriwijaya. *Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajarannya*. Vol. VIII (1):69.
- Pertiwi, D & Usman, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi CapCut pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 1 Pemulutan Barat*. Universitas Sriwijaya.
- Rusmini. (2018). *Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep*. Universitas Negeri Makassar.
- Septiyani, R & Oktarina, S. (2022). *Pengembangan Media Digital Scrapbook pada Pembelajaran Menulis Cerpen Berdasarkan Cerita Rakyat Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Sucini, E., Nurhayati, & Mukmin, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Pemahaman Teks Prosedur Berbasis Aplikasi Powtoon pada Peserta Didik Kelas VII SMP Srijaya Negara Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendektan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Gerak Harmonik Sederhana*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

- Banda Aceh Darussalam.
- Sumiharsono, R & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Syamsuri, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Tanjung, R, dkk. (2022). Manajemen Mutu dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*. Vol. VI (1):32. doi: 10.32529/glasser.v6i1.1481.
- Utami, R, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyana, R. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan ProShow pada Materi Satuan Ukur dan Berat*. Universitas Islam Negeri Raden intan Lampung.
- Widyastuti, D. (2019). *Penggunaan Media Prezi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang*. Universitas Jember.
- Wulandari, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menelaah Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur Menggunakan Model *Discovery Learning*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*. Vol. I:153–61.