

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL ANIMAKER
DALAM PEMBELAJARAN MENGAPRESIASI TEKS
CERPEN PADA KELAS XI MAN 1 OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh

Rahma Wati

NIM : 06021382126073

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL ANIMAKER DALAM
PEMELAJARAN MENGAPRESIASI TEKS CERPEN FABA KELAS XI
MAN 1 OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh

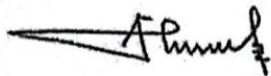
Rahma Wati

06021382126073

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan,

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



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

Dosen Pembimbing,



**Hani Atus Sholikhah, M.Pd.
NIP 198901032022032008**



**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL ANIMAKER DALAM
PEMBELAJARAN MENGAPRESIASI TEKS CERPEN PADA KELAS XI MAN 1
OGAN ILIR**

SKRIPSI

Oleh

Rahma Wati

NIM 06021382126073

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Desember 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing : Hani Atus Sholikhah, M.Pd.



2. Anggota/ Penguji : Dr. Agus Saripudin, M.Ed.

**Indralaya, 24 Desember 2024
Mengetahui
Koordinator Program Studi,**



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 1980100120002122001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahma Wati

NIM : 06021382126073

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul "Pengembangan Audiovisual Animaker Dalam Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerpen Pada Kelas XI MAN 1 Ogan Ilir" merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Indralaya, Januari 2025

Pembuat Pernyataan,



Rahma Wati

NIM 06021382126073

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Yang utama dari segalanya, sembah sujuduku serta syukur kepada Allah SWT. Atas kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu. Atas karuniamu serta kemudahan yang selalu Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.
2. Dua orang yang paling berjasa dalam hidup saya, Ibu Nora Parida dan Bapak Amir Mahmud, terima kasih atas pengorbanan yang begitu luar biasa, kasih sayang yang tulus, cinta, do'a, motivasi, semangat serta nasihat yang selalu diberikan dan selalu mendukung segala keputusan dan pilihan hidup saya. Kalian sangat berarti dan berharga semoga Allah SWT selalu menjaga kalian dalam kebaikan dan kemudahan Aamiin.
3. Kepada Adik perempuan saya Romsyiah Mulyani dan Ahya Zanzabila dan adik laki laki saya Muhamammad Aknan. Terima kasih atas bantuan, do'a, usaha serta motivasi yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepada Bogie Prabowo, terima kasih atas, dukungan, dan doa, dan terima kasih telah sabar dalam menghadapi mood penulis.
5. Rektor Universitas Sriwijaya Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE. M.Si, yang senantiasa memenuhi sarana dan prasarana perkuliahan selama ini dengan baik, mendengarkan setiap aspirasi dari mahasiswa baik dalam morel dan materil selama proses pembelajaran di Universitas Sriwijaya.
6. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Sofendi, M.A., Ph.D. Pb., dan semua jajaran di dekanat FKIP Unsri yang telah mempermudah administrasi saya memenuhi kebutuhan mahasiswa khususnya di FKIP, dan memperlancar semua urusan perkuliahan saya selama ini.
7. Dosen pembimbing tugas akhirku ini, Ibu Hani Atus Sholikhah M.Pd., selaku dosen pembimbing tugas akhir saya ini, terima kasih banyak Ibu, saya sudah dibantu dalam selama ini, sudah dinasehatti, diajari, saya tidak akan pernah lupa akan bantuan dan kesabaran Ibu.
8. Dosen pembimbing tugas akhirku ini, Ibu Hani Atus Sholikhah M.Pd., selaku dosen pembimbing tugas akhir saya ini, terima kasih banyak Ibu, saya sudah

dibantu dalam selama ini, sudah dinasehatti, diajari, saya tidak akan pernah lupa akan bantuan dan kesabaran Ibu.

9. Dosen penguji saya, Dr. Agus Saripun M.Ed, serta Dosen validator produk yang telah saya kembangkan Ernalida, S.Pd., M.Hum., P.Hd., Astrid Yulinda Putri, S.S., MA. dan Khalidatun Nuzul, S.Pd., M.Pd., terima kasih telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini semoga Bapak dan Ibu sehat selalu.
10. Seluruh Dosen Pengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, terima kasih banyak untuk semua ilmu, pengalaman yang sangat berarti telah Bapak atau Ibu berikan kepada kami.
11. Admin Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Mba Aggie dan Mba Yusfi) yang selalu direpotkan dalam hal administrasi di kampus, terima kasih Mba Anggie dan Mba Yusfi semoga jerih payahmu dibalas oleh Allah SWT, Aamiin.
12. Sahabat saya Putri Wulandari, Fitri Rahmadani dan Putri Yulia Citra. Terima kasih atas bantuannya selama ini, menemani saya selama masa perkuliahan dan menemani saya menyelesaikan tugas akhir ini, sukses untuk kita semua.
13. Teman-teman angkatan 2021 (S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia). Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama masa perkuliahan ini teman, sukses untuk kita semua.
14. Terima kasih Ibu Wardah S.Pd. dan Man 1 Ogan ilir yang menjadi tempat tugas dan tempat terbaik untuk melakukan penelitian sehingga memperoleh ilmu yang banyak sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
15. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

MOTTO

“Senyum Orang tuaku adalah Semangatku”

PRAKATA

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Audiovisual Animaker Dalam Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerpen Pada Kelas XI MAN 1 Ogan Ilir” ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku koordinator program studi, ibu Hani Atus Sholikhah, M.Pd. selaku pembimbing selama perkuliahan, termasuk dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Prof. Dr. Soni Mirison, M.Pd., Ph.D., ketua Jurusan pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan bantuan dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang membantu secara langsung maupun tak langsung. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, Januari 2025

Penulis



Rahma Wati

NIM 06021382126073

DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Pengesahan	i
Lembar Tim Penguji	ii
Lembar Pernyataan	iii
Lembar Persembahan	iv
Prakata	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar	x
Daftar Lampiran	xi
Abstrak	xii
Abstract	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Media Pembelajaran	8
2.1.1 Definisi Pembelajaran	9
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
2.1.4. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	14
2.2. Audio Visual	14
2.2.1. Pengertian Audio Visual	15
2.2.2. Fungsi Audio Visual	16
2.2.3. Manfaat Audio Visual.....	17
2.2.4. Jenis-Jenis Audio Visual.....	18
2.3. Animaker.....	19
2.3.1. Kelebihan Animaker	20
2.3.2. Kekurangan Animaker	21
2.4. Cerpen	23
2.4.1. Definisi Cerpen	23
2.4.2. Struktur Cerpen.....	23
2.4.3. Ciri-Ciri Cerpen	24
2.4.4. Unsur-Unsur Cerpen	25
2.5. Penelitian Relevan	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1. Jenis Penelitian	30

3.1.1. Analisis (Analysis).....	30
3.1.2. Desain (Design)	31
3.1.3 Pengembangan (Development).....	31
3.2. Subjek Penelitian.....	32
3.3. Data Dan Sumber Data	32
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.4.1. Wawancara.....	33
3.4.2. Angket Kebutuhan Peserta Didik Dan Guru.....	33
3.4.3. Lembar Uji Validasi.....	39
3.5. Teknik Analisa Data	42
3.5.1. Analisis Data Hasil Wawancara.....	42
3.5.2. Analisis Data Hasil Pengisian Angket	42
3.5.3. Analisis Data Hasil Uji Validasi Ahli.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1. Hasil Penelitian	45
4.1.1. Analisis (Analysis).....	45
4.1.1.1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	46
4.1.1.2. Angket Analisis Kebutuhan Guru	56
4.1.2. Desain Dan Pengembangan	60
4.1.2.1. Tampilan Media Audio Animaker.....	60
4.2. Validasi Para Ahli	68
4.2.1. Validasi Ahli Materi	69
4.2.2. Validasi Ahli Kebahasaan	70
4.2.3. Revisi Produk Hasil Validasi Materi	73
4.2.4. Revisi Produk Hasil Validasi Kebahasaan.....	74
4.2.5. Validasi Ahli Media.....	75
4.3. Pembahasan.....	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1. Kesimpulan	83
5.2. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Instrumen Kebutuhan Peserta Didik	35
Tabel 3.2. Instrumen Kebutuhan Guru.....	37
Tabel 3.3. Instrumen Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3.5. Instrumen Validasi Ahli Bahasa	41
Tabel 3.6. Analisis Data Hasil Pengisian Angket	43
Tabel 3.7. Kategori Analisis Kebutuhan Skala Likert	43
Tabel 3.8. Kategori Kelayakan.....	44
Tabel 4.1. Analisis Kebutuhan Peserta Didik	46
Tabel 4.2. Analisis Kebutuhan Guru.....	58
Tabel 4.3. Hasil Validasi Materi	69
Tabel 4.4. Hasil Validasi Kebahasaan.....	71
Tabel 4.5. Hasil Validasi Media.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Model Pengembangan ADDIE	30
Gambar 4.1. Alur Flowchart	61
Gambar 4.2. Salam Pembuka, Identitas Dan Video Sapaan	62
Gambar 4.3. Capaian Pembelajaran	63
Gambar 4.4. Tujuan Pembelajaran	63
Gambar 4.5. Tampilan Materi Tentang Teks Cerpen	64
Gambar 4.6. Tampilan Contoh Teks Cerpen	64
Gambar 4.7. Latihan Menulis Teks Cerpen	67
Gambar 4.8. Profil Penyusunan	67
Gambar 4.9. Animaker Video	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Usul Judul	91
Lampiran 2. SK Pembimbing Skripsi	92
Lampiran.3. Surat Izin Penelitian.....	94
Lampiran.4. Keterangan Selesai Penelitian	96
Lampiran.5. Angket Kebutuhan Guru.....	97
Lampiran.6. Angket Kebutuhan Siswa	99
Lampiran.7. Lembar Validasi Ahli	101
Lampiran.8. Persetujuan Seminar Proposal	110
Lampiran 9. Lembar Persetujuan Sidang Skripsi.....	111
Lampiran 10. Surat Keterangan Usept	112
Lampiran 11 Dokumentasi.....	113
Lampiran 12 Kartu Bimbingan Skripsi.....	115
Lampiran 13 Bukti Perbaikan Skripsi.....	118
Lampiran 14 SK Bebas Pustaka Ruang Baca FKIP.....	119
Lampiran 15 Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i>	120
Lampiran 16 SK Bebas Pustaka UPT Perpustakaan Unsri	121
Lampiran 17 Hasil Turnitin.....	122

ABSTRAK

Oleh

Rahma Wati

06021382126073

Pembimbing: Hani Atus Sholikhah, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jalan Raya Palembang-Prabumulih, Indralaya Ogan Ilir 30662

rahmawati141514@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE, meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Namun, penelitian ini hanya menerapkan tiga tahapan pengembangan, yaitu *analysis*, *design*, dan *development* (ADD). Sumber data penelitian ini ialah guru dan peserta didik kelas XI di MAN 1 Ogan Ilir. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil wawancara, analisis kebutuhan guru dan peserta didik dalam media pembelajaran audiovisual animaker dalam pembelajaran mengapresiasi teks cerpen pada kelas XI MAN 1 Ogan Ilir, (2) membuat desain media pembelajaran audiovisual dalam pembelajaran teks cerpen, dan (3) mendeskripsikan hasil validasi media pembelajaran audiovisual materi mengapresiasi teks cerpen menggunakan animaker. Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran audiovisual animaker pada materi mengapresiasi teks cerpen. Data penelitian meliputi data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh melalui wawancara, angket kebutuhan, dan lembar uji validasi oleh ahli. Hasil pengembangan media pembelajaran ini divalidasi berdasarkan tiga aspek utama yaitu, validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi oleh tiga ahli tersebut, secara keseluruhan media pembelajaran audiovisual animaker mendapatkan persentase 83,17%. Media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran mengapresiasi teks cerpen. Pengembangan ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.

Kata Kunci: Pengembangan, Audiovisual Animaker, Mengapresiasi Teks Cerpen.

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

Nama : Rahma Wati

NIM : 06021382126073

Dosen Pembimbing : Hani Atus Sholikhah, M.Pd

ABSTRACT

By

Rahma Wati

06021382126073

Supervisor: Hani Atus Sholikhah, M.Pd.

Indonesian Language and Literature Education Study Program

rahmawati141514@gmail.com

Abstract

This research is a development research using the ADDIE development model, including the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this study only applies three stages of development, namely analysis, design, and development (ADD). The data sources for this study are teachers and students of class XI at MAN 1 Ogan Ilir. This study aims to (1) describe the results of interviews, analysis of teacher and student needs in audiovisual learning media animaker in learning to appreciate short story texts in class XI MAN 1 Ogan Ilir, (2) create audiovisual learning media designs in learning short story texts, and (3) describe the results of the validation of audiovisual learning media for the material of appreciating short story texts using animaker. This study produces a product of developing audiovisual learning media animaker on the material of appreciating short story texts. The research data includes qualitative and quantitative data obtained through interviews, needs questionnaires, and validation test sheets by experts. The results of the development of this learning media are validated based on three main aspects, namely validation by media experts, material experts and language experts. Based on the validation results by the three experts, overall the audiovisual learning media animaker got a percentage of 83.17%. This learning media is declared suitable for use in learning to appreciate short story texts. This development is expected to create a more interactive, interesting learning process, and can increase students' enthusiasm in learning.

Keywords: Development, Audiovisual Animaker, Appreciating Short Story Texts.

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

Advisor,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001



Hani Atus Sholikhah, M.Pd.
NIP 198901032022032008

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang berkembang telah membawa dampak signifikan pada beragam aspek kehidupan manusia, termasuk dalam menghadapi persaingan yang muncul di era global saat ini. Salah satu upaya penting dalam menyikapi persaingan tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini menjadi suatu keharusan agar individu dapat memberikan kontribusi maksimal dalam persaingan yang semakin ketat (Rahmah et al., 2023).

Kemajuan IPTEK telah berkembang pesat di berbagai bidang, yang mana mencakup sektor pendidikan. Proses pembelajaran kini menjadi lebih mudah diakses dan dilaksanakan. Perkembangan ini melahirkan berbagai perangkat dan aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Kemajuan teknologi di dunia pendidikan memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk dengan cepat mengakses dan menemukan informasi melalui internet. Dengan demikian, teknologi dapat digunakan secara kreatif dan bijak dalam pendidikan dan pelatihan untuk menghasilkan generasi penerus yang berkualitas. Salah satu metode yang dapat dilakukan pendidik untuk menunjang proses belajar adalah menyediakan media pembelajaran (Mulyani & Haliza, 2021).

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan, berfungsi sebagai perantara dan alat dalam interaksi guru dan siswa. Media pembelajaran meliputi beragam komponen, seperti materi ajar, alat bantu, perangkat, serta fasilitas sekolah yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Fungsi pokok dari penggunaan media ajar adalah untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran, mengembangkan pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan siswa (M. Sari et al., 2024). Dalam praktiknya, media pembelajaran dapat berupa materi pelajaran, animasi, audio, dan berbagai komponen lain yang meliputi kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, inti materi, rangkuman, penilaian kelompok, serta evaluasi. Semua ini dirancang

untuk meningkatkan interaksi antara Pendidik dan siswa, yang pada akhirnya mendukung keberhasilan tujuan pendidikan.

Media pembelajaran berbasis audio-visual menggabungkan elemen audio dan visual secara bersamaan dalam satu sesi pembelajaran. Penerapan media dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk memusatkan perhatian peserta didik dan meningkatkan fokus mereka terhadap materi yang disampaikan (Octavianty et al., 2021). Salah satu contohnya yaitu media audio visual Animaker, yang merupakan media pembelajaran dengan basis animasi bergerak. Animasi ini dibentuk melalui fitur *frames* oleh Animaker, kemudian dapat ditambahkan suara. Gerakan animasi yang ditampilkan pun sangat bervariasi, mulai dari melampaikan tangan, makan, duduk, membaca, dan membuat pose tertentu. Banyak warna menarik yang dapat digunakan dan memungkinkan untuk diputar berulang kali, sehingga efektif dalam mendukung proses pembelajaran (Rahmah et al., 2023).

Animaker dapat digunakan untuk berbagai jenis pelajaran, termasuk sastra. Salah satu contohnya yaitu cerpen, cerita pendek atau yang biasa disebut dengan cerpen adalah jenis karya sastra yang dapat dipelajari dengan menggunakan media audio-visual. Cerpen merupakan prosa bentuk naratif fiktif yang mengisahkan tokoh dan konflik dengan penyelesaian yang ditulis singkat dan padat. Secara keseluruhan, cerpen berfokus pada satu tokoh atau situasi tertentu dengan pokok permasalahan dan penyelesaiannya (Noviyanti et al., 2019). Dalam pembelajaran, media audio-visual dapat membantu menggambarkan cerita cerpen secara lebih hidup, memungkinkan siswa untuk lebih memahami karakter, suasana, dan alur cerita melalui animasi dan audio yang menarik.

Pada pelajaran Bahasa Indonesia terdapat materi pelajaran mengapresiasi teks cerpen. Cerpen adalah karya sastra berbentuk prosa yang menguraikan berbagai permasalahan kehidupan manusia dengan cara yang singkat dan dapat selesai dibaca dalam waktu sekali duduk atau hanya menghabiskan sedikit waktu untuk mencapai akhir cerita (Dita Safitri, Surastina, 2021). Sebagai salah satu bentuk karya sastra yang diakui

keberadaannya disamping novel, puisi dan drama, cerita pendek turut masuk menjadi materi pembelajaran sastra di lingkungan sekolah.

Cerpen adalah tulisan yang memiliki panjang kurang dari 10.000 kata, memberikan kesan tunggal yang dominan dan memusatkan sudut pandangnya pada satu tokoh dalam situasi tertentu (Ahmad et al., 2020). Melalui cerita pendek, pemahaman siswa mengenai gagasan pokok dan pendukung dalam paragraf dapat ditingkatkan. Dengan menggunakan cerita pendek sebagai media pembelajaran, siswa tidak hanya belajar tentang konsep gagasan pokok dan pendukung secara teoritis, tetapi juga dapat mempraktikkan langsung kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan menganalisis struktur paragraf. Hal ini tentu saja akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa (Eliana, 2021).

Dalam menerapkan media pembelajaran audio-visual Animaker, penting untuk mempertimbangkan kebutuhan dan fasilitas yang ada di MAN 01 Ogan Ilir. Berdasarkan wawancara pada tanggal 1 Agustus 2024 dengan guru bahasa Indonesia kelas XI di MAN 1 Ogan Ilir peneliti melakukan wawancara awal dengan Ibu Wardah, S.Pd., ditemukan bahwa sekolah tersebut sudah menggunakan media pembelajaran seperti LKPD dan *film* terkait materi teks cerpen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, media video animasi belum pernah diuji coba dan belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran teks cerita pendek. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran audio-visual menggunakan Animaker dalam mengajarkan teks cerita pendek.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 1 Agustus 2024 dengan siswa kelas XI tentang pembelajaran materi cerpen, mereka menganggap bahwa teks cerpen adalah materi yang rumit karena melibatkan penyusunan kalimat dan pembuatan cerita. Tidak semua siswa merasa mampu mengungkapkan imajinasi mereka dalam bentuk tulisan dan tidak sepenuhnya memahami materi teks cerpen, serta tidak semua siswa mampu mengapresiasi teks cerpen yang mereka baca atau lihat. Pada pembelajaran materi teks cerpen ini siswa merasa kesulitan dalam mengapresiasi teks cerpen karena mereka merasa bosan saat diminta

untuk membaca teks cerpen, oleh karena itulah peneliti akan mengembangkan produk media pembelajaran audiovisual agar dapat menarik perhatian siswa dalam belajar khususnya dalam pembelajaran mengapresiasi teks cerpen, media audiovisual ini akan menampilkan video pembelajaran yang tidak hanya menampilkan teks, tetapi juga akan menampilkan animasi dan gambar-gambar yang mendukung pembelajaran agar lebih menarik.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, di antaranya; penelitian yang dilakukan oleh (Adinda et al., 2024) yang berjudul *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII SMP*. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran audio-visual yang dibuat dengan Animaker.

Hasil uji praktikalitas dari pengguna menunjukkan persentase 95,46%, yang dikategorikan layak dan sangat praktis digunakan dalam proses belajar mengajar. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yang digunakan. Penelitian sebelumnya menitikberatkan fokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk kelas VIII SMP, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada materi teks cerpen untuk siswa kelas XI SMA. Kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam pembelajaran audio-visual menggunakan Animaker.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ariandhini & Anugraheni pada tahun 2022 dengan judul *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD*. Letak perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada materi yang digunakan. Penelitian ini untuk materi puisi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk tingkat SD, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti akan mengkaji materi teks cerpen untuk siswa kelas XI SMA. Persamaan antara kedua penelitian ini adalah keduanya menggunakan aplikasi Animaker untuk membuat media pembelajaran animasi audio-visual.

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Iрпиya Ainun Awaliyah yang

berjudul *Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Animaker Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V di SDN 9 Baru Baru Tanga*. Adapun perbedaan antara kedua penelitian ini terletak pada materi yang digunakan dan tingkat sekolah yang dituju. Penelitian ini untuk pembelajaran Matematika untuk siswa SD kelas V, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti untuk materi teks cerpen pada siswa SMA kelas XI.

Kebaharuan penelitian ini ialah pengembangan media audio visual animaker pada siswa SMA kelas XI, sedangkan penelitian sebelumnya lebih berfokus pada siswa SMP atau SD. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu akan mengeksplorasi efektivitas animaker pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, di mana kompleksitas materi dan kemampuan kognitif siswa berbeda. Meskipun beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas animaker dalam pembelajaran, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan animaker dalam mendukung materi teks cerpen, khususnya pada tingkat SMA. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media animasi dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas XI dalam mengapresiasi teks cerpen. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah akan mengembangkan media audio visual menggunakan animaker. Perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu ialah terletak pada penggunaan materi yang berbeda dan tingkat sekolah yang berbeda. Penelitian ini akan dilakukan di MAN 1 Ogan Ilir. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kebutuhan media pembelajaran berbasis audio visual dengan Animaker untuk pembelajaran mengapresiasi teks cerpen di MAN 1 Ogan Ilir?

2. Bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis audio visual dengan Animaker untuk pembelajaran mengapresiasi teks cerpen di MAN 1 Ogan Ilir?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual dengan Animaker untuk pembelajaran mengapresiasi teks cerpen di MAN 1 Ogan Ilir?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat ditarik tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran berbasis audio visual dengan Animaker untuk pembelajaran mengapresiasi teks cerpen di MAN 1 Ogan Ilir.
2. Merancang rancangan produk media pembelajaran berbasis audio visual dengan Animaker untuk pembelajaran mengapresiasi teks cerpen di MAN 1 Ogan Ilir.
3. Menguji kelayakan produk media pembelajaran berbasis audio visual dengan Animaker untuk pembelajaran mengapresiasi teks cerpen di MAN 1 Ogan Ilir.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman tentang mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan Animaker. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi sarana alternatif belajar mandiri bagi peserta didik guna meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam mengapresiasi teks cerpen.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat positif, khususnya

bagi peserta didik, pendidik, dan sekolah:

a) Peserta Didik

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan:

1. Menarik dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja.
2. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi mengapresiasi teks cerpen.
3. Membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b) Pendidik

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi alternatif atau referensi yang efektif bagi guru dalam mengajarkan materi teks cerita pendek.

c) Sekolah

Penerapan media pembelajaran ini diharapkan dapat:

1. Membentuk lingkungan belajar mandiri bagi peserta didik
2. Menambah media pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif di MAN 01 Ogan Ilir.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda., Bentri, A., Yeni, F., & Amsal, M, F. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis animaker pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 9843–9851.
- Ahmad, K., Br Ginting, S. U., & Sidiqin, M. A. (2020). Hubungan penguasaan unsur intrinsik cerpen dengan kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMK Swasta Maju Binjai tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17(1), 7–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.37755/jsbi.v17i1.257>
- AR, H, S. (2022). Mengembangkan penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 20(1), 25–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 178–183. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>
- Artnasoni, A. B., & Wijonarko, G. (2022). *Analisis kelayakan finansial investasi depo petikemas pada pelindo regional Jawa*. 1–10.
- Awaliyah, I, A. (2024). *Pengembangan media audiovisual berbantuan animaker pada mata pelajaran Matematika siswa kelas V di SDN 9 Baru Baru Tanga*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Darmawan, R., Hariyatmi, H., & Supriyanto, S. (2021). Penerapan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar kognitif muatan pelajaran PPKN peserta didik kelas VI B di SD Negeri 01 Tawangmangu. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 19–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.88>
- Daniyati, A., Saputri, I, B., Wijaya, R., Septiyani, S, A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282-294.
- Eliana, N. (2021). Pemanfaatan cerita pendek sebagai media pembelajaran pada materi gagasan pokok dan gagasan pendukung paragraf. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 39–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPD.012.04>
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan video pembelajaran kelistrikan kendaraan ringan berbasis animaker terintegrasi youtube. *Jurnal*

- Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9(2), 100–108.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.33579>
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Hidayah, N., Amin, L. H., & Kasanah, W. D. (2022). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa di MIM 1 PK Sukoharjo. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 27–38.
<https://doi.org/https://doi.org/10.28918/ijjee.v2i1.5275>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., Agustin, N., & A., F. (2021). Media audio visual dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 183–188.
- Kehidupan, D. A. N. P. (2021). No Title. *Jurnal Literasiologi Sumarto*, 6(2), 129–142.
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan media embelajaran video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400.
<https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani., & Khoirunnisa. (2021). Analisis penggunaan jenis-jenis media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri Bunder III. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Mama, T. L., Paulina, M., & Adinuhgra, S. (2021). Manfaat penggunaan media audio visual terhadap motivasi belajar peserta didik SMP pada pelajaran Agama Katolik. *Sepakat: Jurnal Pastoral Kateketik*, 7(1), 127–141.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58374/sepakat.v7i1.52>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Kwangsan.*, 1(2), 95–105.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Muliasari, H., & Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan animaker sebagai pengembangan media pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Daring Unit Kegiatan Mahasiswa Jurnalistik (Sinergi)*, 1183–1192.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam bidang kesehatan. *Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan*, 3(1), 101–109.

- Novianty, D., Karim, A. A., Nurfadilah, A., Munawaroh, S., Aghnia, S. F., & Yuliani. (2019). Meningkatkan daya pemahaman melalui media cerita pendek siswa kelas VIII SMP Alam Karawang. *Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia Sasindo Unpam 2019*, 1(2), 141–146. <https://doi.org/https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7226/4454>
- Nurhayati, E., & Soleh, D. R. (2022). Pembelajaran menulis cerpen dengan metode *discovery learning* dan media lagu pada siswa SMP N 3 Madiun. *Jurnal Profesi Dan Keahlian Guru*, III(2), 74–76. <https://doi.org/https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JPKG/article/view/1336>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Octavianty, R., Astuti, A., Hikma, R. S., Iwan, M., & (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *KineMaster* guna meningkatkan minat belajar siswa SDN 26 Watang Palakka. *Journal Lepa-Lepa* 1(1), 280-286.
- Rahmah, M, A., Fausan, M, D., Nasir, & Hawaida. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animaker terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XII di SMA Negeri 3 Pangkep. *Guru Pencerah Semesta*, 1(3), 226–232.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (Studi Literatur). *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 749–756. <https://bajangjournal.com/index%60php/JPDSH>
- Safarudin, R., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). *Penelitian Kualitatif*.
- Safitri, D., Surastina., & Alfiawati, R. (2021). Kemampuan menulis cerpen menggunakan media audio-visual pada siswa kelas IX SMP Negeri 26 Pesawaran. *Warahan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa*.
- Safitri, D., & Surastina, R. A. (2021). Kemampuan menulis cerpen menggunakan media audio-visual pada siswa kelas IX SMP Negeri 26 Pesawaran. *Warahan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 1–10.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/470-477>. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

- Sari, A, P. (2022). Implementasi media pembelajaran audio-visual pada mata pelajaran Matematika kelas IV materi pembulatan di SDN Malangnengah Ii. *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 1(3), 75–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i3.14>
- Sari, M., Elvira, D, N., Aprilia, N., Dwi, R, S, F., & Aurelita, M, N. (2024). Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia.*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina. (2022). Pengembangan media pembelajaran Matematika SMA dengan aplikasi animaker pada materi vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374–1386. <https://doi.org/1374–1386>. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1362>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulfemi, W. B., & Nurhsanah. (2018). Penggunaan metode demonstrasi dan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Ips. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3(2), 3(2), 151–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.31227/osf.io/qrhfsf>
- Sulthon, B. M., Budi, E. S., Zuraedah, E., Priyatna, A., Sanwani, Arif, Z., Faisha, D., Sari, R. K., Sudiyanto, M., & Faisal, A. (2021). Workshop it metode pembelajaran online dengan animaker. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 2(1), 12–16.
- Suprianto, E. (2019). Implementasi media audio visual untuk meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 22–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.810>
- Susanti., & Zulfiana, A. (2012). *Jenis - jenis media pembelajaran. 1, 5*.
- Syahfitri, E. M. N., & Amir, A. (2023). Struktur dan ciri kebahasaan teks cerpen siswa kelas XI Madrasah Aliyah swasta Diniyyah Pasia. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1), 57–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i1.660>

- Syahroni, M. I. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*.
- Tafanao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarsinih, E. (2018). Kajian terhadap nilai-nilai sosial dalam kumpulan cerpen “Rumah Malam di Mata Ibu” karya Alex R. Nainggolan sebagai alternatif bahan ajar. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 70–81.
- Wahyuni, E., & Rubiyanto. (2023). Pengaruh pelatihan CBA (*Computer Base Assesment*) terhadap hasil UKP Taruna angkatan 54 program studi Nautika Politeknik Bumi Akpelni. *Jurnal Saintek Maritim*.
- Wardhani, A. K., & Wilyanti, L. S. (2022). Analisis semiotika pada cerpen kontemporer megatruh karya Danarto. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia*, 4(2), 48–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.33751/jsalaka.v4i2.6806>