

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL MENGGUNAKAN APLIKASI *DORATOON* PADA
MATERI TEKS DESKRIPSI UNTUK SISWA KELAS VII DI
SMP NEGERI 5 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Aisyah Fansiadri

NIM 06021282126015

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
MENGUNAKAN APLIKASI DORATOON PADA MATERI TEKS
DESKRIPSI UNTUK SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 5
PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

AISYAH FANSIADRI

NIM: 06021282126015

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**

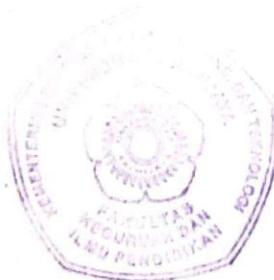


**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001**

Pembimbing,



**Hani Atus Sholikhah, M.Pd.
NIP 198901032022032005**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN
APLIKASI *DORATOON* PADA MATERI TEKS DESKRIPSI UNTUK SISWA
KELAS VII DI SMP NEGERI 5 PRABUMULIH**

SKRIPSI

Oleh

Aisyah Fansiadri

NIM: 06021282126015

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

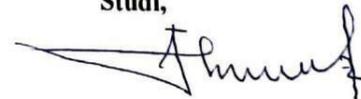
Tanggal : 20 Maret 2025

TIM PENGUJI

- 1. Ketua/Pembimbing : Hani Atus Sholikhah, M.Pd.**
- 2. Anggota/Penguji : Dr. Agus Saripudin, M.Ed.**



**Palembang, 20 Maret 2025
Mengetahui,
Koordinator Program
Studi,**



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

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi *Doratoon* Pada Materi Teks Deskripsi Untuk Siswa Kelas VII di SMP Negeri 5 Pabumulih” 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. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Hani Atus Sholikhah, M.Pd., sebagai pembimbing atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., selaku dekan FKIP Universitas Sriwijaya. 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. Lebih lanjut, kepada Ibu Dr. Izzah, M.Pd., Bapak Drs. Ansori, M.Si., dan Ibu Astrid Yulinda Sari, S.S., M.A., selaku validator dalam penelitian ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Bahasa Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 10 Februari 2025



Aisyah Fansiadri

NIM 06051282126015

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Fansiadri

NIM : 06021282126015

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi *Doratoon* Pada Materi Teks Deskripsi Untuk Siswa Kelas VII di SMP Negeri 5 Prabumulih" 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, 15 April 2025

Pembuat Pernyataan,



Aisyah Fansiadri

NIM 06021282126015

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur selalu saya panjatkan kepada Allah SWT sang pencipta dan pemilik seluruh isi alam semesta ini diantara memberikan rahmat harta karunianya kepada saya sehingga skripsi ini dapat tersusun hingga selesai. Dengan mengucapkan banyak rasa syukur, hormat dan kasih sayang, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtuaku tersayang, Mama Toipah dan Papa Hendri Husaini. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas kasih sayang, pengorbanan yang tidak terhingga, serta dukungan dan doa restu yang senantiasa mengiringi penyelesaian skripsi ini. Kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam hidupku.
2. Diriku sendiri, terima kasih telah bertahan, bersabar, berjuang, dan bangkit setiap kali terjatuh demi menyelesaikan pendidikan ini.
3. Kedua adikku tersayang, Imam Suharman dan Baim Nurul Iman. Terima kasih atas semua dukungan dan semangat kalian dalam setiap langkahku.
4. Pemilik NIM 05021282126002, atas nama Deni Elfian. Terima kasih atas cinta, kesabaran, dan dukunganmu. Dirimu adalah penyemangat terbaikku, yang selalu hadir di setiap suka dan duka. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidupku, termasuk dalam penyelesaian skripsi ini. Tetaplah hidup lebih lama manusia favoritku.
5. Keluarga besarku, terima kasih atas dukungan dan semangatnya.
6. Dosen pembimbing terbaik, Ibu Hani Atus Sholikhah, M.Pd. Terima kasih atas kesabaran dan dedikasi ibu, yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini untuk mencapai gelar sarjana.
7. Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yakni Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus segala administrasi pendidikan di masa perkuliahan.
8. Terima kasih juga kepada seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan seluruh guru TK, SD, SMP, SMA yang telah memberikan dedikasinya, ilmu, serta pengalaman yang berharga kepada saya.

9. Sahabat-sahabat terbaikku. Ranti Apriani, Sucitra, Patia Risky, dan Umu Andini. Terima kasih telah melukiskan kisah cerita yang indah, canda tawa, susah senang dalam setiap proses yang kita lalui di masa perkuliahan. Tetap semangat dalam mencapai gelar sarjana-Nya.

10. Ucapan terima kasih kepada seluruh mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unsri Angkatan 2021, atas kebersamaannya selama ini.

11. Terima kasih untuk almamater tercinta, Universitas Sriwijaya, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk mengembangkan potensi diri.

MOTTO

“Teruslah berjuang dan semangat dalam menghadapi apapun, karena kita tidak pernah tahu apa yang akan terjadi di masa mendatang.”

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR TIM PENGUJI.....	iii
PRAKATA	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Penelitian Pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D).....	7
2.2. Media Pembelajaran	9
2.2.1. Definisi Media Pembelajaran	9
2.2.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	10
2.2.3. Fungsi Media Pembelajaran	11
2.2.4. Karakteristik Media Pembelajaran.....	13
2.3. Media Audio Visual	14
2.3.1. Definisi Media Audio Visual	14
2.3.2. Ciri-Ciri Media Audio Visual.....	15
2.3.3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual.....	16
2.3.4. Manfaat Media Audio Visual	17
2.4. <i>Doratoon</i>	18

2.4.1. Definisi <i>Doratoon</i>	18
2.4.2. Fitur-Fitur <i>Doratoon</i>	19
2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Doratoon</i>	20
2.4.4. Langkah-Langkah menggunakan <i>Doratoon</i>	22
2.5. Menulis Teks Deskripsi.....	24
2.5.1. Definisi Teks Deskripsi.....	25
2.5.2. Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi.....	26
2.5.3. Langkah-Langkah Menulis Teks Deskripsi.....	26
2.6. Penelitian Relevan.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1. Metode Penelitian.....	29
3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	29
3.2.1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	30
3.2.2. <i>Design</i> (Desain).....	31
3.2.3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	31
3.3. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	32
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.4.1. Wawancara.....	32
3.4.2. Angket atau Kuisisioner.....	33
3.4.3. Lembar Uji Validitas.....	37
3.5. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1. Hasil Penelitian.....	45
4.1.1. Analisis Kebutuhan.....	45
4.1.2. Desain.....	60
4.1.3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	68
4.2. Pembahasan.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	90
5.1. Kesimpulan.....	90
5.2. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Wawancara Pendidik.....	33
Tabel 3.2. Angket Analisis Kebutuhan Produk	34
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Ahli Materi.....	37
Tabel 3.4. Angket Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Ahli Bahasa.....	39
Tabel 3.6. Angket Validasi Ahli Bahasa	40
Tabel 3.7. Kisi-Kisi Ahli Media	41
Tabel 3.8. Angket Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3.9. Interpretasi Skala Likert.....	43
Tabel 3.10. Kriteria Validasi	44
Tabel 4.1. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	46
Tabel 4.2. Hasil Analisis Kebutuhan Guru	56
Tabel 4.3. <i>Storyboard</i>	65
Tabel 4.4. Produk Media Pembelajaran <i>Doratoon</i>	69
Tabel 4.5. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	74
Tabel 4.6. Hasil Validasi Ahli Media	76
Tabel 4.7. Hasil Validasi Ahli Materi.....	77
Tabel 4.8. Revisi Validasi Media	79
Tabel 4.9. Revisi Validasi Materi.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Halsman Google Web <i>Doratoon</i>	22
Gambar 2.2. Halsman Menu Utama	22
Gambar 2.3. Tampilan Menu Ukuran.....	23
Gambar 2.4. Menu Template Animasi	23
Gambar 2.5. Tampilan Menu Fitur Mengedit Animasi	24
Gambar 2.6. Tampilan Pengunduhan Video.....	24
Gambar 3.1. Model Pengembangan ADDIE	30
Gambar 3.2. Bagan <i>Flowchart</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

1. Usul Judul Skripsi	97
2. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	98
3. Surat Izin Dekanat Untuk Dinas Pendidikan	100
4. Surat Izin Dinas Pendidikan Kota Prabumulih	101
5. Lembar Validasi Media	102
6. Lembar Validasi Materi	105
7. Lembar Validasi Bahasa	108
8. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	110
9. Dokumentasi Penelitian	112
10. Kartu Bimbingan Skripsi	113
11. SK Bebas Pustaka Ruang Baca	116
12. SK Bebas Pustaka UPT UNSRI	117
13. Bukti Perbaikan Skripsi	118
14. Hasil <i>Similarity Index</i>	119

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
MENGUNAKAN APLIKASI *DORATOON* PADA MATERI TEKS
DESKRIPSI UNTUK SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 5
PRABUMULIH**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *Doratoon* pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Prabumulih. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)* dengan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan fokus pada tahap ADD yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket, wawancara oleh peserta didik dan guru serta validasi ahli. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan melalui penyebaran angket menunjukkan bahwa dari 20 pernyataan peserta didik memilih Sangat Butuh (76%), Butuh (7%), Kurang Butuh (0%), dan Tidak Butuh (0%). Uji validasi ahli dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Hasil uji validasi bahasa memperoleh skor 36 (90%) menandakan pemakaian bahasa yang tepat dan jelas, validasi media skor 34 (85%) dengan desain yang sistematis dan animasi menarik walaupun beberapa aspek masih perlu penyempurnaan, lalu validasi materi skor 36 (90%) menunjukkan kesesuaian materi pada tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, media pembelajaran audio visual menggunakan Aplikasi *doratoon* pada materi teks deskripsi ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan diharapkan dapat menjadi sebuah alternatif media pembelajaran yang menarik, efektif, inovatif, dan interaktif dalam mendukung pembelajaran teks deskripsi di kelas VII SMP.

Kata-kata kunci: Pengembangan, Doratoon. Teks Deskripsi.

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya (2025)

Nama : Aisyah Fansiadri

NIM : 06021282126015

Dosen Pembimbing : Hani Atus Sholikhah, M.Pd.

**DEVELOPMENT OF AUDIO VISUAL LEARNING MEDIA USING THE
DORATOON APPLICATION ON DESCRIPTION TEXT MATERIAL FOR
CLASS VII STUDENTS AT SMP NEGERI 5 PRABUMULIH**

ABSTRACT

This research aims to develop audio visual learning media using the Doratoon application in descriptive text material for class VII students at SMP Negeri 5 Prabumulih. This research uses research and development (R&D) research methods with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development research model, with a focus on the ADD stages, namely Analyze (analysis), Design (design), Development (development). Data collection techniques were carried out using questionnaires, interviews with students and teachers and expert validation. Based on the results of needs analysis through distributing questionnaires, it shows that from 20 statements students chose Very Need (76%), Need (7%), Little Need (0%), and No Need (0%). The expert validation test was carried out by three experts, namely a language expert, a media expert and a material expert. The results of the language validation test obtained a score of 36 (90%) indicating the use of appropriate and clear language, media validation a score of 34 (85%) with a systematic design and attractive animation although several aspects still need improvement, then material validation a score of 36 (90%) indicating the suitability of the material to the learning objectives. Overall, audio-visual learning media using the Doratoon application for descriptive text material is stated to be very suitable for use and is expected to be an interesting, effective, innovative and interactive alternative learning media in supporting descriptive text learning in class VII SMP.

Key words: Development, Doratoon, Description Text.

Mengetahui,

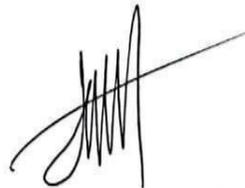
Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP 1980020012002122001

Pembimbing



Hani Atus Sholikhah, M.Pd.

NIP 198901032022032008

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi kunci utama dalam memajukan suatu negara di era revolusi industri 4.0. Pendidikan adalah bagian yang menyatu dengan aktivitas sehari-hari manusia, yang meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, serta lembaga formal dan non-formal. Oleh karena itu, pengembangan infrastruktur dan sarana pendidikan harus dilakukan secara menyeluruh, terutama dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran semakin berkembang sejalan dengan kemajuan akan ilmu pengetahuan (Pulungan & Rakhmawati, 2022). Pemanfaatan teknologi yang semakin maju telah memperkaya metode pembelajaran, membuat penyampaian materi menjadi lebih beragam dalam sebuah penyempurnaan dan kemajuan pendidikan, seperti halnya adanya kelas daring, serta buku digital (Susanti et al., 2022).

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, membuatnya lebih beragam dan menarik. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara efektif (Syarapuddin & Elihami, 2020). Media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar, namun tanpa media pembelajaran, proses ini tidak akan berjalan optimal (Ina et al., 2021). Di dalam sekolah, terutama pada saat pembelajaran berlangsung, dibutuhkannya seorang pendidik yang mampu menunjang dengan baik setiap pelaksanaan pembelajaran yang menjadikan suasana kelas tidak monoton. Pendidik tentunya menggunakan sebuah media pembelajaran yang membantunya dalam kegiatan mengajar siswa. Media yang dipakai yakni media yang bisa mendukung penyampaian informasi dengan tampilan yang lebih inovatif. Pendidik harus memilih media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk kondisi belajar peserta didik. Media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan, seperti membuat proses belajar lebih menyenangkan dan memotivasi siswa (Resmol & Leasa, 2022). Penggunaan video pembelajaran sebagai alat bantu belajar yang interaktif dan efektif adalah salah satu manifestasi pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Video pembelajaran ini biasanya berisi mengenai berbagai materi yang diajarkan kepada siswa yang berbentuk video audiovisual, bukan berupa media pembelajaran konvensional seperti buku cetak, majalah, koran, dan media cetak lainnya. Video pembelajaran adalah suatu penyampaian pengetahuan yang berbentuk keterampilan media pembelajaran berupa video yang berbasis audiovisual yang di dalamnya menggabungkan antara audio dan visual untuk menyampaikan sebuah topik pelajaran. Teknologi multimedia menawarkan inovasi dalam media pembelajaran, salah satunya melalui video animasi (Farida et al., 2022). Pendidik sebaiknya mempertimbangkan penggunaan media dengan konsep multimedia presentasi, karena terbukti sangat berpengaruh pada kemampuan mengingat peserta didik (Yanti, 2023).

Pada kurikulum merdeka, salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas VII SMP dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan menulis teks deskripsi. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru akan memberikan penjelasan lengkap tentang teks deskripsi, mencakup definisi, karakteristik, struktur, kaidah kebahasaan, dan aspek terkait lainnya. Teks deskripsi sendiri berfungsi untuk melukiskan suatu objek secara detail, sehingga pembaca atau pendengar seolah-olah dapat merasakan langsung apa yang dijelaskan dalam teks (Lusita & Emidar, 2019). Hal ini sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.1 “Mengidentifikasi Informasi dalam Teks Deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca”. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan memahami ciri-ciri serta informasi penting yang terkandung dalam teks deskripsi.

Kemudian, peneliti melakukan wawancara atau observasi awal kepada salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 5 Prabumulih, Ibu Merlin, S.Pd. Menurut beliau, minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran menulis, terutama menulis teks deskripsi, masih rendah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi dan menariknya dalam penggunaan media pembelajaran dan metode yang digunakan, sehingga siswa kesulitan mengerti materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang dipakai saat ini hanya terbatas pada buku cetak, papan tulis dan terkadang hanya melihat contoh dari internet. Ketersediaan sarana dan prasarana seperti proyektor sudah ada, namun jarang digunakan.

Beliau berkeinginan untuk melakukan inovasi pembelajaran, namun terhambat oleh keterbatasan pengetahuan teknologi.

Pada tanggal 1 Juni 2024, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Merlin, S.Pd. dan mengidentifikasi beberapa permasalahan terkait pembelajaran, yaitu: (1) siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, (2) penggunaan media konvensional seperti buku cetak dan metode pengajaran yang monoton menyulitkan siswa dalam memahami materi, (3) belum pernah dilakukan penelitian mengenai efektivitas penggunaan video pembelajaran animasi di sekolah tersebut, dan (4) Guru dan siswa belum semuanya mengetahui mengenai aplikasi *Doratoon*. Beberapa permasalahan yang ditemukan di SMP Negeri 5 Prabumulih mendorong peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut karena adanya sejumlah isu yang perlu dikaji lebih lanjut. Penyajian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dengan adanya video animasi yang menggabungkan gambar bergerak dan suara, sehingga terbukti lebih efektif. Video animasi kini menjadi tren teknologi yang sangat digemari oleh generasi milenial (Fauziah & Ninawati, 2022). Media pembelajaran ini bisa mendukung pendidik dalam menyampaikan materi, dan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran agar tidak hanya terfokus pada teks dari buku saja.

Video animasi yang digemari oleh peserta didik di jenjang pendidikan sekolah menengah pertama video animasi dengan tokoh-tokoh anak, adegan pembelajaran, dan aktivitas sekolah dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Dengan demikian, pemahaman dan motivasi siswa diharapkan meningkat. Aplikasi *doratoon* dipilih oleh peneliti untuk mengembangkan video pembelajaran animasi karena perangkat lunak ini menawarkan fitur-fitur lengkap dan profesional untuk pembuatan media audio visual. Salah satu keunggulan aplikasi *doratoon* adalah ketersediaan beragam template yang sangat memudahkan proses pembuatan video (Yanti, 2023). Aplikasi ini menyediakan beragam elemen menarik seperti template siap pakai, opsi penulisan teks, *background*, karakter animasi, properti pendukung, musik, kemampuan untuk menambahkan media pribadi (gambar, video, audio), efek gerakan kamera (zoom in), dan impor presentasi powerpoint (PPT). Keunggulan lainnya adalah kemudahan mengedit PPT yang sudah ada menjadi lebih interaktif. Karakter animasi di *doratoon* juga dapat dianimasikan, sehingga guru dapat membuat video pembelajaran yang lebih hidup

dan menarik. Fitur karakter animasi memungkinkan penyajian materi teks deskripsi menjadi lebih interaktif.

Salah satu penelitian sebelumnya yang relevan adalah karya Adella Rira Salsabillah (2023) yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Doratoon* Pada Materi Teks Persuasi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 56 Palembang". Setelah melalui proses validasi oleh tiga ahli, video pembelajaran yang dirancang melalui *doratoon* dinyatakan sangat cocok untuk digunakan dengan memenuhi aspek materi, bahasa, dan media. Lebih lanjut, temuan dari penelitian yang dilakukan Sri Rahmawati di tahun 2022 juga mendukung "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Doratoon* Pada Materi Sastra Kreatif Kelas X IPA SMA Aisyiyah 1 Palembang". Validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai 89,3%, validasi ahli 88,3%. Hasil uji validitas dari kedua ahli dikategorikan sangat layak. Lalu, pada hasil uji coba kelompok kecil kepada 6 peserta didik memperoleh nilai sebesar 90,4% dengan kategori sangat baik.

Aspek inovatif dari penelitian ini terletak pada tiga aspek, yaitu: (1) Penggunaan aplikasi *doratoon* yang relatif baru dan jarang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) Pengembangan video pembelajaran untuk materi yang sebelumnya belum pernah dibuat, (3) Pemanfaatan aplikasi *doratoon* untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui media audio visual dan video animasi, mengingat masih banyak pendidik yang kurang familiar dengan teknologi ini.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi *Doratoon* Pada Materi Teks Deskripsi Untuk Siswa Kelas VII di SMP Negeri 5 Prabumulih". Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan solusi untuk berbagai masalah pendidikan, sekaligus memberikan referensi dan wawasan baru bagi guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi. Dengan demikian, temuan ini dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru terkait penggunaan video pembelajaran animasi yang dibuat dengan aplikasi *doratoon* untuk materi teks deskripsi di kalangan siswa kelas VII SMP Negeri 5 Prabumulih?

1. Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru terkait penggunaan video pembelajaran animasi yang dibuat dengan aplikasi *doratoon* untuk materi teks deskripsi di kalangan siswa kelas VII SMP Negeri 5 Prabumulih?
2. Bagaimana desain pengembangan media terkait penggunaan video pembelajaran animasi yang dibuat dengan aplikasi *doratoon* untuk materi teks deskripsi di kalangan siswa kelas VII SMP Negeri 5 Prabumulih?
3. Bagaimana uji kelayakan menurut validator terkait penggunaan video pembelajaran animasi yang dibuat dengan aplikasi *doratoon* untuk materi teks deskripsi di kalangan siswa kelas VII SMP Negeri 5 Prabumulih?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan siswa dan guru terkait penggunaan video pembelajaran animasi yang dibuat dengan aplikasi *doratoon* untuk materi teks deskripsi di kalangan siswa kelas VII SMP Negeri 5 Prabumulih.
2. Mendeskripsikan desain pengembangan terkait penggunaan video pembelajaran animasi yang dibuat dengan aplikasi *doratoon* untuk materi teks deskripsi di kalangan siswa kelas VII SMP Negeri 5 Prabumulih.
3. Mendeskripsikan uji kelayakan menurut validator terkait penggunaan video pembelajaran animasi yang dibuat dengan aplikasi *doratoon* untuk materi teks deskripsi di kalangan siswa kelas VII SMP Negeri 5 Prabumulih.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *doratoon*. Diharapkan, media ini dapat bermanfaat bagi sekolah-sekolah dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, serta menambah wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Untuk peserta didik, ini dapat bermanfaat untuk lebih mengerti dalam memahami materi mengenai teks deskripsi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran terutama dalam hal menulis.
2. Untuk pendidik, ini bisa menjadi referensi yang menarik dalam menyampaikan dan memahami materi mengenai teks deskripsi.
3. Untuk sekolah, hasil penelitian ini dapat berguna menjadi sarana dalam meningkatkan mutu pembelajaran memanfaatkan teknologi yang kreatif dan canggih.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I., Astuti, D., & Bhakti, Y. (2021). *Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan video animasi pembelajaran interaktif dengan powtoon*. 10(1), 61–69.
- Aldi, G., Y, F., & Jarmani. (2023). Pengembangan media audio visual materi gaya dan pesawat sederhana kelas iv SDN Gregen 129 Surabaya. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 177–194.
- Aprilliana, R., & Rochmawati. (2023). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *doratoon* pada mata pelajaran perbankan dasar materi simpanan deposito pada siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8801–8808.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science and Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Fadimpo, H. P., Rahmadhani, I. A., & Sahiruddin. (2024). Pengembangan media video pembelajaran berbasis *doratoon* pada materi pancasila & pandangan hidup bangsa kelas VII SMP Negeri 3 kabupaten sorong. *Junral Kajian Dan Peneliitian Umum*, 2(2), 10–18.
- Farida, C., Destinar, D., & Fuadiah, nyiayu fahriza. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 55.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *Jutkrl: Jurnal Telekomunikasi, Kendali, Dan Listrik*, 3(2), 83–85.
- Fauziah, M. putri, & 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), 1–9.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fitria, T. N., & Pratiwi, D. N. (2020). Pengajaran menulis teks deskripsi berbahasa inggris dengan media visual. *Edunomika*, 4(1), 17–18.
- Hermaditoyo, S. (2018). Teks deskriptif dalam pembelajaran bahasa indonesia kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Mikro*, 10(2), 137–273.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, F., Nuriyah, S., Nurhadi, Usep, & Yustika. (2022). Jenis, klasifikasi, dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 130–131.

- 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. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 186–187.
- Ina, M., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. wardatul, & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 315.
- Jerry, Ponza, P. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2020). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1).
- Juliana. (2020). Pengaruh pendekatan saintifik dan aktivitas siswa terhadap kemampuan menulis deskripsi siswa di Kelas V SDS Gracia Sustain Medan. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 300–302.
- Kemdikbud. (2019). *Kurikulum pendidikan dasar dan menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kristanto, A. (2019). *Media pembelajaran*. Bintang Surabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur.
- Kusumawati, E., & Prasetyaningtyas, F. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis video *doratoon* untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas V. *Joyful Learning Journal*, 12(3), 173–176.
- Latif, A., & Dewi, T. utari. (2023). Pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan *doratoon* bagi guru untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA. *El-Mutjama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 56–62.
- Lestari, T. T., Rozi, F., Tarigan, D., Faisal, & Siregar, F. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis *doratoon* pada pembelajaran tematik di Kelas III UPTD SDN 14 Mandalasena. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22341–22348.
- Lusita, J., & Emidar. (2019). Struktur dan unsur kebahasaan teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 30 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indoesia*, 8(1), 1–8.
- Marliya, E. (2023). *Rancang bangun media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sifat koligatif larutan dengan aplikasi doratoon di SMA Kartika XIV-1 Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Maulana, R. (2019). *Pengetahuan guru pendidikan jasmani dalam pengembangan media pembelajaran penjas di SMK Negeri Se-Kabupaten Bantul*. 1–10.
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan video animasi berbantuan *doratoon* pada tema makanan sehat di kelas v sekolah dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 901–908.
- Mutaqim, Hartono, B., & Utami, S. P. T. (2019). Pengembangan peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi menggunakan Metode AJH (Amati

- Jaring-Jaring Ide) dengan media skema barang kenangan pada siswa kelas X akuntansi SMK Masehi PSAK Ambarawa, Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 11–13.
- Nurhidayati, N., Harjito, & Suwandi. (2020). Pengembangan bahan ajar menulis teks deskripsi menggunakan media bagan berbasis kontekstual untuk SMP Kelas VII Kota Semarang. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 24–32.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 1–15.
- Oktalia, A. (2024). *Pengembangan e-modul menggunakan aplikasi book creator materi menulis teks narasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 26 Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran* (Cetakan Pe). Badan Penerbit UNM.
- Prasetia, U. (2022). *Karakteristik media pembelajaran*. Universitas Negeri Gorontalo.
- Rabiah, & Widodo, S. T. (2023). Pengembangan video animasi *doratoon* materi keberagaman sosial budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V. *Journal of Economic Education*, 12(2), 87–89.
- Rahayu, L., Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi *doratoon* pada pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Edukasi, Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(2), 295–306.
- Rahmawati, S. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis doratoon pada materi sastra kreatif siswa Kelas X IPA SMA Aisyiyah 1 Palembang*. Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Resmol, K., & Leasa, M. (2022). Efek dari siklus pembelajaran 5E + *powtoon* pada siswa motivasi: konsep binatang metamorfosis. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 8(2), 121–128.
- Salsabillah, A. R. (2023). *Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi doratoon pada materi teks persuasi peserta didik Kelas VII SMP Negeri 26 Palembang*. Universitas Sriwijaya.
- Sari, F. U. D. N. (2022). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi vlog now pada materi wujud benda dan sifat benda Kelas di SD Negeri 10 Payaraman*. Univeristas Sriwijaya.
- Septiyani, A. A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran video animasi*

berbasis doratoon untuk mata pelajaran bahasa indonesia kelas II di MI-AL Falah Benculuk Banyuwangi. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

- Setiawan, H. (2020). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogja*, 3(2), 198–203.
- Simanulang, Y. P., Ananda, L. J., Gullont, I., Tamba, R., & Gandamana, A. (2023). Development of discovery learning based animation video media assisted by the *doratoon* application on theme 8 subtheme 1 Class V to Q.A 2022/2023. *Indonesian Journal of Advanced Research (IJAR)*, 2(1), 1535–1544.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulastrri. (2021). *Pengembangan media audio visual berbasis animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar tema 5 subtema 3 pengalamanku*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Susanti, R., Safitri, E. retna, Ms, S., Susanti, L. R. retno, Hartono, H., 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.
- Syarapuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui video rendahnya motivasi belajar siswa kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.
- Tamara, R. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan smart apss creator 3 pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek Kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim*. Universitas Sriwijaya.
- Tarigan, S. B., Gandamana, A., Lubis, W., Simanungkalit, E., & Tamba, R. (2024). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *doratoon* pada tema 7 subtema 1 Kelas IV SD Swasta Nasional Penampen Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 8702–8703.
- Yanti, I. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *doratoon* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 2 Bukittinggi. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 35–45.