

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
FIGMA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ARGUMENTASI
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 NAMANG**

SKRIPSI

oleh

Evi Silpiani

NIM: 06021282126051

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
FIGMA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ARGUMENTASI
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 NAMANG**

SKRIPSI

Oleh

Evi Silpiani

NIM: 06021282126051

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP. 198010012002122001

Pembimbing



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

198010012002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
FIGMA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ARGUMENTASI
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 NAMANG**

SKRIPSI

Oleh

Evi Silpiani

NIM: 06021282126051

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 26 Juli 2025

TIM PENGUJI

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



2. Anggota/Penguji : Dr. Zahra Alwi, M.Pd.



Palembang, 26 Juli 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP. 198010012002122001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Evi Silpiani

NIM : 06021282126051

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Figma dalam Pembelajaran Menulis Teks Argumentasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Namang” merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan menteri Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila di kemudian 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, 05 Agustus 2025

Pembuat Pernyataan,

The image shows a handwritten signature in black ink over a blue official stamp. The stamp is rectangular and contains the text 'METERAI TEMPEL' and a serial number '54AMX40638870'. To the left of the stamp is a small, colorful logo of the Indonesian government.

Evi Silpiani

NIM. 06021282126051

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan ridho-Nya sehingga penulis diberikan kesempatan, kesehatan, dan kekuatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan langsung dalam penelitian serta penyusunan skripsi ini.

1. Kepada kedua orang tua tercinta, Ayah Asri dan Mima Pidiatun, dua insan paling berharga dalam hidup penulis, yang dengan penuh kasih dan pengorbanan selalu mengusahakan agar anaknya ini dapat menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Terima kasih atas setiap motivasi, pesan, doa, dan harapan yang senantiasa mengiringi langkah penulis untuk menjadi pribadi yang berpendidikan. Terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah pudar oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang tiada henti mewarnai perjalanan hidup penulis. Kalian adalah sumber kekuatan, inspirasi, dan pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang penulis tempuh. Segala hal yang telah kalian berikan begitu berharga, tak ternilai, dan tak terhitung jumlahnya. Semoga Allah membalas setiap kebaikan kalian dengan keberkahan dan kebahagiaan yang tiada akhir.
2. Kepada saudara-saudari penulis, Ayuk Nurita Evitarina, Abang ipar Rosidi Arizal, abang Ade Saputra, Adek Dedi Fitrianto, dan ponakan tersayang Keisha Rosalina Almahyra. Terima kasih yang tak terhingga atas setiap doa yang terpanjatkan, kasih sayang yang tulus, semangat yang tak pernah padam, nasihat yang penuh makna, serta segala bantuan dan pengorbanan yang telah kalian berikan. Kehadiran kalian adalah kekuatan dan kebahagiaan dalam setiap langkah perjuangan penulis.
3. Ibu Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku koordinator program studi sekaligus pembimbing skripsi. Terima kasih atas segala waktu, dukungan, nasihat, arahan, dan ilmu yang diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Sriwijaya.

4. Ibu Dr. Zahra Alwi, M.Pd., selaku dosen penguji. Terima kasih telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi penulis.
5. Seluruh dosen Universitas Sriwijaya, khususnya dosen-dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Terima kasih Bapak/Ibu telah memberikan arahan, nasihat, ilmu, dan pengalaman luar biasa bagi penulis selama perkuliahan.
6. Ibu Fitri, S.Pd., selaku guru dan Ibu kedua bagi penulis, terima kasih atas motivasi, dukungan, apresiasi, arahan, nasihat, serta ilmu yang luar biasa yang telah Ibu berikan kepada penulis.
7. Keluarga besar SMA Negeri 1 Namang, terima kasih telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
8. Sahabat-sahabat terbaik di tanah rantau yang telah penulis anggap sebagai keluarga sendiri, Tesha Riski Imelda, Anisa Widyawatie, dan Aurelia Alifa Ismanida. Terima kasih atas tawa, pelukan hangat, serta bahu yang selalu siap menjadi sandaran di saat suka maupun duka. Kehadiran kalian membuat perjalanan penulis di perantauan penuh warna, hangat, dan berarti. Semoga ikatan persahabatan ini senantiasa terjaga, menjadi doa yang saling menguatkan, dan kenangan yang tak lekang oleh waktu.
9. Sahabat masa kecil, Nadya Lestari, terima kasih telah hadir dengan dukungan tulus dan doa yang tak pernah putus.
10. Sahabat-sahabat masa SMP yang begitu berarti, Ocha Monika, Nova Ariyanti, dan Huzaifah, terima kasih atas semangat, dukungan, dan doa yang telah mengiringi setiap langkah penulis.
11. Seseorang yang kehadirannya sangat berarti, Muhamad Ridho Al-Qodry. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidup penulis, menjadi sumber semangat yang selalu hadir di setiap suka dan duka. Terima kasih atas kontribusi tenaga, waktu, dan dukungan moral yang tulus selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiranmu telah menjadi rumah, penyembuh, sekaligus pendamping setia yang senantiasa menemani, menguatkan, dan menghibur di saat penulis berada dalam kesedihan. Terima kasih telah mendengarkan setiap keluh kesah, memberikan semangat untuk

pantang menyerah, dan memberi apresiasi atas setiap usaha. Semoga Allah senantiasa melimpahkan keberkahan dalam setiap langkah yang kita lalui bersama.

12. Terakhir, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang paling tulus kepada satu sosok yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan sederhana dengan hati yang lembut, namun menyimpan impian yang begitu besar. Sosok itu adalah penulis skripsi ini, **Evi Silpiani**. Terima kasih telah hadir di dunia ini, telah melangkah sejauh ini, dan terus bertahan melewati segala tantangan, jatuh bangun, serta ujian yang semesta hadirkan. Terima kasih telah berani menjadi diri sendiri, meski dunia tak selalu memeluk dengan hangat. Penulis bangga pada setiap langkah kecil yang diambil, setiap pencapaian yang berhasil digenggam, meski kadang tak sesuai dengan harapan yang disematkan. Tetaplah belajar menerima, mensyukuri, dan melihat keindahan di setiap hal yang didapatkan. Jangan lelah untuk berusaha, dan ingatlah untuk selalu berbahagia di manapun kaki berpijak. Rayakan setiap bagian dari diri ini, dan jadilah pribadi yang bermanfaat, baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Penulis berdoa, semoga setiap langkah diperkuat, perjalanan dikelilingi oleh orang-orang baik dan hebat, serta mimpi satu per satu akan menemukan jalannya untuk menjadi nyata. Aamiin.

MOTTO

**Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan."**

(Q.S Al Insyirah: 5-6)

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Figma dalam Pembelajaran Menulis Teks Argumentasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Namang” sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Sriwijaya.

Penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada Dr. Santi Oktarina, M.Pd., selaku koordinator program studi sekaligus dosen pembimbing, atas arahan, bimbingan, kemudahan, serta waktu yang selalu diupayakan untuk mendampingi proses penyelesaian skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya dan Prof. Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, atas dukungan selama proses penulisan skripsi ini. Selain itu, penghargaan juga disampaikan kepada Dr. Zahra Alwi, M.Pd., selaku dosen penguji, atas kritik dan saran yang membantu memperbaiki skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang mendukung secara langsung maupun tidak langsung. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembelajaran Bahasa Indonesia serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 05 Agustus 2025

Penulis



Evi Silpiani

NIM 06021282126051

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KETERANGAN LULUS UJIAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
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 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.2 Aplikasi Figma	13
2.2.1 Hakikat Aplikasi Figma	13
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Figma	15
2.2.3 Fitur-fitur Aplikasi Figma	20
2.2.4 Tampilan Aplikasi Figma.....	23
2.3 Menulis.....	25
2.3.1 Hakikat Menulis.....	25
2.3.2 Tujuan Menulis	26

2.3.3 Manfaat Menulis	30
2.3.4 Jenis-jenis Tulisan.....	33
2.4 Teks Argumentasi	38
2.4.1 Hakikat Teks Argumentasi	38
2.4.2 Struktur Teks Argumentasi.....	39
2.4.3 Ciri-Ciri Teks Argumentasi.....	40
2.5 Penilaian Menulis Teks Argumentasi	44
2.6 Penelitian Relevan.....	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	49
3.1 Metode Penelitian.....	49
3.2 Subjek Penelitian.....	50
3.3 Prosedur Penelitian.....	50
3.3.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi	51
3.3.2 Desain (<i>Design</i>)	52
3.3.3 Pengembangan Bentuk Awal Produk.....	53
3.3.4 Validasi Ahli.....	54
3.3.5 Revisi Produk.....	54
3.4 Teknik Pengumpulan Data	55
3.4.1 Angket (Kuisisioner)	55
3.4.2 Wawancara.....	56
3.4.3 Lembar Uji Validasi Ahli	57
3.5 Teknik Analisis Data	58
3.5.1 Analisis Kebutuhan.....	58
3.5.2 Analisis Data Validasi Ahli dan Penilaian Peserta didik.....	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1 Hasil Penelitian	61
4.1.1 Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Figma dalam Pembelajaran Menulis Teks Argumentasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Namang.....	61
4.1.2 Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Figma dalam Pembelajaran Menulis Teks Argumentasi	107

4.1.3 Pengembangan Produk Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Figma dalam Pembelajaran Menulis Teks Argumentasi	113
4.1.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran yang Dikembangkan	122
4.1.5 Uji Lapangan Awal (Validasi Ahli)	123
4.1.6 Revisi Produk.....	129
4.2 Pembahasan	135
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	140
5.1 Kesimpulan.....	140
5.2 Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	142

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Kebutuhan Guru dan Peserta Didik	55
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Wawancara.....	57
Tabel 3. 3 Lembar Uji Validasi ahli.....	57
Tabel 3. 4 Kategori Skor Skala Likert Angket Kebutuhan.....	58
Tabel 3. 5 Interpretasi Persentase Analisis Kebutuhan	59
Tabel 3. 6 Kategori Validasi Ahli	59
Tabel 3. 7 Kategori Kelayakan.....	60
Tabel 4. 1 Storyboard Media Pembelajaran	109
Tabel 4. 2 Produk Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Figma	113
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi	123
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Media	125
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Bahasa	127
Tabel 4. 6 Perbaikan Materi	129
Tabel 4. 7 Perbaikan Media.....	130
Tabel 4. 8 Perbaikan Bahasa	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Aplikasi Figma.....	15
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Aplikasi Figma	23
Gambar 2. 3 Tampilan Registrasi Akun Aplikasi Figma.....	24
Gambar 2. 4 Tampilan Halaman Utama Aplikasi Figma	24
Gambar 2. 5 Tampilan Membuat Proyek Baru	25
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Model Kombinasi Borg & Gall (1983) serta Alessi & Trollip (2001)	51
Gambar 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran Menulis Teks Argumentasi.....	108

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Kebutuhan Siswa Aspek Materi (Pernyataan 1)	70
Grafik 4. 2 Kebutuhan Siswa Aspek Materi (Pernyataan 2)	71
Grafik 4. 3 Kebutuhan Siswa Aspek Materi (Pernyataan 3)	72
Grafik 4. 4 Kebutuhan Siswa Aspek Materi (Pernyataan 4)	72
Grafik 4. 5 Kebutuhan Siswa Aspek Materi (Pernyataan 5)	73
Grafik 4. 6 Kebutuhan Siswa Aspek Materi (Pernyataan 6)	74
Grafik 4. 7 Kebutuhan Siswa Aspek Materi (Pernyataan 7)	75
Grafik 4. 8 Kebutuhan Siswa Aspek Materi (Pernyataan 8)	75
Grafik 4. 9 Kebutuhan Siswa Aspek Materi (Pernyataan 9)	76
Grafik 4. 10 Kebutuhan Siswa Aspek Materi (Pernyataan 10)	77
Grafik 4. 11 Kebutuhan Siswa Aspek Materi (Pernyataan 11)	77
Grafik 4. 12 Rata-Rata Kebutuhan Siswa Aspek Materi.....	78
Grafik 4. 13 Kebutuhan Siswa Aspek Penyajian Media (Pernyataan 1).....	79
Grafik 4. 14 Kebutuhan Siswa Aspek Penyajian Media (Pernyataan 2).....	79
Grafik 4. 15 Kebutuhan Siswa Aspek Penyajian Media (Pernyataan 3).....	80
Grafik 4. 16 Kebutuhan Siswa Aspek Penyajian Media (Pernyataan 4).....	81
Grafik 4. 17 Kebutuhan Siswa Aspek Penyajian Media (Pernyataan 5).....	81
Grafik 4. 18 Kebutuhan Siswa Aspek Penyajian Media (Pernyataan 6).....	82
Grafik 4. 19 Kebutuhan Siswa Aspek Penyajian Media (Pernyataan 7).....	83
Grafik 4. 20 Rata-Rata kebutuhan Siswa Aspek Penyajian Media	83
Grafik 4. 21 Kebutuhan Siswa Aspek Evaluasi (Pernyataan 1)	84
Grafik 4. 22 Kebutuhan Siswa Aspek Evaluasi (Pernyataan 2)	85
Grafik 4. 23 Kebutuhan Siswa Aspek Evaluasi (Pernyataan 3)	86
Grafik 4. 24 Rata-Rata Kebutuhan Siswa Aspek Evaluasi	86
Grafik 4. 25 Rata-Rata Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	87
Grafik 4. 26 Kebutuhan Guru Aspek Materi (Pernyataan 1)	89
Grafik 4. 27 Kebutuhan Guru Aspek Materi (Pernyataan 2)	89
Grafik 4. 28 Kebutuhan Guru Aspek Materi (Pernyataan 3)	90
Grafik 4. 29 Kebutuhan Guru Aspek Materi (Pernyataan 4)	91
Grafik 4. 30 Kebutuhan Guru Aspek Materi (Pernyataan 5)	91

Grafik 4. 31 Kebutuhan Guru Aspek Materi (Pernyataan 6)	92
Grafik 4. 32 Kebutuhan Guru Aspek Materi (Pernyataan 7)	92
Grafik 4. 33 Kebutuhan Guru Aspek Materi (Pernyataan 8)	93
Grafik 4. 34 Kebutuhan Guru Aspek Materi (Pernyataan 9)	94
Grafik 4. 35 Kebutuhan Guru Aspek Materi (Pernyataan 10)	94
Grafik 4. 36 Kebutuhan Guru Aspek Materi (Pernyataan 11).....	95
Grafik 4. 37 Rata-Rata Kebutuhan Guru Aspek Materi	95
Grafik 4. 38 Kebutuhan Guru Aspek Penyajian Media (Pernyataan 1)	96
Grafik 4. 39 Kebutuhan Guru Aspek Penyajian Media (Pernyataan 2)	97
Grafik 4. 40 Kebutuhan Guru Aspek Penyajian Media (Pernyataan 3)	97
Grafik 4. 41 Kebutuhan Guru Aspek Penyajian Media (Pernyataan 4)	98
Grafik 4. 42 Kebutuhan Guru Aspek Penyajian Media (Pernyataan 5)	98
Grafik 4. 43 Kebutuhan Guru Aspek Penyajian Media (Pernyataan 6)	99
Grafik 4. 44 Kebutuhan Guru Aspek Penyajian Media (Pernyataan 7)	99
Grafik 4. 45 Rata-Rata Kebutuhan Guru Aspek Penyajian Media.....	100
Grafik 4. 46 Kebutuhan Guru Aspek Evaluasi (Pernyataan 1)	101
Grafik 4. 47 Kebutuhan Guru Aspek Evaluasi (Pernyataan 2)	101
Grafik 4. 48 Kebutuhan Guru Aspek Evaluasi (Pernyataan 3)	102
Grafik 4. 49 Rata-Rata Kebutuhan Guru Aspek Evaluasi.....	102
Grafik 4. 50 Rata-Rata Hasil Analisis Kebutuhan Guru	103
Grafik 4. 51 Perbandingan Hasil Kebutuhan Siswa dan Guru.....	104
Grafik 4. 52 Hasil Validasi Ahli	128

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul	149
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi	150
Lampiran 3 Surat Persetujuan Seminar Proposal	152
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	153
Lampiran 5 Surat Tugas Validator.....	155
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Skripsi	156
Lampiran 7 Tautan Produk.....	159
Lampiran 8 Instrumen Analisis Kebutuhan.....	160
Lampiran 9 Hasil Validasi Materi	163
Lampiran 10 Hasil Validasi Media.....	166
Lampiran 11 Hasil Validasi Bahasa.....	169
Lampiran 12 Persetujuan Ujian Akhir Program Studi	172
Lampiran 13 Tabel Perbaikan Ujian Skripsi	173
Lampiran 14 Bukti Perbaikan Skripsi	174
Lampiran 15 Keterangan Pengecekan Similarity.....	175

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
FIGMA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS ARGUMENTASI
SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 NAMANG**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Figma* dalam pembelajaran menulis teks argumentasi bagi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Namang. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan modifikasi yang menggabungkan model Borg & Gall dengan Alessi & Trollip. Sumber data diperoleh dari guru dan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Namang. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Figma* didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penyebaran angket dan wawancara terhadap guru dan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Figma* sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran menulis teks argumentasi. Tahapan selanjutnya yaitu perancangan dan pengembangan produk awal yang mencakup pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan pengembangan produk. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi melalui uji coba lapangan awal oleh para ahli yang mencakup aspek materi, media, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa pada aspek materi, produk memperoleh skor 43 (97,73%) dengan kategori sangat layak; pada aspek media, produk memperoleh skor 57 (89,06%) dengan kategori sangat layak; dan pada aspek kebahasaan, produk memperoleh skor 37 (92,5%) dengan kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Figma* sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks argumentasi bagi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Namang.

Kata-kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, menulis teks argumentasi

Skripsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas
Sriwijaya (2025)

Nama : Evi Silpiani
NIM : 06021282126051
Dosen Pembimbing : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

**DEVELOPMENT OF A FIGMA-BASED LEARNING MEDIA IN
TEACHING ARGUMENTATIVE TEXT WRITING FOR GRADE XI
STUDENTS OF SMA NEGERI 1 NAMANG**

ABSTRACT

This study aims to develop a learning medium based on the Figma application for teaching argumentative text writing to Grade XI students at SMA Negeri 1 Namang. The research employed the Research and Development (R&D) method, using a modified development model that combines the Borg & Gall model with the Alessi & Trollip model. Data sources were obtained from teachers and Grade XI students at SMA Negeri 1 Namang. The development of the Figma-based learning medium was based on a needs analysis conducted through questionnaires and interviews with teachers and students. The results of the needs analysis indicated that a Figma-based learning medium is highly needed in the teaching of argumentative text writing. The next stage involved designing and developing the initial product, including the creation of a flowchart, storyboard, and product development. The developed product was then subjected to an initial field trial through expert validation, focusing on the aspects of content, media, and language. The validation results showed that the product obtained a score of 43 (97.73%) in the content aspect, categorized as highly appropriate; a score of 57 (89.06%) in the media aspect, also categorized as highly appropriate; and a score of 37 (92.5%) in the language aspect, again categorized as highly appropriate. Overall, expert validation confirmed that the Figma-based learning medium is highly suitable for use in teaching argumentative text writing to Grade XI students at SMA Negeri 1 Namang.

Keywords: *development, learning media, Writing argumentative texts*

Koordinator Program Studi



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

Dosen Pembimbing



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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah menghadirkan berbagai inovasi yang memungkinkan transformasi sistem pembelajaran secara menyeluruh (Sutiah & Supriyono, 2024). Salah satu dampak signifikan dari kemajuan ini adalah munculnya pembelajaran jarak jauh berbasis platform digital yang memberikan fleksibilitas waktu dan tempat bagi peserta didik. Teknologi ini tidak hanya memperluas akses terhadap sumber daya pendidikan, tetapi juga mendorong keterbukaan, demokratisasi, dan peningkatan kualitas pendidikan secara global. Dukungan teknologi seperti *virtual reality* (VR) dan *augmented reality* (AR) semakin memperkuat pembelajaran interaktif dan mendalam, menciptakan pendekatan yang lebih menarik dan efektif (Zakharova et al., 2024). Seiring dengan pergeseran paradigma ini, media digital mulai menggantikan bahan cetak tradisional, memperkuat interaksi antara guru dan siswa melalui berbagai aplikasi pembelajaran (Destiana et al., 2024).

Dalam konteks transformasi digital tersebut, pembelajaran campuran (*blended learning*) menjadi salah satu inovasi penting yang memadukan keunggulan pembelajaran tatap muka dan digital. Pendekatan ini menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran daring murni (Sutiah & Supriyono, 2024), sekaligus menciptakan keseimbangan antara interaksi langsung dan eksplorasi mandiri berbasis teknologi. Keberhasilan *blended learning* sangat bergantung pada pengembangan kurikulum yang terstruktur dan sistematis, serta didukung oleh media pembelajaran yang relevan (Zakharova et al., 2024). Dalam hal ini, pemanfaatan media pembelajaran digital berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar dan pemahaman materi.

Media pembelajaran interaktif terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran. Menurut Daryanes et al. (2023), media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pendidikan yang mendukung

pembelajaran bermakna dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Penggunaan animasi, video, dan evaluasi berbasis teknologi tidak hanya membantu siswa memahami konsep, tetapi juga mendorong keterampilan kolaboratif dan pemecahan masalah secara kreatif. Ketika diintegrasikan ke dalam pendekatan blended learning, media ini mampu memperkuat transformasi pendidikan yang selaras dengan kebutuhan era digital.

Namun demikian, pemanfaatan teknologi di lapangan belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan hasil dari observasi awal di SMA Negeri 1 Namang yang dilakukan tanggal 20 September 2024, fasilitas pendukung pembelajaran digital seperti laboratorium komputer, jaringan Wi-Fi, dan perangkat proyektor telah tersedia. Bahkan, siswa diperbolehkan membawa ponsel ke sekolah sebagai bagian dari upaya mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun demikian, pemanfaatan fasilitas ini dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis, masih belum maksimal. Ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dengan praktik pembelajaran yang berlangsung. Salah satu kesenjangan ini terdapat dalam pembelajaran teks argumentasi.

Teks argumentasi memiliki peran sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis siswa. Melalui aktivitas menulis teks ini, siswa dilatih untuk mengamati, bertanya, mengasosiasi, dan menyimpulkan berdasarkan data dan fakta (Zakariya, 2020). Namun, kenyataannya, keterampilan menulis argumentatif masih menjadi kelemahan, sebagaimana terlihat di SMA Negeri 1 Namang. Banyak siswa kesulitan dalam menuangkan ide dan membedakan antara fakta dan opini. Hal ini diperparah oleh minimnya bahan ajar interaktif yang relevan dengan karakteristik siswa saat ini.

Permasalahan ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, Ibu Fitri, S.Pd., pada 20 September 2024. Ia menyampaikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan pendapat secara lisan dan tulisan. Mereka belum mampu mengidentifikasi kalimat utama maupun penjelas dalam teks argumentasi, serta memiliki keterbatasan kosakata akibat minimnya

kebiasaan membaca. Penggunaan gawai yang berlebihan justru menjadi penghambat dalam proses literasi siswa.

Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Guru cenderung mengandalkan buku paket, internet, dan presentasi *PowerPoint*. Siswa pun lebih banyak diberi tugas mencari data tanpa diarahkan melalui media interaktif yang menarik. Hal ini senada dengan temuan Firdaus et al. (2024) yang menunjukkan bahwa dominasi metode ceramah dan minimnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang memahami konsep dasar penulisan teks argumentasi. Pendapat tersebut diperkuat oleh wawancara bersama siswa dengan inisial AO dari Fase FA.5 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran cenderung membosankan karena media yang digunakan tidak menarik. Tugas yang diberikan pun terasa monoton karena hanya menuntut pencarian data dan presentasi, tanpa keterlibatan aktif siswa dalam proses menulis.

Permasalahan-permasalahan ini mengindikasikan bahwa optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan. Kesenjangan antara fasilitas digital yang tersedia dengan metode pembelajaran yang digunakan menjadi kendala utama dalam pengembangan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam menulis teks argumentasi. Rendahnya motivasi belajar, penggunaan gawai yang tidak produktif, dan terbatasnya bahan ajar yang menarik menjadi faktor penghambat. Oleh karena itu, sangat perlu adanya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Sebagaimana diungkapkan Artana (2023), guru perlu mencari pendekatan atau media alternatif yang mampu memotivasi dan melibatkan siswa dalam proses menulis.

Menulis teks argumentasi membutuhkan kemampuan menyampaikan pendapat secara logis, kritis, dan sistematis. Proses ini menuntut siswa untuk berpikir analitis dan mengevaluasi informasi secara mendalam (Firdaus et al., 2024; Miaturrohman, 2020). Lebih dari itu, keterampilan ini juga menanamkan nilai kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi terhadap perbedaan pendapat. Dengan demikian, keterampilan menulis teks argumentasi relevan tidak hanya secara akademik, tetapi juga sosial.

Sebagai alternatif solusi, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Figma ditawarkan untuk menjawab tantangan ini. Aplikasi ini memungkinkan integrasi elemen visual, teks, interaktif, dan multimedia yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menulis teks argumentasi (Akbar, 2021; Difa S, 2024; Sundego, 2023). Fitur-fitur seperti template, hyperlink, navigasi interaktif, dan video/audio edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas media digital dalam pembelajaran menulis, seperti *e-book* interaktif (Bilqis et al., 2023) dan media audiovisual (Sary et al., 2022). Namun, penelitian ini menawarkan pendekatan berbeda dengan memanfaatkan aplikasi desain berbasis Figma yang fleksibel dan kompatibel dengan berbagai perangkat digital. Media ini tidak hanya menyajikan materi yang terstruktur dan visual menarik, tetapi juga dilengkapi kuis serta tautan eksternal yang mendukung proses belajar.

Keunggulan media berbasis Figma terletak pada desain modern dan responsif, mampu menyesuaikan tampilan di berbagai perangkat tanpa mengurangi kualitas isi. Warna yang harmonis, ikon yang informatif, dan navigasi intuitif membuat media ini sesuai dengan karakteristik siswa digital masa kini (Pangestu et al., 2023). Pengalaman belajar yang fleksibel dan menyenangkan ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis teks argumentasi secara signifikan.

Pengembangan media pembelajaran digital yang kreatif dan orisinal berbasis Figma menjadi langkah strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran menulis teks argumentasi di SMA. Media ini dirancang sederhana namun efektif, disesuaikan dengan kemampuan berbahasa siswa, dan dapat digunakan secara mandiri maupun terintegrasi dalam kelas. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa mampu mengembangkan keterampilan menulis argumentatif yang tidak hanya baik secara struktural, tetapi juga bermakna dalam konteks kehidupan nyata.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibuat berdasarkan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Figma dalam pembelajaran menulis teks argumentasi kelas XI di SMA Negeri 1 Namang?
2. Bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis aplikasi Figma dalam pembelajaran menulis teks argumentasi kelas XI di SMA Negeri 1 Namang?
3. Bagaimana validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Figma dalam pembelajaran menulis teks argumentasi kelas XI di SMA Negeri 1 Namang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini difokuskan untuk menjawab pertanyaan yang dirangkum dalam rumusan masalah. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Figma dalam pembelajaran menulis teks argumentasi kelas XI di SMA Negeri 1 Namang.
2. Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran berbasis aplikasi Figma dalam pembelajaran menulis teks argumentasi kelas XI di SMA Negeri 1 Namang.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Figma dalam pembelajaran menulis teks argumentasi kelas XI di SMA Negeri 1 Namang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Figma dalam pembelajaran menulis teks argumentasi untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Namang ini terdiri dari dua jenis, yaitu manfaat teoritis dan praktis. Manfaat-manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori terkait media pembelajaran digital, khususnya yang berbasis aplikasi Figma. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan mengenai efektifitas penggunaan media berbasis aplikasi dalam meningkatkan kemampuan menulis teks argumentasi di tingkat SMA. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran bahasa dan keterampilan menulis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini, yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis teks argumentasi mereka.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis teks argumentasi.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi contoh praktik baik dalam penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mendorong penerapan teknologi secara lebih luas di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. T. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis berpikir kritis pada mata pelajaran pekerjaan dasar teknik mesin* [Universitas Negeri Jakarta]. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22511.76967>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Artana, I. N. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan menulis paragraf argumentasi melalui media karikatur siswa. *Journal On Teacher Education*, 5(1), 405–413. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jote.v5i1.17373>
- Asmuki, Aziz, Abd., & Shaleh, M. (2021). Prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis edmodo bagi guru pendidikan agama Islam. *Jurnal AL MURABBI*, 7(1). <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai>
- Balqis, K., Eko Purnomo, M., & Oktarina, S. (2021). Learning media for writing fantasy story text based on scientific plus using adobe flash. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 387–394. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>
- Bilqis, A., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan e-book interaktif untuk meningkatkan kemampuan menulis paragraf argumentasi kelas IV. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(2), 437–448. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.628>
- Bramantio, D., Sarwan Alwafi, A., Ramadhan, A. N., Satrio, A. B., Febrinur Hafidz, A., Chandra, F., Aulia, H. A., Octavianto, H. A., Ramadhan, M. B., & Hidayat, S. (2024). Pelatihan dasar desain UI/UX menggunakan figma untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang desain web dan aplikasi mobile. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 382–386.
- Darihastining, S., Kusumaningsih, D., Islam, A. F., Rahmawati, Y., & Romadani, A. T. F. (2024). *Menulis Bahasa Menytasi dengan Mendeley* (E. Munastiwi, Ed.). Lima Aksara. <https://limaaksara.com>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Destiana, D., Humaedi, M. D., & Syofianasari, R. (2024). Modern learning media improves the quality in vocational high school. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 61–74. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>

- Difa S, A. (2024, June 7). *Menghidupkan pembelajaran dengan figma: inovasi digitalisasi untuk guru dan siswa*. EDUCATECH: Bulletin of Educational Technology. <https://educatech.id/menghidupkan-pembelajaran-dengan-figma-inovasi-digitalisasi-untuk-guru-dan-siswa/>
- Dwi Utami, A., Fadlilah, M., Aini, N. Q., & Syafutri, R. A. (2024). Struktur dan ciri-ciri teks argumentasi dalam bahasa Indonesia: analisis dan contoh. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 234–243. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.845>
- Dwinawan. (2019, July 30). *Tutorial design menggunakan figma*. Medium. <https://medium.com/insightdesign/tutorial-design-menggunakan-figma-2f08fe08f2c4>
- Ernalida, Oktarina, S., & Turama, R. (2021). Analysis of teacher needs related to e-learning schoology content in creative writing in middle schools throughout Palembang city. *English Review: Journal of English Education*, 9(2), 277–284. <https://doi.org/10.25134/erjee.v9i2.4352>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–7.
- Faiqoh, N., Karyanto, P., & Indrowati, M. (2019). Karakteristik pengembangan media pembelajaran untuk menguatkan ekoliterasi siswa SMA di era revolusi industri 4.0. *Proceeding Biology Education Conference*, 16(1), 87–93.
- Firdaus, A. A., Setiawan, B., & Suwandi, S. (2024). Implementasi pembelajaran menulis teks argumentasi dengan model problem based learning di SMA Negeri 1 Ngrambe. *Jurnal Onoma: Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 10(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4102>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Rajawali Pers.
- Hansen, S. (2020). Investigasi teknik wawancara dalam penelitian kualitatif manajemen konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil: Jurnal Teoretis Dan Terapan Bidang Rekayasa Sipil*, 27(3), 283–293. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Harahap, R. (2022). *Teks Argumentasi*. Guepedia.
- Hariyadi, Yamashika, H., Mustakim, W., Alfirdaus, Giatman, M., & Risfendra. (2023). Mobile application design for learning digital engineering based on

- figma and android studio. *Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering*, 4. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v4i1.13184>
- Hasibuan, S. A., & Tarigan, F. N. (2022). Kemampuan menulis teks argumentasi mahasiswa dengan metode WH-questions. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 6(3), 278–284. <https://doi.org/10.33369/jik.v6i3.25085>
- Heryanti, A. P., Ahmad, M. A., Hidayati, N. A., Safitri, R., Pradani, W., Haryadi, D., & Supriyanto, A. (2023). Pengenalan dan pelatihan figma untuk pelajar SMA Al-Fityan Tangerang pada kegiatan gerakan nasional revolusi mental. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.36722/psn.v3i1.2466>
- Husna, M., Uswah, F., & Siregar, L. (2022). Pembelajaran menulis berbasis karakter character-based writing learning. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 385–386.
- Janarti, T. (2024, October 23). *Teks argumentasi: pengertian, ciri-ciri, struktur, tujuan, dan kaidah kebahasaan*. Ruang Guru. <https://www.ruangguru.com/blog/teks-argumentasi>
- Jannah, R. (2022). *Pengembangan media pembelajaran SS-CHEM (short story chemistry) berbasis android pada materi koloid*. FITK UIN Syarif Hidayatullah.
- Khaira, H. (2020). *Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT*.
- Khasanah, I. N., Anggraeni, D. S. D., Nisya, K., Susanti, R. F. R., Utomo, asep P. Y., & Yulianti, U. H. (2023). Analisis frasa verba dan frasa nomina dalam teks argumentasi pada buku ajar kelas XI SMA kurikulum merdeka. *Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)*, 1(2), 333–351. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i2.1696>
- Lazulfa, I. (2019). *Keterampilan berbahasa menulis teks eksposisi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31227/osf.io/3rgyk>
- Mahendra, Y. (2018). Manajemen karakter peserta didik melalui keterampilan menulis kritis. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 8(2), 199–209. <https://doi.org/10.24042/alidarah.v8i2.3118>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Miaturrehman. (2020). *Pengembangan bahan ajar berorientasi pada prinsip argumen driven inquiry (ADI) untuk meningkatkan keterampilan argumentasi*

- siswa pada tema pencemaran lingkungan kelas VII MTSN 6 Ponorogo*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Mutiarasari, K. A. (2023, July 25). *Pengertian teks argumentasi, ciri-ciri dan struktur penulisan*. Detik News. <https://news.detik.com/berita/d-6840420/pengertian-teks-argumentasi-ciri-ciri-dan-struktur-penulisan>
- Nawangwulan, A. (2023, April 29). *Mengenal fitur-fitur figma hingga manfaatnya bagi para designer*. Kelas Work. <https://kelas.work/blogs/mengenal-fitur-fitur-figma-hingga-manfaatnya-bagi-para-designer>
- Oktarina, S., Indrawati, S., & Slamet, A. (2023). Needs analysis for blended learning models and project-based learning to increase student creativity and productivity in writing scientific papers. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4), 4537–4545. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3187>
- Oktarina, S., Suhendi, D., & Subadiyono. (2019). Analisis kebutuhan buku teks sejarah sastra berdasarkan pendekatan genre. *Logat*, 6(2), 205–217. <https://repository.unsri.ac.id/56990/1/02%20jurnal%20logat%202019.pdf>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pangestu, D. M., Novriyanti, Zuwirna, & Yusri, M. A. K. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis figma pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 2(3), 9–16. <https://doi.org/10.24036/jpol.v2i3.49>
- Pusposari, W. (2020). *Analisis argumentasi pada kolom opini di surat kabar kompas* [UIN Syarif Hidayatullah]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54344>
- Rahman, D. D. A., Subagja, A., & Ramdani, A. (2020). *Jenis jenis tulisan: model pembelajaran menulis kreatif pada era adaptasi kebiasaan baru*. Repositori Institusi: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <http://repository.kemdikbud.go.id/id/eprint/23646>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklnmah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Rofii, A. (2024). Analisis kebutuhan: pengembangan e-modul menulis proposal penelitian berbasis contextual teaching and learning. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1). <http://Aksara.unbari.ac.id/index.php/aksara>
- Rofii, A., & Ramli. (2024). Analisis kebutuhan: pengembangan e-modul menulis proposal penelitian berbasis contextual teaching and learning. *Aksara: Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 12–23.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/aksara.v8i1.717>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, Muh. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Sary, D. P., Dewi, G. K., & Erdiana, L. (2022). Pengembangan media audio visual interaktif dalam keterampilan menulis argumentasi pada siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7198–7206.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3695>
- Siregar, R. A., & Mahrani, E. (2022). *Keterampilan Menulis*. Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim.
- Sobirin. (2024). Peningkatan keterampilan menulis surat resmi melalui metode bimbingan intensif bagi kelas VI semester II di SD Negeri 01 Ponolawen Kecamatan Kesesi Kabupaten Pekalongan. *Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 127–135.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.). Alfabeta.
- Sukirman. (2020). Tes kemampuan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. *Jurnal Konsepsi*, 9(2), 72–81.
<https://p3i.my.id/index.php/konsepsi72>
- Sundego, J. (2023, June 16). *Figma adalah: fitur, kegunaan, dan manfaatnya*. Purwadhika: DigitalTechnologySchool. <https://purwadhika.com/blog/figma-adalah-fitur-kegunaan-dan-manfaatnya>
- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan keterampilan menulis siswa SMAN 1 Semaka melalui web sekolah. *Madaniya*, 2(3).
<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/92>
- Sutiah, & Supriyono. (2024). Enhancing online learning quality: a structural equation modeling analysis of educational technology implementation during the COVID-19 pandemic. *Telematics and Informatics Reports*, 16.
<https://doi.org/10.1016/j.teler.2024.100175>
- Syaikhuddin, M. M., Wardhana, E. J., Balafif, N., & Utomo, T. P. (2022). Perancangan user interface aplikasi type of life menggunakan figma dengan metode prototype. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 12(2), 54–61.
<https://doi.org/10.26594/teknologi.v12i2.3347>
- Wardhanie, A. P., & Lebdaningrum, K. (2022). Pengenalan aplikasi desain grafis figma pada siswa-siswi multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo (introduction to the figma graphic design application for multimedia students at SMK PGRI 2

- Sidoarjo). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174.
<https://doi.org/10.35912/jpm.v3i3.1536>
- Widodo, A., Kadir Jailani, A., Novitasari, S., Sutisna, D., & Erfan, M. (2020). Analisis kemampuan menulis makalah mahasiswa baru PGSD Universitas Mataram. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 77–91.
- Zakariya, A. (2020). *Pengaruh model pembelajaran think talk write dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan argumentasi siswa kelas IV MI Kenongomulyo Magetan tahun pelajaran 2029/2020*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Zakharova, N., Frumina, S., Lobuteva, L., & Alwaely, S. (2024). The specifics of integrating distance learning technologies with traditional classroom instruction: how to design educational curricula in modern education? *Heliyon*, 10(20). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e38740>