

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMAKER DALAM MENULIS TEKS PROSEDUR UNTUK
SISWA KELAS VII SMP PGRI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rodiah

NIM: 06021181823007

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMAKER DALAM MENULIS TEKS PROSEDUR UNTUK
SISWA KELAS VII SMP PGRI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rodiah

NIM: 06021181823007

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP. 196902151994032002**

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Ernalida', is written over a horizontal line.

Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Nurhayati', is written over a horizontal line.

**Prof. Dr. Nurhayati, M. Pd.
NIP. 196207181987032001**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMAKER DALAM MENULIS TEKS PROSEDUR UNTUK
SISWA KELAS VII SMP PGRI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rodiah

NIM: 06021181823007

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP. 196902151994032002**

Pembimbing,

**Prof. Dr. Nurhayati, M. Pd.
NIP. 196207181987032001**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ANIMAKER DALAM MENULIS TEKS PROSEDUR UNTUK
SISWA KELAS VII SMP PGRI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Rodiah

NIM: 06021181823007

Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Senin

Tanggal : 14 Februari 2022

1. Ketua : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
2. Anggota : Drs. Supriyadi, M.Pd.







Indralaya, Februari 2022
Mengetahui
Koordinator Program Studi,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP. 196902151994032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rodiah

NIM : 06021181823007

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Animaker* Dalam Menulis Teks Prosedur Untuk Siswa Kelas VII SMP PGRI 1 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, Februari 2022
Yang membuat pernyataan,



Konah
NIM 06021181823007

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

Terima kasih kepada orang-orang tersayang yang selalu setia menemani dan membantu selama menempuh pendidikan di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

1. Skripsi ini merupakan persembahan kecil kepada kedua orang tua saya. Terima kasih kepada Bapak saya tercinta Tohir Gelar Radin dan Ibunda tercinta Mayuning, atas segala kerja keras dan doa yang tidak pernah luput disebutkan kepada Allah SWT untuk saya. Dukungan yang tidak pernah ada henti-hentinya, kehadiran, dan kasih sayang yang kalian berikan kepada saya selama ini.
2. Terima kasih kepada ketiga saudara saya yang selalu memberikan semangat kepada saya untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
3. Terima kasih kepada keponakan saya, Amel, Akbar, dan Zahra yang selalu menghibur saya dan menjadi obat ketika saya lelah mengerjakan skripsi.
4. Terima kasih untuk keluarga besar yang telah memberikan doa dan dukungannya.
5. Terima kasih kepada pembimbing saya yaitu Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. yang telah membimbing, memberikan ilmu, motivasi, nasihat, dan semangat selama menyusun skripsi ini.
6. Terima kasih kepada Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Ibu Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. atas segala

bimbingan dan arahan selama saya menempuh pendidikan di prodi Bahasa dan Sastra Indonesia.

7. Terima kasih kepada seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia tercinta atas semua ilmu pengetahuan, wawasan, pengalaman yang telah Bapak dan Ibu berikan kepada saya.
8. Terima kasih kepada kepala SMP PGRI 1 Palembang Ibu Martha Chandralela, S.Pd., M.Si., dan Ibu Leni Lestari M.Pd. yang telah membantu saya selama melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Terima kasih kepada teman-teman mahasiswa angkatan 2018 yang telah memberikan warna dalam kisah perkuliahan.
10. Terima kasih kepada teman seperjuangan saya Fitriyah, Umami Nasriatul Mizan dan Jenny Lestari yang selalu setia saat suka maupun duka membantu dan mendengarkan keluh kesah saya selama menyusun skripsi ini.
11. Terima kasih kepada Bayu Sanjaya yang selalu setia menemani dan menjadi gojek pribadi selama saya mengurus administrasi serta memberikan dukungan dan semangat selama proses penyusunan skripsi.
12. Terima kasih kepada adik tingkat saya Rachel yang dengan sabar mengajari dan meluangkan waktu selama membuat produk video pembelajaran.
13. Terima kasih kepada kak Ayu, kak Ully, kak Nisa, kak Majid, Kak sandi dan kak Adel atas kesabaran yang luar dalam menjawab pertanyaan saya seputar hal-hal yang diperlukan untuk ujian skripsi
14. Terima kasih kepada almamater kebanggaan saya Universitas Sriwijaya.

Motto:

“Jangan pernah menaruh harap kepada manusia, karena sebaik-baiknya tempat berharap yang tidak akan pernah mengecewakanmu ialah Allah SWT. Teruslah berusaha dan buktikan bahwa kau bisa melewatinya”

(Rodiah)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Animaker* Dalam Menulis Teks Prosedur Untuk Siswa Kelas VII SMP PGRI 1 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu 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 Prof. Dr. Nurhayati sebagai pembimbing, atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Didi Suhendi. S.Pd., M.Hum., Ketua Jurusan Bahasa dan Seni, Ernalida, S.Pd. M.Hum., Ph.D., Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Drs. Supriyadi, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan saran yang bermanfaat untuk memperbaiki skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada ibu Martha Chandralela, S.Pd., M.Si., selaku kepala SMP PGRI 1 Palembang dan ibu Lenis Lestari, M.Pd., selaku guru bahasa Indonesia yang telah membantu dan memberikan kemudahan penulis dalam melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran dibidang Bahasa dan Sastra Indonesia, dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Februari 2022

Penulis,



Rodian

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran	7
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.2 Video Pembelajaran	8
2.2.1 Definisi dan Manfaat Video Pembelajaran	8
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan	9

2.3 <i>Animaker</i>	10
2.3.1 Definisi <i>Animaker</i>	10
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Animaker</i>	10
2.3.3 Langkah-Langkah Menggunakan <i>Animaker</i>	11
2.4 Teks Prosedur.....	14
2.4.1 Definisi Teks Prosedur	14
2.4.2 Struktur Teks Prosedur	14
2.4.3 Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur	17
2.5 Penelitian Relevan.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Metode Penelitian.....	19
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	21
3.2.1 Perencanaan (<i>Planning</i>)	21
3.2.2 Desain (<i>Design</i>)	22
3.2.3 Pengembangan (<i>Deveploment</i>)	23
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.4.1 Wawancara.....	25
3.4.2 Angket.....	26
3.4.3 Lembar Uji Validasi.....	27
3.5 Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian	34
4.1.1 Tahap Perencanaan	34
4.1.2 Desain (<i>Design</i>)	46

4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	53
4.1.3.1 Menyiapkan Teks	53
4.1.3.2 Validasi Produk (<i>Alpha Test</i>)	54
4.1.3.3 Revisi Produk Hasil Validasi	57
4.1.3.4 Uji <i>Beta</i>	60
4.1.3.5 Revisi Produk Hasil Uji Kepraktisan	67
4.2 Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Animaker</i>	11
Gambar 2.2 Menu <i>Login Akun Animaker</i>	11
Gambar 2.3 Menu <i>Background Animasi</i>	12
Gambar 2.4 Tampilan Menu <i>Blank Page</i>	12
Gambar 2.5 Halaman Mengedit Animasi.....	13
Gambar 2.6 Menu Fitur Mengedit Animasi	13
Gambar 2.7 Halaman Unduh Video Animasi	14
Gambar 2.8 Tampilan Video di Alamat Email	14

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Kebutuhan Awal	26
Table 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kebutuhan	27
Table 3.3 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media	28
Table 3.4 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Materi.....	29
Table 3.5 Kisi-Kisi Lembar Uji Kepraktisan Siswa Dan Guru.....	30
Table 3.6 <i>Skala Likert</i>	31
Table 3.7 Kategori Validasi Ahli	32
Table 3.8 Kriteria Kevalidan Produk	33
Table 4.1 Analisis Kebutuhan Siswa	35
Table 4.2 Tampilan Video Pembelajaran Berbasis <i>Animaker</i>	48
Table 4.3 Hasil Validasi Ahli Media	54
Table 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	56
Tabel 4.5 Revisi Validasi Ahli	57
Table 4.6 Hasil Penelian Siswa Dan Guru Pada Uji Kepraktisan Video	61
Table 4.7 Revisi Video Pembelajaran Berdasarkan Uji Kepraktisan	67

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Modifikasi Struktur Teks prosedur	15
Bagan 3.1 Alur Model Penelitian dan Pengembangan Alessi & Trollip	20
Bagan 4.1 Diagram alir (<i>Flowchart</i>).....	46

DAFTAR LAMPIRAN

1. Usul Judul Skripsi	78
2. SK Pembimbing	79
3. Surat Izin Penelitian FKIP Univesitas Sriwijaya	83
4. Surat Izin Penelitian KESBANGPOL.....	84
5. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Palembang	85
6. SK Telah Melaksanakan Penelitian di SMP PGRI 1 Palembang	86
7. Kuesioner kebutuhan Siswa	87
8. Kuesioner kebutuhan Guru	90
9. Instrumen Validasi Ahli Media.....	93
10. Instrumen Validasi Ahli Materi	98
11. Lembar Penilaian Uji Kepraktisan Siswa dan Guru	103
12. Kartu Bimbingan Skripsi	105
13. Bukti Perbaikan Skripsi	108
14. Foto-Foto Kegiatan	109
15. Similarity Universitas Sriwijaya	111

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER
DALAM MENULIS TEKS PROSEDUR UNTUK SISWA KELAS VII
SMP PGRI 1 PALEMBANG**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru kelas VII SMP PGRI 1 Palembang terhadap video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur, (2) menghasilkan rancangan video pembelajaran berbasis *animaker* berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru kelas VII SMP PGRI 1 Palembang, (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap video pembelajaran berbasis *animaker* yang telah dikembangkan oleh peneliti, (4) mengetahui kepraktisan video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur berdasarkan uji *beta* menggunakan metode *one to one* (1-1). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Alessi & Trollip (2001) yang terdiri dari tahap perencanaan, desain, dan pengembangan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, kuesioner, lembar validasi ahli, dan lembar penilaian uji kepraktisan. Hasil dari penelitian ini yaitu siswa dan guru membutuhkan video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar serta membantu siswa belajar secara mandiri. Uji validasi video pembelajaran berbasis *animaker* dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan skor 59 dengan persentase 98,3% dari skor maksimal 60. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 53 dengan persentase 81,5% dari skor maksimal 65. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur sangat baik dan sangat valid. Berdasarkan hasil uji *beta best* penilaian kepraktisan video pembelajaran oleh guru mendapatkan skor 75 (100%), siswa berkemampuan tinggi mendapatkan skor 75 (100%), siswa berkemampuan sedang mendapatkan skor 74 (98,6%), dan siswa berkemampuan rendah mendapatkan skor 73 (97,3%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP PGRI 1 Palembang ini praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

Kata Kunci: *video pembelajaran, menulis teks prosedur, animaker*

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Univeritas Sriwijaya (2022)

Nama : Rodiah

NIM : 06021181823007

Dosen Pembimbing: Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.

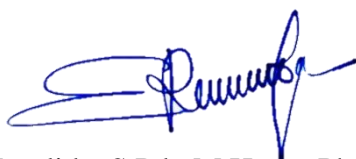
**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER
DALAM MENULIS TEKS PROSEDUR UNTUK SISWA KELAS VII
SMP PGRI 1 PALEMBANG**

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the needs of seventh grade students and teachers of junior high school PGRI 1 Palembang for animaker-based learning videos in writing procedural texts, (2) produce an animaker-based learning video design based on the results of needs analysis of students and teachers of seventh grade of junior high school PGRI 1 Palembang. , (3) describe the results of expert validation of animaker-based learning videos that have been developed by researchers, (4) find out the practicality of animaker-based learning videos in writing procedure texts based on beta tests using the one to one method (1-1). This study uses research and development methods by Alessi & Trollip (2001) which consists of planning, design, and development stages. Data collection techniques in this study using interview techniques, questionnaires, expert validation sheet, and practicality test assessment sheet. The results of this study are students and teachers need animaker-based learning videos in writing procedure texts to increase students' interest and motivation in learning and help students learn independently. The animaker-based learning video validation test was carried out by media experts and material experts. The results of the validation by media experts got a score of 59 with a percentage of 98.3% of the maximum score of 60. The results of the validation of the material experts got a score of 53 with a percentage of 81.5% of the maximum score of 65. Based on the validation results, it can be concluded that animaker-based learning videos in writing procedure text is remarkable and credible. Based on the results of the best beta test, the practicality assessment of the learning video by the teacher got a score of 75 (100%), high-ability students get a score of 75 (100%), moderate-ability students get a score of 74 (98.6%), and low-ability students get a score of 73 (97.3%). Thus, it can be concluded that the animaker-based learning video in writing procedure text for seventh grade students of junior high school PGRI 1 Palembang is practical and feasible to use in learning to write procedure text.

Keywords: learning video, writing procedure text, animaker

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

Pembimbing,



Prof. Dr. Nurhayati, M. Pd.
NIP 196207181987032001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi di era Abad ke-21 membawa perubahan yang signifikan terhadap aktivitas belajar mengajar. Guru setiap hari bersentuhan dengan media digital yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan majunya perkembangan teknologi digital para pendidik baik dari pendidikan formal maupun nonformal telah menggunakan berbagai media digital, seperti media digital berbasis video (Khusniyah & Hakim, 2019). Perubahan ini disebabkan oleh kondisi Covid-19 yang memberikan dampak diberbagai sektor salah satunya dibidang pendidikan.

Penggunaan media digital di masa pandemi Covid-19 tidak terhindarkan lagi. Guru menggunakan berbagai aplikasi dan media untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif. Hal ini menjadi tantangan besar bagi pendidik serta orang tua yang tak sedikit mengeluh dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring, penggunaan internet salah satunya (Atsani, 2020). Dilihat dari sisi lain Nurhayati et al (2020) menyatakan bahwa pembelajaran dalam jaringan memiliki dampak positif terhadap peserta didik untuk lebih berfikir kritis, kreatif, dan terampil. Upaya mengoptimalkan itu diperlukan hal yang krusial yaitu sebuah media pembelajaran yang membuat peserta didik termotivasi mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam proses belajar mengajar karena, guru dapat membuat media pembelajaran sesuai karakteristik dan kebutuhan siswanya. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Lestari et al., 2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, bahkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Pemanfaatan teknologi yang berkembang di dunia pendidikan tidak hanya dapat memudahkan dan mendukung proses belajar mengajar, tetapi juga

dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru sebagai pendidik profesional dituntut paham dalam menggunakan teknologi. Guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan peserta didik sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh. Menurut Sanaky (dikutip Lestari et al., 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada siswa, salah satu alternatif media yang dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran jarak jauh ialah video pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti melakukan wawancara bersama guru bahasa Indonesia SMP PGRI 1 Palembang bernama Leni Lestari M.Pd. pada tanggal 28 September 2021. Peneliti melakukan wawancara ini untuk mengetahui kondisi serta efektivitas pembelajaran yang dilaksanakan di SMP PGRI 1 Palembang secara daring selama dua tahun ini. Informasi yang didapat peneliti dari hasil wawancara ialah diketahui bahwa proses belajar mengajar dalam jaringan selama masa pandemi Covid-19 sudah dilaksanakan sejak angka penyebaran Covid-19 meningkat. Guru dan peserta didik menggunakan grup *whatsapp* sebagai sarana komunikasi dalam menyampaikan materi pembelajaran serta tugas-tugas yang akan dikerjakan. Penyampaian materi pembelajaran yang diberikan guru tidak dibantu dengan menggunakan media, hanya melalui buku cetak atau modul yang difoto, setelah itu guru mengirimkan materi yang akan dipelajari ke grup *whatsapp*. Selama kegiatan belajar mengajar secara daring guru mengalami kendala yaitu menyampaikan materi kepada peserta didik karena keterbatasan media yang digunakan, sehingga peserta didik kesulitan memahami materi dengan baik. Terlebih lagi pada materi menulis teks prosedur peserta didik kesulitan menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur secara tulis berdasarkan urutan yang benar. Hal tersebut membuat siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Kemudian peneliti juga melakukan wawancara bersama salah satu siswa SMP PGRI 1 Palembang bernama Muhamamd Fajerry kelas VII.1. Hasil wawancara siswa tersebut mengatakan bahwa kegiatan belajar mengajar secara

daring berjalan dengan baik melalui grup *whatsapp*, tetapi dalam penyampaian materi yang diberikan guru kurang maksimal, karena guru hanya menyampaikan materi pembelajaran melalui buku cetak atau modul. Terlebih lagi pada materi menulis teks prosedur guru belum memberikan contoh yang signifikan bagaimana menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur, sehingga untuk menulis teks prosedur dengan memperhatikan kelengkapan struktur dan kaidah kebahasaan yang baik dan benar belum sepenuhnya memahami. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru dan siswa SMP PGRI 1 Palembang, dapat disimpulkan bahwa (1) peneliti menemukan masalah bahwa guru tidak menyediakan media pembelajaran selama pembelajaran daring khususnya pada materi menulis teks prosedur sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai, baik dari aspek materi maupun menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur. (2) Peserta didik memerlukan pembaharuan terhadap media pembelajaran dalam menulis teks prosedur yang efektif selama pembelajaran daring.

Berdasarkan masalah yang didapat melalui wawancara peneliti beranggapan bahwa siswa kelas VII SMP PGRI 1 Palembang memerlukan sebuah pengembangan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi menulis teks prosedur. Oleh karena itu, peneliti membuat sebuah video pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis teks prosedur. Video pembelajaran tersebut berbasis *animaker*. Peneliti memilih *animaker* sebagai pengembangan video pembelajaran karena, *animaker* memiliki keunggulan yaitu menyediakan fitur-fitur yang dapat menggabungkan seperti gambar, teks, audio, serta karakter animasi yang dapat bergerak menjadi satu kesatuan video yang utuh (Fajarwati, 2021). Video pembelajaran berbasis *animaker* ini dapat membantu peserta didik menjelaskan secara detail langkah-langkah menulis teks prosedur dengan baik dan benar berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan sesuai dengan KD 4.6 “Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, membuat cinderamata, dll)

dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis”.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Animaker* Dalam Menulis Teks Prosedur Untuk Kelas VII SMP PGRI 1 Palembang” ini perlu untuk dilakukan. Dengan adanya penelitian ini dapat diketahui seberapa pentingnya menggunakan video pembelajaran berbasis *animaker* dalam keterampilan menulis teks prosedur bagi siswa kelas VII di SMP PGRI 1 Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP PGRI 1 Palembang?
2. Bagaimana rancangan dan pengembangan video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP PGRI 1 Palembang?
3. Bagaimana Validasi ahli terhadap desain video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP PGRI 1 Palembang?
4. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP PGRI 1 Palembang?

1.3 Tujuan Masalah

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

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP PGRI 1 Palembang.
2. Mendeskripsikan rancangan dan pengembangan video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP PGRI 1 Palembang.
3. Mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP PGRI 1 Palembang.
4. Mendeskripsikan kepraktisan video pembelajaran berbasis *animaker* dalam menulis teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP PGRI 1 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *animaker* ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis berupa pengetahuan baru tentang pengembangan video pembelajaran berbasis *animaker*. Dalam hal ini pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis teks prosedur agar siswa dapat dengan mudah menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam teks prosedur. Penelitian ini juga diharapkan dapat diterapkan diberbagai sekolah yang menunjang pembelajaran menggunakan video pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam menulis teks prosedur. Siswa dapat

menyimak pembelajaran teks prosedur serta contoh menyajikan data rangkaian suatu kegiatan atau membuat sesuatu ke dalam bentuk teks prosedur berdasarkan kelengkapan struktur dan kaidah penggunaan kalimat/tanda baca/ejaan melalui video pembelajaran yang telah disediakan.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan peneliti, ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru sebagai sarana dan sumber belajar dalam menyampaikan materi pelajaran teks prosedur di kelas maupun secara daring.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah yaitu, sekolah dapat kreatif dan inovatif dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu sekolah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun dalam jaringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih. (2016). Video sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pancaran*, 4(1), 55–68.
- Akhmad, B. U. T. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida*, 3(20), 116–137.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Allyn & Bacon.
- As'adah, S. N. (2016). Pembelajaran menulis teks prosedur berdasarkan hasil wawancara di kelas VIIIA1 SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Ganesha*, 5(3), 1–12.
- Atsani, M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam*, 1, 82–93.
- Ayunisyah, S. D., Arifin, M., & Yulistio, D. (2020). Analisis struktur teks prosedur siswa kelas V smpn 7 Kota Bengkulu 1. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 4(1), 118–127.
- Fajarwati, E. M. (2021). Pengembangan media *animaker* materi keliling dan luas bangun datar menggunakan kalkulator di kelas IV SD UMP. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar* 5, 1–11.
- Hardianti; Asri, W. K. (2017). Keefektifan penggunaan media video dalam keterampilan menulis karangan sederhana Bahasa Jerman siswa kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 123–130.

- Iswara, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran instansi penerang listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 7(3).
- Khairunnisa. (2021). *Media pembelajaran animasi berbasis animaker pada mata pelajaran IPS di kelas IV MIN 8 Aceh*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam].
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektifitas pembelajaran berbasis daring: Sebuah bukti pada pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, 17(1), 19–33.
- Kokasih. (2014). *Jenis-jenis teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia SMA/SMK* (1st ed.). Yrama Widya.
- Lestari, S., Purnomo, M. E., & Saripudin, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran teks negosiasi video *scribe* untuk peserta didik kelas X SMK BSI Palembang. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 84–85.
<http://conference.unsri.ac.id/index.php/SNBI/article/view/1286>
- Meilina, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbentuk miniatur rumah adat pada tema 7 untuk siswa kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun. *Jurnal Pendidikan MINDA*, 2(1).
- Mustika, H. (2017). Penerapan model pembelajaran *probling prompting* terhadap kemampuan memecahkan masalah matematika siswa. *Jurnal of Mathematics Education and Science*, 2(2), 30–37.
- Nurhayati, S.Tono., & Saripudin, A. (2020). *Creating a web-based course-book on revitalization of the sampyong for university students*. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6790–6797.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081245>

- Oktafiana, E. (2020). Pengembangan modul ekonomi berbasis pendekatan saintifik pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Metro. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 2746-5586.
- Purwono, U. (2008). *Standar penilaian bahan ajar*. Jakarta: BNSP.
- Romhan, M. A., & Mutmainnah. (2015) . Pengembangan media permainan monopoli dalam pelajaran seni rupa budaya dan keterampilan kelas VI SDN Tanamera 1. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(1), 47-56.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); Edisi 2). ALFABETA.
- Sujana, R. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasisi android pada materi gerak harmonik sederhana*. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar- Raniry Banda Aceh Darussalam].
- Sulthon, B. M., Budi, E. S., Zuraedah, E., Priyatna, A., Arif, Z. M., Faisha, D., Sari, R. K., Sudyanto, M., & Faisal, A. (2021). Workshop IT metode pembelajaran online dengan animaker. *Jurnal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 2(1), 12–16.
- Tafanao Talizaro. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan belajar siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Ulfa, Wildani; Rasyid, & Yulianti. (2019). Struktur, diksi, dan konjungsi teks prosedur karya siswa kelas VII SMP NEGERI 1 Kota Solok. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(3), 469–478.