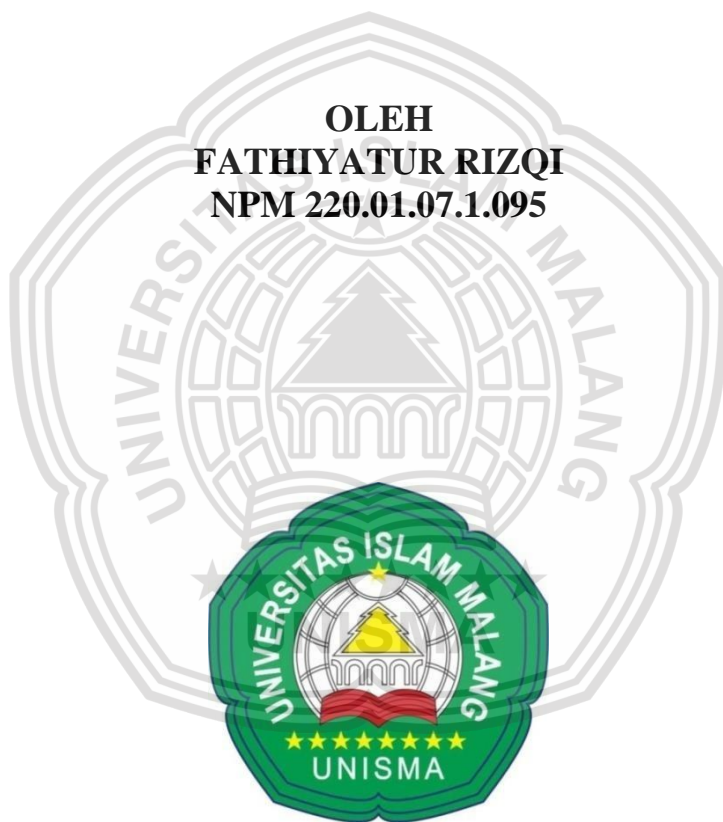




**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
PAWTOON DALAM PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI
KELAS X MA KANJENG SEPUH SIDAYU GRESIK**

SKRIPSI

**OLEH
FATHIYATUR RIZQI
NPM 220.01.07.1.095**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
JUNI 2024**

ABSTRAK

Rizqi, Fathiyatur. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pawtoon dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kelas X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik*. Skripsi, Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Dr. Sri Wahyuni, M.Pd; Pembimbing II: Dr. Moh. Badrih, M.Pd.

Kata Kunci: media pembelajaran, pengembangan, animasi *pawtoon*, teks negosiasi

Tercapainya kualitas pembelajaran serta hasil belajar dapat dilihat dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru, karena media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang didesain menarik, maka media pembelajaran tersebut akan menstimulus peserta didik saat proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran semakin penting, karena adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mempengaruhi dunia pendidikan. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang mandiri, kreatif, dan interaktif di zaman yang semakin berkembang ini.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk (1) mendeskripsikan tentang kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, (2) mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, dan (3) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.

Model penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model desain ADDIE dirancang melalui lima tahapan pengembangan yang dilakukan secara sistematis yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model pengembangan ADDIE memiliki tujuan untuk mendesain dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah pedoman wawancara, lembar validasi, dan angket respon siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan presentase 88,46 % dari aspek materi, dan aspek media sebesar 92,30 %. Sedangkan angket respon siswa hasil uji coba mendapatkan persentase 94,9 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

Rizqi, Fathiyatur. 2024. Development of Pawtoon Animation Learning Media in Learning Negotiation Texts for Class X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. Thesis, Field of Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education, Islamic University of Malang. Supervisor I: Dr. Sri Wahyuni, M.Pd; Supervisor II: Dr. Moh. Badrih, M.Pd.

Keywords: learning media, development, pawtoon animation, negotiation texts

The achievement of learning quality and learning outcomes can be seen from the learning media used by teachers, because learning media is one of the determining factors for success during the learning process. With the existence of learning media that is designed to be attractive, the learning media will stimulate students during the learning process. The existence of learning media is increasingly important, because of the advancement of science and technology that affects the world of education. Therefore, it is very important to develop independent, creative, and interactive learning media in this increasingly evolving era.

This study has the objectives of (1) describing the needs of teachers and students for pawtoon animation learning media in learning negotiation texts for class X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, (2) describing the results of the development of pawtoon animation learning media in learning negotiation texts for class X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, and (3) describe the feasibility of pawtoon animation learning media in learning negotiation texts for class X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.

This development research model uses the ADDIE model, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The ADDIE design model is designed through five stages of development that are carried out systematically, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. ADDIE's development model aims to design and develop effective and efficient products. The data collection techniques used in this development research are interview guidelines, validation sheets, and student response questionnaires. The data analysis used in this research is qualitative and quantitative.

Based on the results of the study, it can be seen that the products developed get a percentage of 88.46% of the material aspect, and the media aspect of 92.30%. Meanwhile, the student response questionnaire as a result of the trial received a percentage of 94.9%. Thus, it can be concluded that the learning media of pawtoon animation in the learning of negotiation texts developed is very valid and can be used in learning.

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan pengembangan, (4) Spesifikasi produk, (5) manfaat pengembangan, (6) asumsi, (7) ruang lingkup dan keterbatasan, dan (8) definisi istilah

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, banyak industri yang berkembang dengan cepat dan teknologi adalah salah satunya. Kini teknologi bermanfaat untuk semua jenjang pendidikan. Saleh (2019) percaya bahwa teknologi berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Diharapkan dengan berkembangnya teknologi, siswa dapat lebih mudah memahami penjelasan guru mengenai kurikulum. Kemajuan teknologi informasi yang pesat saat ini, khususnya dalam dunia pendidikan, harus dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mendorong pembelajaran, kreativitas, inovasi, dan belajar mengajar yang interaktif.

Saat ini, dunia pendidikan sangat dekat dengan teknologi. Di Indonesia, pemerintah berupaya mendorong perkembangan teknologi agar sistem pendidikan dan pelatihan di Indonesia dapat bersaing dengan negara lain. Untuk meningkatkan semua itu, dibutuhkan sebuah sistem pendidikan yang dapat memotivasi para pelajar untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan oleh sekolah sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peran yang dimainkan oleh media dalam pendidikan sangat penting

karena media pendidikan mendorong penyebaran informasi, yang pada gilirannya mendorong pendidikan yang berkualitas. Menurut Lestari (2018), Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa. Salah satu media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yaitu video pembelajaran dengan menggunakan animasi *pawtoon*.

Pawtoon adalah aplikasi online di Internet, aplikasi pembuatan video yang digunakan untuk membuat presentasi dan tutorial. Kekuatan *Powtoon* adalah kemudahan penggunaannya dan hasil akhirnya berupa video animasi. *Powtoon* memudahkan untuk membuat animasi yang akan menarik perhatian siswa. Karena ada banyak pilihan animasi di dalam aplikasi ini, kita tidak perlu membuat animasi secara manual. Animasi yang sudah jadi dapat digunakan untuk membuat video edukasi yang menghibur dan mendidik. (www.powtoon.com).

Proses pendidikan melibatkan interaksi siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prasetyoningsih (2021) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil (nilai) yang diperoleh dari pengetahuan pendidikan, dan hasil pendidikan diperoleh dari evaluasi tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar bisa belajar dengan baik.

Tujuan dari Belajar Bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif dan tepat dalam Bahasa Indonesia. Namun, hal ini tidak menjamin keberhasilan pendidikan siswa. Salah satu masalah yang

paling umum dalam proses belajar bahasa Indonesia adalah siswa kurang tertarik untuk belajar selama pelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia menjadi proses pembelajaran yang membosankan dan tidak memuaskan. Ada banyak faktor yang menyebabkan pembelajaran bahasa Indonesia dipandang sebelah mata, salah satunya adalah minat siswa yang kurang dalam mempelajari bahasa Indonesia, prestasi belajar siswa yang rendah, dan kurangnya variasi guru dalam menggunakan media, model, metode, serta Teknik dalam pembelajaran.

Salah satu kendala penting yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan media pembelajaran serta metode yang tepat dalam rangka membantu siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Ketidaktepatan media dan metode yang digunakan berakibat pada kebiasaan belajar siswa yang kurang baik. Siswa cenderung malas dan mengantuk untuk belajar karena pembelajaran yang bersifat monoton. Salah satu media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan yang dapat menarik minat siswa untuk belajar adalah media pembelajaran animasi *pawtoon*.

Di sekolah menengah atas, tidak mudah untuk melibatkan siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama bahasa Indonesia. Guru harus memiliki dan menggunakan kurikulum yang sesuai dengan ilmu yang diajarkan dan memberikan pendidikan yang berkualitas. Proses pendidikan menunjukkan adanya hubungan antara guru dan siswa, dan setiap pekerjaan guru dipengaruhi

oleh siswa, sehingga dengan bertambahnya guru, maka kegiatan belajar anak juga meningkat. (Prasetyoningsih, D.D. dan Suryanti: 2013)

Hamid (2020) berpendapat bahwa video pembelajaran adalah media audiovisual yang menyajikan materi pembelajaran, misalnya berisi isi, prinsip, metode, pemikiran dan pengetahuan, dengan harapan peserta didik dapat memahami isi kurikulum. Dengan video pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. *Pawtoon* adalah salah satu aplikasi pembuatan video edukasi yang menyenangkan.

Media edukasi yang dibuat oleh peneliti adalah video pembelajaran berupa animasi *pawtoon*. Aplikasi *Pawtoon* merupakan aplikasi pembuatan video online dengan video yang sangat disukai siswa. Salah satu keuntungan dari media animasi adalah media ini dapat menggabungkan jenis materi lain, seperti teks, audio, video, gambar, dan suara dalam sebuah presentasi untuk disesuaikan dengan pembelajaran siswa dan juga dapat disesuaikan dengan kemampuan visual, auditori maupun bahasa pendengaran siswa. Dengan dibuatnya video edukasi ini, diharapkan dapat memfasilitasi guru dan siswa dalam mempelajari dan memahami konsep-konsep yang mendasarinya.

Penelitian ini menggunakan kurikulum pendidikan yang dikembangkan sendiri oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi, Nadiem Anwar Makariem, 11 Februari 2022. Pada kurikulum merdeka, siswa dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif melalui berbagai mata pelajaran yang

berbasis pembelajaran (Pengenalan Pancasila), Menurut Pendidikan dan Kebudayaan (2022), penggunaan video pendidikan dapat membantu siswa mencapai tujuan pendidikan mereka. Salah satu alat yang berguna adalah aplikasi *Powtoon*, yang memudahkan guru untuk menjelaskan isi materi, terutama dalam materi teks negosiasi.

Nursholihah (2020) mengatakan bahwa teks negosiasi adalah teks yang berisi struktur dan fungsi hubungan dan bertujuan untuk mencari kesepakatan atau solusi antara dua pihak secara konsisten yang memiliki masalah yang berbeda. Untuk memenuhi isi dan contoh teks negosiasi yang baik, benar dan nyata, seperti yang terdapat pada capaian pembelajaran (CP) pada kurikulum merdeka, yaitu memproduksi teks negosiasi dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan baik monolog ataupun dialog. Tentunya, guru memerlukan bantuan media pembelajaran yang bisa dilihat, didengar dan dirasakan oleh peserta didik, yaitu berupa video pembelajaran yang menarik. Aplikasi *pawtoon* dianggap cocok untuk mewujudkan pembelajaran tersebut, melalui fitur-fitur pembuat video yang lengkap, sehingga peserta didik dapat merasakan seolah-olah contoh tersebut nyata serta dapat mewujudkan tujuan pembelajaran

Berdasarkan penjelasan di atas, adapun produk yang ingin dikembangkan dalam studi ini ialah informasi edukasi berbentuk animasi *pawtoon*. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media edukasi berupa video animasi *powtoon* yang berisi informasi mengenai materi teks negosiasi dengan fokus pada struktur dan kaidah kebahasaan teks negosiasi kelas X di MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.

Tujuan lainnya yaitu untuk melihat layak atau tidaknya suatu produk sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimanakah kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X Madrasah Aliyah Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik?
- 2) Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X Madrasah Aliyah Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik?
- 3) Bagaimana kelayakan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X Madrasah Aliyah Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi yaitu:

- 1) Menjelaskan kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.

- 2) Menjelaskan tentang hasil pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X Madrasah Aliyah Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.
- 3) Mendeskripsikan tentang kelayakan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X Madrasah Aliyah Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.

1.4 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *pawtoon*. Berikut adalah spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

- 1) Materi media edukasi dalam penelitian ini berbasis audiovisual dan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *pawtoon*.
- 2) Laptop atau computer dan *smartphone* dapat digunakan untuk menggunakan dan menampilkan produk yang merupakan hasil dari penelitian ini.
- 3) Produk ini memiliki banyak fungsi menarik termasuk animasi, musik, teks, karakter kartun yang mendetail, efek transisi yang keren, dan lain-lain.
- 4) Media edukasi ini menggunakan video offline, sehingga siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun.
- 5) Produk animasi *pawtoon* bisa diakses peserta didik melalui *smartphone* dan laptop

- 6) Media pembelajaran yang diimplementasikan didasarkan pada tujuan pembelajaran (TP) dan capaian pembelajaran (CP) materi teks negosiasi kelas X.

1.5 Manfaat Pengembangan

1.5.1 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh empat pihak, yaitu (1) bagi peserta didik, (2) bagi guru bahasa Indonesia, (3) bagi sekolah, dan (4) bagi pengembang lain. Manfaat pada masing-masing komponen dapat dijadikan sebagai berikut.

Pertama, bagi peserta didik khususnya peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik agar media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai penunjang dan alternatif dalam pembelajaran, memberikan motivasi pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi teks negosiasi.

Kedua, bagi guru bahasa Indonesia agar media pembelajaran ini menjadi inovasi dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat menjadi penunjang dan alternatif agar peserta didik lebih rajin dalam belajar khususnya pada materi pembelajaran teks negosiasi.

Ketiga, bagi sekolah media pembelajaran ini dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu media ini juga dapat mendorong pembelajaran yang

inovatif, kreatif dan menyenangkan di sekolah sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

Keempat, bagi pengembang lain penelitian pengembangan ini berguna karena bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian sejenis. Langkah-langkah yang ada dalam penelitian ini bisa diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran yang bermutu pada teks lain.

1.6 Asumsi

Dalam penelitian ini, dikembangkan beberapa asumsi pengembangan media pembelajaran animasi pawtoon pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks negosiasi pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik yaitu :

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung proses pembelajaran kelas X Madrasah Aliyah Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik pada materi teks negosiasi.
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa animasi berbasis *pawtoon* yang dapat menarik minat belajar peserta didik dalam proses kegiatan belajar di kelas dan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami mata Pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks negosiasi.

1.7 Ruang Lingkup dan Keterbatasan

1.7.1 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbasis animasi pawtoon yang dikembangkan pada penelitian ini didasarkan atas pengembangan teknologi yang berupa aplikasi pawtoon supaya dalam proses pembelajaran di setiap jenjang sekolah menerapkan pendidikan dengan memanfaatkan teknologi.

1.7.2 Keterbatasan

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu dipaparkan sebagai pertimbangan untuk menyelesaikan seluruh proses penelitian. Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbasis animasi pawtoon ini terdiri atas dua, yaitu (1) keterbatasan subjek uji, dan (2) keterbatasan instrumen pengumpulan data. Pertama, keterbatasan subjek uji dalam pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada materi teks negosiasi, dan kelompok kecil peserta didik kelas X Madrasah Aliyah Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. Kedua, instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara, pedoman validasi, dan angket respon siswa.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah ini dalam konteks pengembangan media edukasi berbasis animasi *pawtoon* adalah sebagai berikut:

- 1) Langkah-langkah yang terlibat dalam menciptakan dan menyempurnakan produk penelitian adalah penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian ini, pengembangan berarti pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi *pawtoon* untuk sarana supaya proses belajar mengajar menarik siswa.
- 2) Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Jadi, media dapat digunakan sebagai alternatif untuk menyampaikan sebuah materi ke peserta didik di kelas.
- 3) Teks negosiasi adalah sebuah materi pembelajaran bahasa Indonesia yang menggunakan teks berisi tentang komunikasi yang dilakukan oleh beberapa orang untuk melakukan sebuah penawaran sehingga terjadi sebuah kesepakatan yang saling menguntungkan satu dengan yang lain.
- 4) Animasi merupakan gambar multimedia yang bergerak baik secara 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi sangat menarik bagi siapapun yang melihat, karena berisi gambar berupa kartun yang dapat memberikan stimulus bagi seseorang.
- 5) *Pawtoon* adalah aplikasi online di Internet, aplikasi untuk membuat video yang digunakan sebagai presentasi dan informasi pendidikan. *Pawtoon* memiliki banyak animasi hebat termasuk kartun, karikatur, dan lebih

banyak efek animasi. Dengan menggunakan *Pawtoon* kita dapat membuat kartun yang sederhana dan menarik.



BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi tentang (1) simpulan, dan (2) saran pemanfaatan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran *Pawtoon* pada pembelajaran teks negosiasi untuk siswa kelas X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran yaitu (1) ketersediaan media pembelajaran yang menarik, (2) perlu adanya capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam media, (3) pemaparan materi yang singkat dan jelas, (4) adanya contoh dalam media pembelajaran, (5) adanya evaluasi diakhir materi, dan (6) penggunaan warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dalam media pembelajaran dan memberikan kenyamanan bagi siswa.
- 2) Hasil pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk video. Materi pembelajaran ini berisi materi teks negosiasi yang dilengkapi menu utama, materi struktur, contoh, serta kaidah kebahasaan teks negosiasi. Media pembelajaran ini telah divalidasi dan diperoleh data dari aspek materi diperoleh nilai sebesar 88,46 %, dan aspek media sebesar 92,30 %. Berdasarkan hasil persentase dari setiap aspek yang dinilai oleh

validator menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi pawtoon dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik masuk kualifikasi, dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi.

- 3) Hasil kelayakan dilakukan untuk mengetahui media yang sedang dikembangkan layak digunakan atau tidak. Uji kelayakan pengembangan media pembelajaran animasi pawtoon dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X berdasarkan hasil penilaian siswa ketika melakukan uji coba nilai sebesar 94,9 %. Dengan keterangan sangat layak/sangat valid. Selain itu, berdasarkan hasil evaluasi diperoleh data lebih dari 85 % nilai peserta didik diatas KKM.

Berdasarkan hasil dari serangkaian uji coba para ahli dan peserta didik dapat diambil simpulan bahwa pengembangan media pembelajaran animasi pawtoon dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X layak digunakan untuk proses pembelajaran.

5.2 Saran Pemanfaatan

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dapat dipertimbangkan dalam upaya meningkatkan pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* pada pembelajaran teks negosiasi sebagai berikut.

- 1) Bagi peserta didik, diharapkan dapat digunakan sebagai penunjang dan alternatif dalam pembelajaran, memberikan motivasi, meningkatkan pemahaman, dan penguasaan materi khususnya materi teks negosiasi.
- 2) Diharapkan bagi guru bahasa Indonesia, media pembelajaran ini menjadi inovasi dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat menjadi penunjang dan alternatif agar peserta didik lebih rajin dalam belajar khususnya pada materi pembelajaran teks negosiasi.
- 3) Bagi sekolah, diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, media ini juga dapat mendorong pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan di sekolah sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik.
- 4) Bagi pengembang lain, bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian sejenis. Langkah-langkah yang ada dalam penelitian ini bisa diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran yang bermutu pada teks lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S. W., Kusmiyati, K., & Faizin, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(2), 281. <https://doi.org/10.30651/St.V16i2.18097>
- Ambarwati, A., & Badrih, M. (2024). Manfaat Spotify Sebagai Media Dongeng dalam Upaya Digitalisasi Sastra Anak.
- Ardiansyah, B. (2023). Penilaian Siswa Terhadap Pembelajaran Membaca Teks Negosiasi Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme Melalui Media Lkpd. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 2(5), 575–584. <https://doi.org/10.55909/Jpbs.V2i5.299>
- Arif, Muhammad Faisal,. dkk. 2019. Pengembangan video pembelajaran IPA materi Gaya untuk siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4)
- Baetina, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Sma/Ma X. *Bio Educatio : (The Journal Of Science And Biology Education)*, 6(1). <https://doi.org/10.31949/Be.V6i1.2650>
- Hadana, H. S., Utomo, A. P. Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). *Implementasi Media Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X Sma Negeri 11 Semarang*. 1(1).
- Hamid dkk. 2020. Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Hari Rayanto, Yudi., Sugianti. 2020. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek, Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute
- Lase, A. L. (2023). *Pengembangan Modul Data Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. 2(1).
- Lestari, N. P. A. D., Sukadi, Maryati, T., & Sriartha, I. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil

- Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 165–175. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.61235>
- Lidiawati, B. (2023). *Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung*.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Nova Ardiana & Didik Himmawan. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner Di Sdn 1 Kedokanbunder. *Quality : Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.58355/qwt.v1i1.11>
- Prasetyoningsih, D. D., & Suryanti. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Sd. *Jurnal Pgsd*, 01(02), 1–14.
- Prasetyoningsih, L. S. A. (2021). Strategi Individual Peer Tutoring Inklusi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Pada Masa Pandemi Covid-19, (Online), In Konferensi Nasional Pengabdian Masyarakat(KOPEMAS).(<http://conference.unisma.ac.id/index.php/KOPEMAS/KOPEMAS/paper/iew/776>)
- Simanjuntak, S., Syafroni, R. N., & Adham, M. J. I. (N.D.). *Analisis Tindak Tutur Ilokusi Antara Penjual Dan Pembeli Di Pasar Kranji Serta Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Teks Negosiasi Kelas X Sma*.
- Suryani, Nunuk., dkk. 2020. *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, S., Habibullah, R., & Ulya, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Kelas Ii Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 934–943. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.3967>



WAHYUNI, Sri. Pengembangan Interactive E-Book Bidang Asesmen Bahasa
Untuk Mengembangkan Kompetensi Dan Kemandirian Mahasiswa
Program Pendidikan Bahasa. LITERA, 2019

