



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS  
APLIKASI CANVA PADA MATERI PEMBELAJARAN MENULIS TEKS  
PROSEDUR KOMPLEKS UNTUK SISWA KELAS XI MAN 2 JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh

**Angger Fadyah Maulidia  
NIM 210210402045**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
JEMBER  
2025**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS  
APLIKASI *CANVA* PADA MATERI PEMBELAJARAN MENULIS TEKS  
PROSEDUR KOMPLEKS UNTUK SISWA KELAS XI MAN 2 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh  
**Angger Fadyah Maulidia**  
**NIM 210210402045**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
JEMBER  
2025**

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT. atas semua limpahan nikmat serta karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Teks Prosedur Kompleks untuk Siswa Kelas XI MAN 2 Jember" dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. kedua orang tua tercinta, Ayahanda Alm. Slamet Hariyadi dan Ibunda Farida Nuraini dan juga Ayahanda Fauzan Abdi dan Ibunda Bahraen Maulina yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang, memberikan pengorbanan moral dan material, serta kepada seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan mendukung;
2. seluruh dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi peneliti; dan
3. almamater tercinta, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

## **MOTO**

*"Maka ingatlah kepada-Ku, Aku pun akan ingat kepadamu. Bersyukurlah kepada-Ku dan janganlah kamu ingkar kepada-Ku."*

(QS. Al-Baqarah: 152)

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Angger Fadyah Maulidia

NIM : 210210402045

Program Studi : S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks untuk Siswa Kelas XI MAN 2 Jember" adalah benar-benar karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebut sumbernya, belum pernah diajukan di institusi manapun dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 5 Juni 2025

Yang Menyatakan

Angger Fadyah Maulidia

NIM. 210210402045

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks untuk Siswa Kelas XI MAN 2 Jember telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 5 Juni 2025  
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Gedung III/35D 103 (Ruang Ujian)  
Universitas Jember

### Pembimbing

#### 1. Pembimbing Utama

Nama : Dr. Arief Rijadi, M.Pd  
NIP : 196701161994031002

#### 2. Pembimbing Anggota

Nama : Ahmad Syukron, M.Pd  
NIP : 19911028202231013

### Penguji

#### 1. Penguji Utama

Nama : Dr. Parto, M.Pd  
NIP : 19631116989031001

#### 2. Penguji Anggota

Nama : Inno Cahya Ningtyas, M.Pd  
NIP : 199010182023212039

## ABSTRACT

*Learning media has an important role in the learning process. One of them is in learning Indonesian which requires students to be skilled in reading and writing. In this case, learning media functions as a tool to transfer material to students, so students are not easily bored in learning because of the many reading or text that contains material. This study aims to develop and produce learning media products developed with 4D models. Data sources were obtained from the Indonesian Class XI High School book related to complex procedure text materials, pictures and videos related to complex procedure text materials, product trial test instruments, and instrument validation sheets of material experts and media experts. The data collection techniques used are observation, questionnaires, and documentation. The data analysis technique used is qualitative and quantitative descriptive data analysis. The results of this study show that the product produced is a learning media in the form of an audio-visual video animation based on Canva consisting of three parts, the opening page, the concept map of the learning material, the exercise section, and the closing section. The results of the Validity of Canva based Animated Video Learning Media obtained 87% with very valid qualifications. Student responses related to canva -based animated video animation learning media on learning materials writing complex procedure text for class XI MAN 2 Jember students to the overall aspects of learning media obtained 81% with valid qualifications. Student Attitude Response to Canva Based Animated Video Learning Media in Learning Materials Writing Complex Procedure Text for Class XI MAN 2 Jember students obtained 84% with valid qualifications.*

*Keywords: learning media, canva based animated videos, writing skills and complex procedure text.*

## RINGKASAN

**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks untuk Siswa Kelas XI MAN 2 Jember**; Angger Fadyah Maulidia; 210210402045; 195 hlm; Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia; Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni; Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Media pembelajaran menjadi salah satu pendukung dalam keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena siswa belajar sesuai minatnya. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi ialah media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* yang mudah diakses oleh siswa, dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hasil observasi saat kegiatan Asistensi Mengajar di MAN 2 Jember dan hasil kuesioner yang dibagikan kepada guru maupun siswa terkait kebutuhan terhadap media pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah 1) bagaimanakah profil media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember?; 2) bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember?; 3) bagaimanakah validitas media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember?; dan bagaimana respon siswa terkait media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember?

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan R&D (*research and development*). Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini ialah model pengembangan 4D dirancang oleh Thiagarajan dan Semmell. Data penelitian berupa materi teks prosedur kelas XI SMA/MA, informasi terkait

penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari kuesioner guru kelas XI MAN 2 Jember, penilaian yang dihasilkan dari uji coba produk kepada peserta didik kelas XI IPS MAN 2 Jember ketika menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, dan masukan dari penilaian diperoleh dari kuesioner yang disebar kepada validator ahli maupun praktisi. Data dianalisis menggunakan analisis data deskriptis kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian pada penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa profil media pembelajaran yang dihasilkan terdiri dari empat bagian, yaitu bagian halaman pembuka, bagian peta konsep materi pembelajaran, bagian latihan, dan bagian penutup. Proses pengembangan media pembelajaran melalui empat tahap, yaitu tahap penetapan media pembelajaran dengan menyebarkan kuesioner kepada guru Bahasa Indonesia MAN 2 Jember, tahap perancangan media pembelajaran, dan tahap pengembangan media pembelajaran. Validitas media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid. Respon siswa terkait media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember ialah 81% dengan kualifikasi valid, sementara respon sikap siswa terhadap media pembelajaran ialah 84% dengan kualifikasi valid.

Saran dalam penelitian ini ialah (1) guru, khususnya guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA/MA sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, inovatif, dan memanfaatkan teknologi, (2) sekolah, media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* materi teks prosedur kompleks yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maupun semangat belajar siswa, dan (3) peneliti lain, hasil penelitian pengembangan ini diharapkan menjadi referensi dalam melakukan penelitian pengembangan yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT. atas semua limpahan nikmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Teks Prosedur Kompleks untuk Siswa Kelas XI MAN 2 Jember" dengan baik. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

- 1) Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Dr. Mohamad Na'Im, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Rusdhianti Wuryaningrum, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia;
- 4) Dr. Arief Rijadi, M.Si., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah membimbing dan memberikan arahan selama proses penyelesaian skripsi, Ahmad Syukron, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Anggota yang telah membimbing dan memberikan arahan selama proses penyelesaian skripsi, Dr. Parto, M.Pd selaku Dosen Penguji Utama, dan Inno Cahyaning Tyas, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Penguji Anggota;
- 5) Dr. Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd.; Siwi Tri Purnani, M.Pd.; dan Tantrie Leonita, S.S., M.Li., yang telah menjadi validator ahli media maupun ahli praktisi.
- 6) Zaky Zeynel Abidin, yang menjadi salah satu alasan peneliti semangat untuk menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih untuk senantiasa mendengarkan keluh kesah penulis, memberi dukungan, doa, motivasi, materi serta menemani penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
- 7) Diana dan Dewi yang telah menemani dan membantu selama masa perkuliahan dan tidak pernah mengeluh ketika direpotkan. Semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangannya; dan

8) guru dan siswa MAN 2 Jember yang telah membantu proses penelitian berjalan dengan baik.

Akhir kata, kepada semua pihak yang telah memberi bantuan dalam penulisan skripsi ini, semoga kalian sehat dan Allah SWT yang membalas kebaikan kalian. Aamiin yarabbal'alam.

Jember, 5 Juni 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....</b>	<b>5</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian dan Pengembangan .....</b>	<b>5</b>
<b>1.6 Definisi Operasional .....</b>	<b>6</b>
<b>1.7 Keaslian Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1 Media Pembelajaran .....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 Teks Prosedur Kompleks.....</b>	<b>16</b>
<b>2.3 Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva .....</b>	<b>18</b>

<b>BAB 3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
<b>3.1 Rancangan dan Jenis Penelitian .....</b>	<b>20</b>
<b>3.2 Model Penelitian Pengembangan .....</b>	<b>21</b>
<b>3.3 Data, Sumber Data, dan Lokasi Penelitian .....</b>	<b>27</b>
<b>3.4 Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>28</b>
<b>3.5 Instrumen Penelitian .....</b>	<b>29</b>
<b>3.6 Teknik Analisis Data .....</b>	<b>31</b>
<b>3.7 Prosedur Penelitian .....</b>	<b>32</b>
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>34</b>
<b>4.1 Profil Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis <i>Canva</i></b>	
<b>Materi Teks Prosedur Kompleks .....</b>	<b>34</b>
<b>4.2 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi</b>	
<b>Berbasis <i>Canva</i> Materi Teks Prosedur Kompleks .....</b>	<b>41</b>
<b>4.3 Validitas Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis <i>Canva</i></b>	
<b>Materi Teks Prosedur Kompleks .....</b>	<b>53</b>
<b>4.4 Respon Siswa Terkait Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis</b>	
<b><i>Canva</i> pada Materi Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks</b>	
<b>untuk Siswa Kelas XI MAN 2 Jember .....</b>	<b>65</b>
<b>BAB 5. PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>69</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>69</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>AUTOBIOGRAFI .....</b>	<b>197</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
4.1 Gambar Profil Bagian Halaman Pembuka .....	35
4.2 Gambar Profil Peta Konsep Materi Pembelajaran .....	36
4.3 Gambar Profil Peta Konsep Materi Pembelajaran (Pengertian Teks Prosedur Kompleks) .....	37
4.4 Gambar Profil Peta Konsep Materi Pembelajaran (Struktur Teks Prosedur Kompleks) .....	37
4.5 Gambar Profil Peta Konsep Materi Pembelajaran (Ciri Kebahasaan Teks Prosedur Kompleks) .....	38
4.6 Gambar Profil Peta Konsep Materi Pembelajaran (Langkah-Langkah Membuat Teks Prosedur Kompleks) .....	39
4.7 Gambar Profil Bagian Latihan (Judul) .....	40
4.8 Gambar Profil Bagian Latihan (Langkah-Langkah) .....	40
4.9 Gambar Profil Bagian Penutup .....	41
4.10 Gambar Tampilan <i>Website Canva</i> .....	45
4.11 Gambar Tampilan <i>Login</i> dan Daftar Pada <i>Website Canva</i> .....	45
4.12 Gambar Tampilan untuk Menelusuri Video .....	46
4.13 Gambar Tampilan Desain untuk Bagian Halaman Pembuka .....	46
4.14 Gambar Tampilan untuk Menambahkan Teks .....	46
4.15 Gambar Tampilan Elemen .....	47
4.16 Gambar Tampilan Ikon Jam .....	47
4.17 Gambar Tampilan Animasi .....	47
4.18 Gambar Tampilan untuk Membagikan Video .....	48
4.19 Gambar Tampilan Struktur Teks Prosedur Kompleks .....	49
4.20 Gambar Tampilan Ciri Kebahasaan Teks Prosedur Kompleks .....	49
4.21 Gambar Tampilan Langkah-Langkah Membuat Teks Prosedur Kompleks .....	49
4.22 Gambar Tampilan Bagian Latihan .....	50

4.23 Gambar Tampilan Bagian Penutup ..... 51

## DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Capaian Pembelajaran Materi Teks Prosedur Kompleks Kelas XI SMA/MA ....	21
3.2 Rancangan Awal Media .....	24
3.3 Validator Ahli dan Praktisi .....	26
3.4 Instrumen Pengumpulan Data .....	29
3.5 Instrumen Penganalisaan Data .....	30
3.6 Pedoman Kualifikasi Produk .....	32
4.1 Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi	
<i>Canva</i> Materi Teks Prosedur Kompleks .....	53
4.2 Hasil Validasi Aspek Substansi Isi Media Pembelajaran .....	55
4.3 Hasil Validasi Aspek Penyajian Media Pembelajaran .....	57
4.4 Hasil Validasi Aspek Kebahasaan Media Pembelajaran .....	59
4.5 Hasil Validasi Aspek Tampilan Media Pembelajaran .....	61
4.6 Hasil Validasi Aspek Keefektifan dan Keefisienan Media Pembelajaran .....	63
4.7 Respon Siswa Terhadap Aspek Keseluruhan Media Pembelajaran .....	66
4.8 Respon Sikap Siswa Terhadap Media Pembelajaran .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Pedoman Observasi .....	73
Lampiran B. Pedoman Kuesioner Guru .....	75
Lampiran C. Lembar Angket Respon Peserta Didik .....	77
Lampiran D. Lembar Validasi Ahli Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	182
Lampiran E. Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	186
Lampiran F. Lembar Validasi Praktisi Guru Bahasa Indonesia .....	189
Lampiran G. Dokumentasi .....	194

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

Pada bagian ini dipaparkan beberapa hal yang mendasari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini. Adapun pemaparan tersebut terdiri dari: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian dan pengembangan, (4) spesifikasi produk yang dikembangkan, (5) manfaat penelitian dan pengembangan, dan (6) definisi operasional. Berikut akan dijelaskan secara rinci sub-sub bab yang dimaksud.

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidik ialah tenaga profesional yang ditugaskan untuk merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Peraturan tersebut berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran, guru sebelum melaksanakan pembelajaran diharapkan menyusun terlebih dahulu perangkat pembelajaran yang di dalamnya memuat materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dirancang oleh guru digunakan ketika proses pembelajaran supaya pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Media pembelajaran dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mentransfer materi yang diajarkan guru ke peserta didik. Media pembelajaran juga memudahkan guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar. Arsyad (2014) berpendapat bahwa media pembelajaran bisa mempertegas materi yang akan disajikan sehingga proses belajar semakin lancar dan diikuti oleh hasil belajar yang meningkat. Media pembelajaran yang efektif digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi yang akan diajarkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan bisa mendorong suasana pembelajaran yang semakin menarik, efektif, efisien, dan interaktif. Beragam media

pembelajaran bisa digunakan guru saat menyampaikan materi, salah satunya media pembelajaran yang menggunakan kecanggihan teknologi informasi. Menurut Wisada (2019), media pembelajaran diharapkan selalu beriringan dengan IPTEK supaya bisa menciptakan pembelajaran yang terbaru. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman (sedang viral) dapat menarik minat maupun perhatian peserta didik untuk bersemangat dalam belajar sehingga guru harus memahami karakter peserta didik secara menyeluruh.

Penggunaan teknologi informasi dalam pemanfaatan media pembelajaran menjadi kedua hal yang saling berhubungan di era pembelajaran digital ini. Hal ini sangat relevan dengan ketersediaan akses teknologi yang mudah dijangkau oleh peserta didik, seperti gawai. Direktorat Sekolah Dasar kemdikbud menyatakan guru di era society 5.0 harus memiliki keterampilan di bidang digital dan berpikir kreatif untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar di kelas. Upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya aplikasi *Canva*.

Aplikasi *Canva* adalah platform digital berbasis aplikasi *online* yang bisa dimanfaatkan dan dirancang oleh guru dalam membuat media pembelajaran. Aplikasi *Canva* menyediakan banyak fitur seperti membuat dokumen, presentasi, video, poster, grafik, edit foto, *magic design*, menggambar, menerjemahkan, animasi, dan media sosial. Beberapa fitur yang bisa digunakan oleh guru berkaitan dengan dunia pendidikan adalah presentasi, dokumen, laporan, poster, lembar kerja, dan animasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik.

Aplikasi *Canva* memungkinkan pengembang untuk membuat menu baru dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Menu yang dibuat disesuaikan dengan keinginan pengembang seperti, informasi tentang media pembelajaran, materi pembelajaran, dan contoh teks materi pelajaran. Pengembang bebas mendesain media pembelajaran pada setiap halaman sesuai dengan keinginan dan kreativitas, dapat menambahkan teks, gambar, audio, video, bentuk, elemen, ikon, maupun ilustrasi. Pada halaman pembuka, biasanya berisi judul media pembelajaran yang dikembangkan, Menu utama berisi materi pembelajaran, contoh, dan latihan. Hasil publikasi media pembelajaran

bisa berbentuk video animasi yang bisa diakses oleh peserta didik di aplikasi *Canva* maupun di gawai.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh LPMP Kemdikbud tahun 2021, guru di Indonesia memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk memudahkan dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi sudah diterima dan diterapkan dalam pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran teks prosedur kompleks sebagai isi dari media pembelajaran karena teks tersebut memiliki potensi untuk mendorong keinginan dan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini difokuskan pada materi teks prosedur kompleks pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA/MA, yaitu di kelas XI-J MAN 2 Jember yang membutuhkan media pembelajaran teks prosedur kompleks. Media pembelajaran berbasis video animasi karena menyesuaikan dengan kebutuhan siswa di era digital serta menyuguhkan media pembelajaran interaktif melalui video animasi. Materi teks prosedur kompleks dipilih karena di dalamnya siswa membutuhkan pemahaman tahapan-tahapan dari proses yang dikerjakan atau dalam mengerjakan sesuatu hal. Teks prosedur kompleks juga memberikan dua pemahaman pada siswa yaitu pemahaman mengenai konsep dan pemahaman mengenai langkah-langkah. Selain itu, teks prosedur kompleks oleh guru dibuat tugas proyek sehingga siswa membutuhkan pemahaman tahapan proses, pemahaman konsep, dan pemahaman mengenai langkah-langkah supaya proyek yang dikerjakan sesuai dan benar. Melalui media pembelajaran yang dikembangkan, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah dalam membuat teks prosedur kompleks.

Teks prosedur yang difokuskan berdasarkan capaian pembelajaran yakni mengidentifikasi struktur dan kebahasaan teks prosedur kompleks, dan menulis teks prosedur sesuai struktur dan kaidah kebahasaan. Penyampaian materi dengan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* lebih mudah dan menyenangkan sehingga mempermudah untuk mencapai capaian pembelajaran yang diajarkan. Dengan

memperhatikan kebutuhan tersebut, peneliti memilih untuk melakukan penelitian pengembangan terkait media pembelajaran berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks untuk Siswa Kelas XI MAN 2 Jember”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang, permasalahan yang bisa dirumuskan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) bagaimanakah profil media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember?
- 2) bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember?
- 3) bagaimanakah validitas media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember?
- 4) bagaimana respon siswa terkait media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember?

## 1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasar pada rumusan masalah, tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) profil media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember;
- 2) proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember;
- 3) validitas media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember;

- 4) respon siswa terkait media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember.

#### **1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan berbentuk media pembelajaran teks prosedur kompleks yang ditujukan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas XI SMA. Adapun spesifikasi produknya ialah:

- 1) Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* materi teks prosedur kompleks berbentuk video.
- 2) Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* materi teks prosedur kompleks didesain dengan apa saja yang akan dipelajari di teks prosedur kompleks. Terdiri dari empat pokok bahasan yaitu, bagian halaman pembuka, bagian peta konsep materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran ini bisa dipergunakan siswa untuk sumber belajar mandiri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### **1.5 Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Adapun sejumlah manfaat penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Bagi siswa, hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sumber belajar dan berlatih khususnya pada materi teks prosedur kompleks. Di samping hal tersebut, agar membuat siswa tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia, serta menghindari kejenuhan saat belajar.
- 2) Bagi guru, hasil penelitian pengembangan ini bisa dijadikan media yang mendukung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta meningkatkan kreativitas untuk memilih media pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian pengembangan ini bisa dimanfaatkan untuk pengembangan dan peningkatan kualitas guru maupun peserta didik. Selain itu, media ini juga bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran dalam materi teks prosedur kompleks selama masih relevan.

- 4) Bagi peneliti lainnya, hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian pengembangan.

## 1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional ditujukan untuk memperoleh pemahaman yang sama antara peneliti dan pembaca mengenai istilah pada judul, maka peneliti menguraikan beberapa definisi istilah di bawah ini.

- 1) Pengembangan media merupakan kegiatan merancang sebuah media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih interaktif, mudah, efisien, dan efektif, ataupun membentuk suatu media yang baru.
- 2) Media pembelajaran ialah semua hal yang bisa dipakai sebagai saran menyampaikan informasi (materi pembelajaran) sehingga bisa mendorong siswa untuk memberi perhatiannya, menarik minat, mengasah pikiran, dan perasaan mereka pada saat proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajarannya tercapai.
- 3) Video animasi ialah salah satu perangkat lunak yang bisa dimanfaatkan untuk membuat fitur-fitur baru sebagai media pembelajaran dalam rangka memenuhi tujuan pendidikan, yaitu melalui penggabungan teknologi audiovisual dan menggabungkan konsep pembelajaran.
- 4) Aplikasi *Canva* ialah platform digital berbasis aplikasi *online* yang menyediakan banyak fitur seperti membuat dokumen, presentasi, video, poster, edit foto, grafik, *magic design*, menggambar, menerjemahkan, animasi, dan media sosial.
- 5) Media pembelajaran teks prosedur berbasis video animasi merupakan suatu perangkat yang digunakan untuk mempermudah pembelajaran teks prosedur kompleks, khususnya pada pemahaman struktur, kaidah kebahasaan, dan langkah-langkah membuat teks prosedur.
- 6) Teks prosedur kompleks ialah teks yang berisikan tahapan yang mesti dilaksanakan supaya sebuah tindakan bisa terlaksana dengan baik.

- 7) Uji kelayakan media ialah tahapan penelitian secara mendalam yang bertujuan menyelidiki apakah pengembangan media tersebut telah memenuhi kelayakan untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran.

### **1.7 Keaslian Penelitian**

Pertama, penelitian dilakukan oleh dua peneliti dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, bernama Hapsari & Zulherman (2021) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” yang diterbitkan pada tahun 2021, memaparkan bagaimana seiring berkembangnya zaman metode pembelajaran juga akan bertransformasi mengikuti arus teknologi yang dinilai akan lebih efektif untuk menaikkan semangat dan prestasi belajar peserta didik. Pada dasarnya, siswa akan terdorong untuk prestatif khususnya dalam bidang akademik ketika mereka dapat terlebih dahulu menyukai pembelajaran yang diberikan di kelas. Berbagai metode dan media dilakukan sebagai upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa salah satunya dengan berbasiskan video animasi yang salah satunya dibuat melalui aplikasi canva pro. Berdasarkan hasil uji validasi yang dikategorikan pada tingkatan “valid”, “sangat valid”, “sangat baik”, dan “sedang”, didapatkan sebuah konklusi bahwa produk video animasi tersebut bisamenambang semangat dan prestasi belajar siswa sehingga sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kedua penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Elektronik Siswa SMK” yang diterbitkan oleh Yusnidah (2022) bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana sebuah media yang memanfaatkan animasi bisa berkembang sebagai salah satu metode pembelajaran khususnya pada pembelajaran elektronika siswa SMK. Penelitian kedua ini memiliki relevansi yang linier dengan penelitian terdahulu sebelumnya dimana peneliti juga akan menganalisis pengembangan media animasi yang ditinjau dari sudut pandang ahli materi dan ahli media serta mengukur kelayakan media animasi pada suatu pembelajaran siswa. Beberapa tahapan ditempuh dalam penelitian ini yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan spesifikasi produk, perancangan produk, validasi produk, revisi produk dan diseminasi yang dilakukan dengan

model Borg dan Gall. Pengembangan media animasi menggunakan aplikasi *Canva* pro yang diimplementasikan pada proses pembelajaran siswa SMK, memperoleh rata-rata nilai secara keseluruhan dengan persentase 79,17% yang dikategorikan “sangat memuaskan”, sehingga didapatkan interpretasi bahwa media pembelajaran berbentuk animasi dari hasil penelitian dinyatakan layak untuk dimanfaatkan pada pembelajaran elektronika siswa SMK.

Penelitian ketiga dilakukan oleh seorang mahasiswa magister UIN Maulana Malik Ibrahim Malang bernama Asnawati & Sutiah (2023) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” pada tahun 2020 dimana penulis memiliki esensi untuk merancang media video animasi menggunakan aplikasi *Canva* sebagai penunjang pembelajaran yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa. Sama halnya dengan penelitian kedua, penelitian ini juga melibatkan beberapa tahapan berupa tahap analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi untuk melihat dan mengukur efektivitas penggunaan media video animasi berbasis *Canva* terhadap semangat belajar siswa. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini masih bersifat linier dengan penelitian pertama dan kedua yang menunjukkan kelayakan penggunaan konten video animasi yang dirancang menggunakan alat *Canva* sebagai sarana pembelajaran dan efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA**

Bab tinjauan pustaka membahas kajian teori yang terkait dengan judul penelitian dan permasalahan penelitian. Hal yang disampaikan adalah sebagai berikut: (1) media pembelajaran meliputi: hakikat, jenis dan karakteristik, manfaat, kontribusi, dan pengembangan media pembelajaran; (2) teks prosedur kompleks, meliputi: hakikat, ciri-ciri, struktur, kaidah kebahasaan, langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks; (3) media video animasi berbasis aplikasi *Canva* pembuatan teks prosedur kompleks.

### **2.1 Media Pembelajaran**

#### **2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran**

Dwi (2023) mengatakan media pembelajaran ialah alternatif maupun bahan yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mempermudah peserta didik menguasai maupun memahami materi pembelajara. Media bisa berbentuk alat peraga, teknologi, atau gabungan dari keduanya yang dibuat untuk tujuan memberikan informasi yang lebih efisien, efektif, dan memudahkan pemahaman serta retensi konsep pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Dwi, Daryanto (2011) mendefinisikan media pembelajaran adalah alat untuk menjadi jembatan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan ialah berbagai hal yang bisa digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi (materi pembelajaran) sehingga bisa mendorong siswa untuk memberi perhatiannya, menarik minatnya, mengasah pikiran, dan perasaan mereka pada saat proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajarannya tercapai. Sementara Arsyad (2011) mendeskripsikan media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar lebih didefinisikan sebagai media dalam proses belajar mengajar biasanya dimaknai menjadi pealatan berupa grafis, fotografis, ataupun elektronik untuk menangkap, memproses, dan menciptakan lagi suatu pesan verbal ataupun visual. Ringkasnya, media ialah peralatan untuk sarana penyampaian ataupun penyaluran pesan-pesan pembelajaran.

### **2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh tenaga pengajar terdapat tujuan jelas untuk membuat sekolah dan siswa menjadi berkembang. Tentu dalam hal ini berkaitan dengan tujuan dalam penggunaan media pembelajaran di kelas. Dwi (2023) merumuskan tujuan media pembelajaran sebagai berikut:

1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bisa meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media ini lebih interaktif sehingga mampu menekan kejenuhan siswa selama pembelajaran.

2) Meningkatkan Pemahaman Konsep

Media pembelajaran tidak hanya menekan kejenuhan siswa dalam belajar, namun bisa memaparkan konsep yang abstrak maupun kompleks. Konsep tersebut digambarkan lebih jelas melalui grafik, animasi, maupun visualisasi yang menarik.

3) Meningkatkan Daya Ingat

Semangat belajar siswa yang tinggi menjadi harapan semua pendidik. Hal ini bisa terealisasi salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih cepat mengingat materi pembelajaran. Cara yang bisa digunakan ialah dengan menyajikan informasi materi pembelajaran dengan audio dan visual yang lebih cepat untuk diingat siswa.

4) Mendorong Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif lebih ditekankan untuk mendorong siswa bekerja sama dalam kelompok. Hal ini menjadi salah satu dari tujuan media pembelajaran untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam kelompok atau tim untuk membahas proyek yang sedang ditugaskan.

### **2.1.3 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran**

Saat menentukan dan memilih media pembelajaran memiliki beberapa ketentuan yang perlu ditinjau karena masing-masing media memiliki ciri tertentu untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Rima, dkk (2016) menyatakan ciri-ciri media pembelajaran ialah 1)

interaktif, 2) materi pelajaran sesuai kompetensi yang diajarkan, 3) bisa mendorong semangat belajar siswa, 4) alur proses pembelajaran jelas, 5) terdapat apersepsi, 6) petunjuk penggunaan jelas, 7) terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, 8) kebenaran konsep, 9) disertai evaluasi yang diperkuat dengan hasil dan pembahasan, 10) terdapat intro yang menarik, 11) gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional, 12) tujuan pembelajaran yang jelas, 13) bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa, dan 14) navigasi yang mudah.

Sejalan dengan pendapat Rima, Hardjasudarma (dalam Dwi, 2023) media pembelajaran merupakan perantara maupun alat yang bisa memengaruhi alat indera manusia dalam mengamati, merasakan, bahkan memperoleh pengetahuan dan pengalaman.

Beberapa jenis media pembelajaran ditentukan dengan karakteristiknya. Jika ditinjau dari perkembangan yang ada, media pembelajaran terdiri dari empat pengelompokan menurut Arsyad (2002) sebagai berikut.

- 1) Media produk teknologi cetak, memiliki ciri khas di antaranya:
  - a) Pembacaan teks dilakukan linear, sementara pengamatan visualnya berdasarkan ruang.
  - b) Dari teks sampai visualnya menunjukkan komunikasi searah dan terbuka.
  - c) Teks dan visualnya tampil secara statis.
  - d) Pengembangan produk ini bergantung pada prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
  - e) Teks dan visualnya terpusat (orientasi) pada peserta didik.
  - f) Informasi bisa diukur lagi ataupun disusun ulang oleh pengguna.
- 2) Media produk teknologi audiovisual, ciri khasnya di antaranya:
  - a) Mediana memiliki sifat linear.
  - b) Media yang tersaji berupa visual yang dinamis.
  - c) Pemakaian media harus sesuai dengan metode yang sudah dirancang oleh pembuat/perancangannya.
  - d) Mediana berupa representasi fisiknya dari ide yang abstrak ataupun konkret.
  - e) Pengembangan media sesuai dengan prinsip psikologi kognitif dan behaviorisme.

- f) Biasanya, media ini orientasinya pada guru melalui tindakan yang melibatkan interaksi siswa yang sedikit.
- 3) Media produk teknologi berbasis komputer, memiliki ciri khas di antaranya:
- a) Penggunaan medianya dilakukan acak, nonsekuensial, ataupun linear.
  - b) Penggunaan medianya menyesuaikan keinginan peserta didik ataupun sesuai kehendak orang yang mengembangkan/merancangnya.
  - c) Umumnya, penyajian idenya bergaya abstrak melalui kata, simbol, hingga grafik.
  - d) Pengembangan medianya sesuai dengan prinsip kognitif
- 4) Media produk penggabungan teknologi komputer dan cetak. Media ini berasal dari penggabungan sejumlah media yang dikontrol komputer, yang memiliki ciri khas di antaranya:
- a) Penggunaan medianya bisa dilakukan acak, sekuensial, dan linear.
  - b) Penggunaan medianya bisa menyesuaikan keinginan peserta didik, tidak hanya terbatas sesuai metode yang dirancang dan dikehendaki oleh pengembangnya.
  - c) Penyajian idenya dilakukan realistik sesuai konteks pengalaman peserta, menyesuaikan relevansinya dengan peserta didik dan dalam kontrol peserta didik.
  - d) Pengembangan penggunaannya dalam pembelajaran sesuai dengan prinsip ilmu konstruktivisme dan kognitif.
  - e) Pembelajaran disusun dan berorientasi pada lingkup kognitif, hal ini membuat penguasaan pengetahuannya berhasil apabila pembelajaran tersebut dipakai.
  - f) Dalam proses pembelajarannya, dibutuhkan keterlibatan interaksi peserta didik yang tinggi.
  - g) Bahan pembelajaran mengombinasikan kata dan visual dari banyak sumber.
  - h) Biasanya, media ini orientasinya pada peserta didik dengan keterlibatan interaksi peserta didik yang tinggi.

Kustandi & Sutjipto (2011) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan karakter dan sifat medianya sesuai bentuknya, teknik dalam penggunaannya, hingga kemampuannya. Klasifikasi tersebut di antaranya:

- 1) Berdasarkan jenis ataupun sifatnya, media bisa dibagi ke dalam kelompok di antaranya:
  - a) Kelompok media yang membutuhkan indera pendengaran saja ataupun media dengan memanfaatkan suara, biasa dikenal dengan media auditif. Di antaranya media audio, radio, dan *tape recorder*.
  - b) Kelompok media yang memanfaatkan indera penglihatan saja, biasa dikenal dengan media visual. Media ini meliputi kartun, foto, gambar, *slide*, model, dan lain-lain.
  - c) Kelompok media bisa merangsang indera pendengaran dan penglihatan dikenal sebagai media audiovisual. Media ini meliputi film, video, TV, *soundslide*, dan *filmstrip*.
- 2) Berdasarkan teknik penggunaannya, media bisa dibagi ke dalam kelompok seperti:
  - a) Media elektronik ataupun media yang bisa penggunaannya membutuhkan peralatan elektronik. Media ini meliputi video, TV, *slide projector*, *filmstrip*, dan *over head projector* (OHP).
- 3) Berdasarkan kemampuannya, media bisa dibagi ke dalam kelompok di antaranya sebagai berikut:
  - a) Media yang mampu menjangkau lebih luas dan secara langsung, di antaranya televisi dan radio. Penggunaan media ini tak ditentukan oleh keterbatasan ruang.
  - b) Media yang jangkauannya terbatas, di antaranya *film slide*, *slide* suara, dan OHP. Pemanfaatan media ini membutuhkan ruang tertentu dan perlu ditata.
  - c) Media yang digunakan oleh perseorang, di antaranya pembelajaran melalui komputer dan model pembelajaran berprogram.

#### **2.1.4 Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

Karo-Karo, Rasyid, dkk (2018) mengemukakan bahwasanya pemanfaatan media pengajaran dalam pembelajaran bisa membangkitkan minat maupun keinginan yang baru, merangsang semangat kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Manfaat media dalam proses pembelajaran ialah mempercepat hubungan antara siswa

dengan guru sehingga proses belajar mengajar menjadi semakin efektif dan efisien. Kemp & Dayton (dalam Daryanto, 2011) mengurai beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) penyeragaman dalam menyampaikan materi;
- 2) proses pembelajaran semakin menarik dan jelas;
- 3) proses pembelajaran menjadi interaktif;
- 4) efisiensi tenaga dan waktu;
- 5) hasil belajar siswa lebih berkualitas;
- 6) proses pembelajaran dilaksanakan kapan saja dan dimana saja;
- 7) mendorong sikap positif siswa terhadap proses belajar maupun materi pelajaran;
- 8) peran guru menjadi lebih produktif dan positif.

Arsyad (2011) menyatakan bahwa manfaat praktis dari penerapan media pembelajaran di antaranya sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran berguna agar pesan dapat ditampilkan dengan semakin jelas. Hal ini bisa melancarkan dan mendorong peningkatan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran bisa menjadi sarana mendorong peningkatan dan arahan bagi siswa agar mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran, hal ini bisa mendorong siswa termotivasi belajar, meningkatkan interaksi diantara siswa dan lingkungan, dan memberi peluang bagi mereka belajar mandiri sesuai minat dan kemampuannya.
- 3) Media pembelajaran bisa menyelesaikan masalah waktu, ruang, dan indera
- 4) Media pembelajaran bisa menampilkan pengalaman yang nyata pada peserta didik mengenai fenomena-fenomena di sekitar mereka, serta memberi peluang adanya hubungan langsung dengan pengajar, masyarakat, maupun lingkungan, misal dengan melakukan studi literasi, berkunjung ke tempat bersejarah atau museum.

### **2.1.5 Kontribusi Media Pembelajaran**

Kemp & Dayton (dalam Daryanto, 2011) mengemukakan media pembelajaran memiliki beberapa berkontribusi dalam:

- 1) menyampaikan informasi pembelajaran agar lebih standar;

- 2) pembelajaran yang berlangsung semakin menarik;
- 3) pembelajaran yang interaktif melalui penerapan teori belajar;
- 4) waktu dilaksanakannya pembelajaran bisa lebih pendek;
- 5) mutu dari pembelajaran bisa meningkat;
- 6) proses pembelajaran bisa berjalan kapan pun dan dimana pun sesuai kondisi dan kebutuhan;
- 7) peserta didik lebih bersikap positif terhadap meningkatnya proses pembelajaran dan materi pembelajaran;
- 8) peranan guru menjadi lebih positif.

### **2.1.6 Pengembangan Media**

Menurut *The Association of Education and Communication Technology – The AECT (2004)* sumber belajar yang dimanfaatkan dalam melengkapi proses belajar meliputi: manusia, pesan, benda, teknik, langkah-langkah, maupun lingkungan tempat tinggal.

Satu di antara beberapa kriteria yang dipergunakan saat memilih media ialah motivasi terhadap isi bahan dan seberapa mudah siswa dalam mendapatkannya. Jika sebuah media sudah tepat tapi ketersediaannya belum ada, maka guru perlu mengupayakan pengembangannya sendiri. Sebelum seorang guru atau pengajar mengembangkan sebuah media pembelajaran, hal utama yang harus dicermati yaitu menemukan dan menentukan media apa yang hendak dipakai dalam proses pembelajaran. Hal itu ditampilkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Apakah program atau media yang dikembangkan bertujuan untuk member informasi, motivasi, ataupun instruksi?
- 2) Apakah sudah dirumuskan tujuan apa yang hendak dicapai dengan program ini?
- 3) Apakah sudah dilakukan evaluasi terkait karakter peserta didik yang menggunakan program ini?
- 4) Sudahkan dilakukan pertimbangan mengenai jenis media yang paling tepat untuk mencapai tujuan?

Beberapa pertanyaan tersebut perlu diperhatikan seorang guru sebelum mengembangkan media pembelajaran.

## **2.2 Teks Prosedur Kompleks**

### **2.2.1 Hakikat Teks Prosedur Kompleks**

Teks prosedur kompleks ialah teks yang menjabarkan tahapan dengan lengkap dan jelas mengenai langkah dalam melakukan sesuatu (Kosasih, 2013). Sementara Desiana (2020) menyatakan teks prosedur kompleks ialah teks yang berisi tata cara yang harus dilalui guna suatu hal bisa terlaksana dengan baik.

Berdasarkan penjelasan beberapa tersebut, bisa diambil simpulan bahwa teks prosedur ialah teks yang didalamnya berisi langkah atau cara untuk menyelesaikan suatu dengan sistematis. Langkah-langkah ini kemudian menjadi panduan untuk menyelesaikan sesuatu.

### **2.2.2 Ciri-Ciri Teks Prosedur Kompleks**

Menurut Desiana, (2020) teks prosedur ada ciri-cirinya antara lain:

- 1) berisi langkah-langkah;
- 2) bersifat informatif;
- 3) rinci;
- 4) sifatnya objektif;
- 5) terdapat pilihan ataupun syarat tertentu;
- 6) kalimatnya singkat, jelas dan logis.

### **2.2.3 Struktur Teks Prosedur Kompleks**

Desiana (2020) menyatakan struktur teks prosedur kompleks berisi bagian-bagian yang wajib ada dalam teks yang akan dibuat. Teks prosedur kompleks memiliki 3 struktur antara lain sebagai berikut:

1) Bagian Tujuan

Bagian ini berupa judul dan memuat tujuan pembuatan teks. Selain itu, berisi hasil akhir yang diraih saat menerapkan semua tahapannya.

2) Bagian Material

Bagian ini berisi alat, bahan, maupun material yang digunakan. Biasanya bagian material terdapat pada teks prosedur kompleks tentang pembuatan makanan atau barang.

3) Bagian Langkah-Langkah

Bagian langkah-langkah berisi hal yang wajib dilalui untuk mendapatkan hasil sesuai tujuan teks prosedur kompleks. Langkah-langkah wajib diterapkan dengan urut atau tidak diterapkan dengan acak.

#### **2.2.4 Kaidah Kebahasaan Teks Prosedur Kompleks**

Desiana (2020) memaparkan kaidah kebahasaan teks prosedur kompleks, diantaranya:

1) Menggunakan kata ganti (pronomina), pronomina personal, pronomina penunjuk, dan pronomina penanya.

2) Menggunakan kata hubung (konjungsi)

Konjungsi yang ada pada teks prosedur kompleks ada dua, yaitu konjungsi syarat dan konjungsi temporal. Konjungsi syarat ialah konjungsi yang menyatakan syarat, misalnya apabila, jika, dan seandainya. Konjungsi temporal ialah konjungsi yang berpacu pada urutan waktu, misalnya setelah itu, selanjutnya, kemudian, dan terakhir.

3) Menggunakan kalimat imperatif, kalimat deklaratif, dan kalimat interogatif.

Tiga kalimat yang digunakan dalam teks prosedur, diantaranya kalimat imperatif, kalimat deklaratif, dan kalimat interogatif. Kalimat imperatif merupakan kalimat yang mengandung perintah. Contohnya, bilaslah buah dengan air bersih. Kalimat deklaratif merupakan kalimat yang memuat pernyataan. Contohnya, selanjutnya, buah yang telah dikupas diiris kecil-kecil supaya mudah dalam memakannya. Kalimat interogatif

merupakan kalimat yang memuat pertanyaan. Contohnya, apakah buah yang dipilih sudah matang sempurna?

### **2.2.5 Langkah-Langkah Membuat Teks Prosedur Kompleks**

Menurut Kosasih (2013) teks prosedur kompleks membutuhkan langkah-langkah terencana dan dipersiapkan dengan lebih matang. Berikut langkah-langkah penulisan teks prosedur kompleks.

- 1) Menetapkan tema karangan.
- 2) Menghimpun bahan karangan.
- 3) Mencatat topik yang dikembangkan menjadi karangan.
- 4) Mengurutkan topik dengan benar.
- 5) Mengembangkan kerangka karangan menjadi sebuah petunjuk yang benar dan jelas.

## **2.3 Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva***

### **2.3.1 Video Animasi**

Lestari (dalam Suheri, 2017) menjelaskan bahwa animasi ialah gabungan gambar yang dikemas sebagus mungkin sehingga menghasilkan gerakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Raharja (2012) yang mengemukakan animasi adalah gambar yang digerakkan dari beberapa gambar kemudian disusun dengan berurutan sesuai alur gerakan di setiap hitungan waktunya. Gambar tersebut bisa berupa tulisan, makhluk hidup, maupun benda mati. Dengan demikian, media pembelajaran animasi adalah media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis gambar bergerak secara berurutan sesuai dengan alur yang telah dibuat.

Daryanto (2011) mengemukakan karakteristik media pembelajaran animasi, sebagai berikut:

- 1) lebih dari satu media yang konvergen, contohnya menyatukan unsur audio dan visual;
- 2) bersifat interaktif,;
- 3) bersifat mandiri,.

### 2.3.2 Aplikasi *Canva*

Aplikasi *Canva* merupakan program desain *online* yang menyediakan beraneka ragam keperluan peralatan, seperti poster, brosur, pamflet, *slide* presentasi, infografis, resume, infografis, grafik, spanduk, bulletin, dan lain sebagainya. Jenis presentasi yang tersedia di *Canva* antara lain: presentasi pendidikan, presentasi kreatif, teknologi, presentasi bisnis, periklanan, dan lain- lain (Junaedi, 2021).

Fitur terpenting dari *Canva* ialah *template* yang siap digunakan. Jumlah *template* ini lumayan banyak dan semakin bertambah pada kategori tertentu saja. Selain *template*, pengguna *Canva* bisa menambah desain melalui ilustrasi dan *icon* dari beberapa tipe tema. Fitur PDF editor juga terdapat dalam *Canva* yang dapat mempermudah pengguna untuk mengimport file PDF untuk dijadikan desain *online*. *Canva* juga menyediakan fitur untuk editing dan desain. Aplikasi *Canva* bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan beragam desain seperti membuat desain, membuat konten media sosial, maupun mengedit video (Sobandi, 2023).

Menurut Tanjung (2019) aplikasi *Canva* mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- 1) menyediakan bermacam desain animasi, grafis, *template*, dan nomor halaman yang menarik;
- 2) mendorong kreativitas guru;
- 3) menghemat waktu dan lebih praktis;
- 4) siswa bisa mempelajari materi kapan saja melalui media pembelajaran;
- 5) menyediakan resolusi gambar yang baik;
- 6) menciptakan kolaborasi antar guru dalam mendesain media pembelajaran;
- 7) dapat mendesain media pembelajaran kapanpun;
- 8) dapat menambahkan animasi.

### **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Bab metode penelitian membahas beberapa hal pendukung penelitian, sebagai berikut; (1) rancangan dan jenis penelitian, (2) model penelitian pengembangan, (3) data, sumber data, dan lokasi penelitian, (4) teknik pengumpulan data, (5) instrumen penelitian, (6) teknik analisis data, dan (7) prosedur penelitian.

#### **3.1 Rancangan dan Jenis penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan R&D (*research and development*). Masyhud (2016) menyatakan bahwa penelitian pengembangan ialah proses yang dimanfaatkan peneliti dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (media pembelajaran, bahan ajar atau modul, pendekatan, maupun model)). Penelitian pengembangan mengartikan bahwa penelitian pengembangan merupakan kajian sistematis mengenai cara mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi suatu program, memproses dan memproduksi suatu pembelajaran yang diwajibkan memenuhi ukuran efektivitas, praktis, dan validasi. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran teks prosedur kompleks berbasis video animasi untuk siswa kelas XI SMA/MA.

Penelitian yang akan dilakukan membuat produk berupa media pembelajaran yang diawali dengan melakukan analisis kebutuhan dan membuat rancangan media pembelajaran. Media pembelajaran teks prosedur kompleks berbasis video animasi akan menyajikan materi dalam bentuk gambar yang bergerak. Media ini berisi materi pembelajaran teks prosedur kompleks (hakikat, ciri-ciri, struktur, kaidah kebahasaan, langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks) disertai dengan latihan membuat produk. Rancangan media yang telah dibuat akan divalidasi oleh dua validator ahli dan satu validator praktisi, yakni 1) ahli materi pembelajaran bahasa Indonesia, 2) ahli media pembelajaran, dan 3) praktisi guru Bahasa Indonesia.

### 3.2 Model Penelitian Pengembangan

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini ialah model pengembangan 4D. Model 4D dirancang oleh Thiagarajan dan Semmell. Thiagarajan (1974) mengemukakan bahwa model pengembangan 4D mempunyai empat tahap pengembangan yaitu, *define* (penetapan), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Berikut paparan dari tahapan model pengembangan 4D:

#### 3.2.1 *Define* (Penetapan)

Tahap penetapan merupakan proses penentuan kebutuhan dalam proses pengembangan produk. Analisis kebutuhan pengembangan dimaksudkan untuk membuat produk pembelajaran yang sesuai untuk siswa. Tahap yang dilalui pada penetapan, yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran.

##### 1) Analisis Awal-Akhir

Langkah awal saat tahap penetapan ialah melaksanakan analisis awal dengan maksud menentukan masalah mendasar dalam proses pembelajaran. Masalah yang ada akan dicarikan solusi dengan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, akan dikembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan memfokuskan materi teks prosedur kompleks mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA/MA. Capaian pembelajaran yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Materi Teks Prosedur Kompleks Kelas XI SMA/SMA

Capaian Pembelajaran
Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.
Tujuan Pembelajaran
Peserta didik menulis prosedur mengenai suatu hal berdasarkan struktur dan ciri kebahasaannya.

2) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik ditujukan untuk mengurai ciri-ciri peserta didik diantaranya, motivasi dan minat, tingkat perkembangan kognitif peserta didik, dan kemampuan latar belakang pengetahuan. Hal ini penting untuk dilakukan karena produk media pembelajaran yang dikembangkan harus sama dengan ciri-ciri peserta didik meliputi: jenjang pendidikan, gaya dalam belajar, kemampuan, dan pengalaman peserta didik secara individu maupun kelompok. Karakteristik peserta didik ini didapatkan melalui kuesioner. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mendorong peserta didik untuk semangat belajar.

3) Analisis Tugas

Analisis tugas merupakan tahap menentukan materi yang akan dirancang dengan model media pembelajaran berbasis video animasi. Analisis tugas dapat diperoleh dari penugasan oleh guru kepada peserta didik. Penugasan sejalan dengan kompetensi dasar terkait materi dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan tugas dan mempermudah peserta didik memahami penugasan yang diberikan.

4) Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan tahap dalam mengidentifikasi konsep penyajian materi pada media pembelajaran berbasis video animasi yang akan dikembangkan. Pada penelitian pengembangan ini konsep dibentuk secara sistematis sehingga mempermudah peserta didik memahami materi. Penyajian materi yang akan disajikan disertai dengan kata kunci untuk mempermudah peserta didik memahami materi. Selain penyajian materi, tampilan atau desain dalam media pembelajaran berbasis video animasi dibuat dengan menarik. Media pembelajaran yang dihasilkan mudah untuk dioperasikan sehingga peserta didik lebih bersemangat dan senang dalam belajar.

#### 5) Spesifikasi produk

Produk yang dikembangkan berbentuk media pembelajaran teks prosedur kompleks untuk peserta didik kelas XI SMA/MA. Produk ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* materi teks prosedur kompleks berbentuk video.
- 2) Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* materi teks prosedur kompleks didesain dengan apa saja yang akan dipelajari di teks prosedur kompleks. Terdiri dari empat pokok bahasan yaitu, bagian halaman pembuka, bagian peta konsep materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran ini bisa dipergunakan siswa untuk sumber belajar mandiri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### 3.2.2 *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan langkah awal dalam mengonsep desain media pembelajaran. Tujuan tahap ini untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran pada materi teks prosedur kompleks kelas XI SMA/MA. Proses perancangan dimulai setelah tahap penetapan sudah ditentukan. Langkah-langkah yang dilalui adalah pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal media. Berikut tahapan perancangan:

##### 1) Pemilihan media

Pemilihan media ialah tahap dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan ciri-ciri peserta didik dan akan digunakan saat kegiatan pembelajaran. Pemilihan media dilakukan menurut hasil analisis terhadap peserta didik, analisis tugas, dan analisis konsep. Hasil analisis ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pada tahap ini dipilih media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat membantu dalam memenuhi tujuan pembelajaran.

## 2) Pemilihan format


Pemilihan format dilakukan setelah menentukan media pembelajaran yang akan dirancang. Bagian ini berisi konsep terhadap isi media pembelajaran dan sumber media sehingga pengembangan media pembelajaran bisa praktis, efektif, dan efisien dalam kegiatan pembelajaran.

## 3) Rancangan awal media

Rancangan awal media berkaitan dengan tampilan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap ini membutuhkan hal-hal, meliputi video animasi, materi, dan alat validasi berupa kuesioner. Berikut rancangan awal media pembelajaran berbasis *Canva* materi teks prosedur bisa dicermati pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Rancangan Awal Media

TAMPILAN	KETERANGAN
	<p>Halaman pembuka media berisi judul “.....” disertai tombol mulsi untuk memulai dan masuk ke dalam media pembelajaran.</p>

	<p>Halaman sub menu berisi sub materi dari teks prosedur, yakni pengertian, struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah membuat teks prosedur. Peserta didik dapat memilih dan menekan tombol materi tersebut.</p>
	<p>Halaman latihan untuk memberi contoh langsung cara-cara untuk membuat teks prosedur menggunakan langkah-langkah serta penggunaan alat atau bahan yang benar.</p>

### 3.2.3 *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dimaksudkan untuk menciptakan model pembelajaran yang sudah direvisi menurut masukan dari para ahli. Tahap ini berisi penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan menurut kebutuhan peserta didik, hasil belajar peserta didik, dan masukan dari validator ahli maupun praktisi untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. Pada tahap pengembangan dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

## 1) Uji Coba Produk

Uji coba produk bagian terpenting dalam pengembangan media pembelajaran. Uji coba produk dilakukan untuk menguji coba media pembelajaran kepada peserta didik. Uji coba produk terbatas pada 10 peserta didik kelas XI MAN 2 Jember. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik dalam upaya menaikkan kualitas media pembelajaran supaya lebih layak untuk digunakan. Tanggapan diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada peserta didik sesudah memanfaatkan media pembelajaran.

## 2) Validasi Ahli dan Praktisi

Validasi ahli dan praktisi pada penelitian ini untuk memberi penilaian terhadap media pembelajaran yang dihasilkan. Penilaian berisi masukan dari validator yang bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang layak digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Produk media pembelajaran yang dikembangkan kemudian diteliti dan diberi masukan sehingga dilakukan perbaikan produk media pembelajaran. Perbaikan produk media pembelajaran beracuan pada masukan yang diberikan oleh validator. Pemaparan terkait kriteria validator media pembelajaran bisa dicermati pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Validator Ahli dan Praktisi

VALIDATOR		KRITERIA
Validator Ahli	Materi pembelajaran Bahasa Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki kualifikasi dalam bidang Bahasa Indonesia yang ditandai dengan riwayat pendidikan dan penelitian yang pernah dilakukan.</li> <li>2. Memiliki strata pendidikan minimal strata 2 yang merupakan dosen dari PBSI.</li> </ol>

	Media pembelajaran	Memiliki kualifikasi dalam bidang media pembelajaran yang merupakan dosen dari PBSI
Validator Praktisi	Guru Bahasa Indonesia	Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI MAN 2 Jember.

#### 3.2.4 Disseminate (Penyebaran)

Tahap penyebaran dimaksudkan untuk menyebar produk yang dihasilkan. Proses ini dilaksanakan dengan mengunggah produk di media sosial seperti *WhatsApp*, *Telegram*, *Instagram*, dan *YouTube*. Selain di media sosial, produk juga dibagikan pada siswa kelas XI IPS MAN 2 Jember yang nantinya akan mengisi angket.

### 3.3 Data, Sumber Data, dan Lokasi Penelitian

#### 3.3.1 Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dipergunakan untuk mendorong keberhasilan proses pengembangan media pembelajaran. Data yang diperoleh meliputi (1) materi teks prosedur kelas XI SMA/MA, (2) informasi terkait penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari kuesioner guru kelas XI MAN 2 Jember, (3) penilaian yang dihasilkan dari uji coba produk kepada peserta didik kelas XI IPS MAN 2 Jember ketika menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, dan (4) masukan dari penilaian diperoleh dari kuesioner yang disebar kepada validator ahli maupun praktisi.

#### 3.3.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, meliputi (1) buku Bahasa Indonesia kelas XI SMA/MA yang memuat materi teks prosedur kompleks, (2) gambar dan video terkait materi teks prosedur kompleks, (3)

instrumen lembar uji coba produk terbatas yang diisi oleh peserta didik kelas XI IPS MAN 2 Jember, dan (4) instrumen lembar validasi ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia, validator ahli media pembelajaran, dan validator praktisi guru Bahasa Indonesia kelas XI MAN 2 Jember.

### 3.3.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan di MAN 2 Jember. MAN 2 Jember ialah sekolah menengah atas yang berada di bawah naungan Kementerian Agama. MAN 2 Jember beralamat di Jalan Manggar No. 72, Darwo Barat, Gebang, Kecamatan Patrang, Jember.

## 3.4 Teknik Pengumpulan Data

### 3.4.1 Observasi

Menurut Sugiyono (2019) observasi ialah cara mengumpulkan data yang berhubungan dengan tingkah laku manusia, gejala alam, proses kerja, dan responden yang diamati dalam lingkup kecil. Dalam penelitian ini yang diamati saat observasi, meliputi kurikulum yang digunakan, gaya belajar peserta didik, dan kondisi sekolah. Observasi dilakukan di MAN 2 Jember saat kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Hal ini dimaksudkan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan ciri-ciri dan kebutuhan peserta didik dalam belajar.

### 3.4.2 Kuesioner

Kuesioner dimaksudkan untuk menghimpun data dari pada validator ahli, praktisi, dan peserta didik. Kuesioner yang diberikan memuat pertanyaan maupun pernyataan yang akan terjawab oleh responden. Kuesioner yang dibagikan ke peserta didik berisi responnya terhadap media pembelajaran yang dihasilkan. Data dari kuesioner ini dimanfaatkan memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran. Kuesioner untuk validator ahli maupun praktisi sesuai dengan kualifikasinya untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan.

### 3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian pengembangan ini sebagai penunjang penelitian yang diperoleh dari buku, artikel, jurnal, gambar, dan video yang mendukung. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa (1) materi teks prosedur kompleks di buku mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA/MA, dan (2) Video pendukung teks prosedur dari *youtube*.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Instrumen pengumpulan data dan penganalisan data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu instrumen utama dan instrumen pendukung. Penjelasan mengenai kedua instrumen tersebut bisa dicermati pada Tabel 3.4 dan Tabel 3.5

Tabel 3.4 Instrumen Pengumpulan Data

TAHAPAN	INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	
	INSTRUMEN UTAMA	INSTRUMEN PENDUKUNG
Pendefinisian ( <i>Define</i> ) berupa kegiatan observasi dan kuesioner pada guru untuk menganalisis siswa, tugas, konsep, dan tujuan pembelajaran.	Peneliti	Pedoman observasi dan kuesioner
Perancangan ( <i>Design</i> ) berupa kegiatan pengembangan media pembelajaran, meliputi pemilihan format dan membuat rancangan awal media.	Peneliti	Teori pengembangan media pembelajaran, dan aplikasi pembuatan media pembelajaran.

Pengembangan ( <i>Development</i> ) berupa kegiatan memvalidasi media pembelajaran.	Peneliti	Lembar kuesioner uji coba produk, lembar kuesioner respon siswa, dan lembar kuesioner validasi ahli maupun praktisi.
-------------------------------------------------------------------------------------	----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 3.5 Instrumen Penganalisan Data

TAHAPAN	INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	
	INSTRUMEN UTAMA	INSTRUMEN PENDUKUNG
Pendefinisian ( <i>Define</i> ) berupa kegiatan observasi (menganalisis siswa, tugas, konsep, dan tujuan pembelajaran) dan lembar kuesioner pada guru.	Peneliti	Data verbal berupa informasi terkait tanggapan penggunaan media pembelajaran dan kegiatan proses pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran.
Perancangan ( <i>Design</i> ) berupa kegiatan pengembangan media pembelajaran, meliputi pemilihan format dan membuat rancangan awal media.	Peneliti	Data verbal berupa pemilihan capaian pembelajaran teks prosedur kompleks, isi teori pengembangan media dan cara membuat media pembelajaran berbasis video animasi.
Pengembangan ( <i>Development</i> ) berupa kegiatan memvalidasi media pembelajaran.	Peneliti	Data numeral berupa rumus, skor, hasil statistik, dan data verbal berupa masukan dari peserta didik dan validator maupun praktisi.

Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ) berupa kegiatan penyebaran produk yang telah dibuat	Peneliti	Data verbal berupa informasi terkait tanggapan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.
---------------------------------------------------------------------------------------	----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini ialah teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis data secara deskriptif kualitatif dipergunakan untuk menganalisis data verbal untuk mendeskripsikan kritik dan saran dari peserta didik dan validator ahli maupun praktisi. Hal ini dimaksudkan sebagai pedoman untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Analisis data secara deskriptif kuantitatif diperoleh dari lembar kuesioner yang dibagikan kepada peserta didik kelas XI MAN 2 Jember termasuk kuesioner uji coba, dan kuesioner validator ahli maupun praktisi.

- 1) Rumus mengolah data per item

$$P_i = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_i$  : Presentase kelayakan per item

$x$  : Jawaban responden dalam satu item

$xi$  : Nilai maksimum dalam satu item

- 2) Rumus mengolah data secara keseluruhan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  : Presentase kelayakan produk

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

$\sum xi$  : Jumlah keseluruhan nilai maksimum dalam seluruh item

Nilai persentase (P) keseluruhan kemudian diinterpretasikan. Pedoman interpretase beserta kriterianya dapat dilihat pada Tabel 3.6

Tabel 3.6 Pedoman Kualifikasi Produk

No	Interval	Kriteria	Keterangan
1	85% - 100%	Sangat valid	Dapat diimplementasikan tanpa revisi
2	75% - 84%	Valid	Dapat diimplementasikan dengan sedikit revisi
3	55% - 74%	Cukup valid	Perlu revisi
4	$\leq 55\%$	Kurang valid	Revisi total

Sumber: Sugiyono, 2019

### 3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pada penelitian pengembangan ini berdasarkan langkah-langkah yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (Sugiyono, 2029). Berikut langkah-langkah yang dikembangkan oleh Borg dan Gall pada penelitian pengembangan:

- a) Potensi dan masalah
- b) Pengumpulan data
- c) Desain produk
- d) Validasi desain
- e) Revisi desain
- f) Uji coba produk
- g) Revisi produk
- h) Uji coba pemakaian
- i) Revisi produk
- j) Produksi masal

Penelitian pengembangan ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Potensi dan masalah

Potensi dan masalah dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan lembar kuesioner yang disebar ke guru maupun siswa kelas XI-J MAN 2 Jember.

b) Pengumpulan data

Pengumpulan data dimaksudkan untuk merencanakan produk yang dapat menampung potensi siswa serta mengatasi masalah yang dialami oleh siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, dokumentasi, dan lembar kuesioner yang diisi oleh guru dan siswa kelas XI-J MAN 2 Jember.

c) Pembuatan produk

Produk dibuat berdasarkan materi teks prosedur kompleks yang berisi pengertian, struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks. Materi kemudian diinput di aplikasi *Canva* dan dianimasikan.

d) Validasi produk

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi.

e) Revisi produk

Revisi produk dilakukan jika produk yang dikembangkan memiliki kekurangan baik dari aspek materi maupun media sehingga sangat perlu untuk direvisi.

f) Uji coba pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan setelah produk sudah direvisi. Uji coba pemakaian bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan

## **BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini diuraikan: 1) profil media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* materi teks prosedur kompleks, 2) proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* materi teks prosedur kompleks, dan 3) validitas media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* materi teks prosedur kompleks.

### **4.1 Profil Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* Materi Teks Prosedur Kompleks**

Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk audio-visual dari *website Canva*. Media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* materi teks prosedur kompleks dapat diakses melalui tautan [https://youtu.be/RJPnjk1\\_qg?si=jhd4uFD8dNJINo2o](https://youtu.be/RJPnjk1_qg?si=jhd4uFD8dNJINo2o). Media pembelajaran ini dilengkapi dengan musik latar untuk menambah motivasi belajar siswa. Selain itu, disajikan juga gambar yang berfungsi sebagai model, hiasan, maupun latar belakang. Pewarnaan pada media pembelajaran menggunakan tema dengan nuansa warna coklat dan biru. Berikut pemaparan profil produk media pembelajaran pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember.

#### **4.1.1 Bagian Halaman Pembuka**

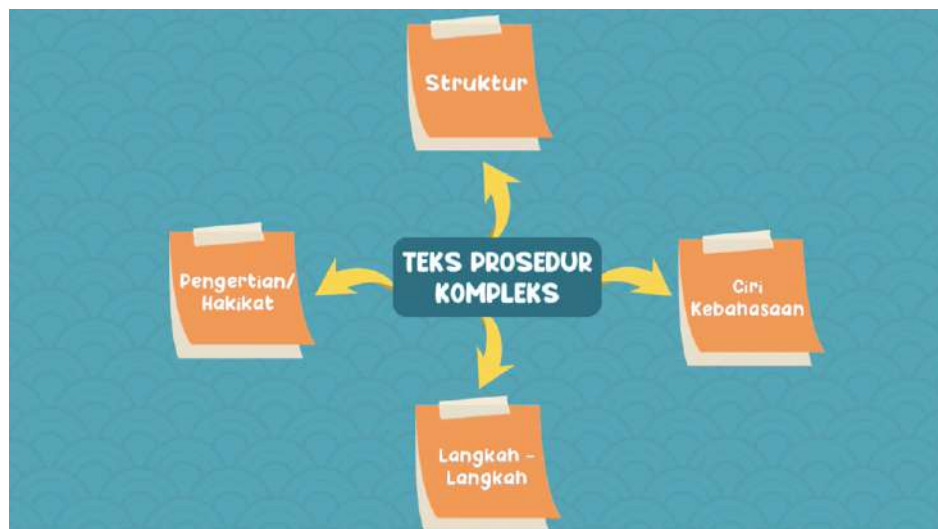
Bagian ini merupakan bagian awal dalam media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* materi teks prosedur kompleks. Tampilan awal berisi judul media pembelajaran "Struktur Teks Prosedur Kompleks". Latar belakang yang digunakan pada tampilan halaman pembuka yaitu latar bernuansa warna coklat disertai animasi seorang guru sebagai model. Pada bagian ini dimulai dengan menampilkan latar yang diikuti oleh animasi keluarnya judul per kata dari kiri. Contoh profil bagian halaman pembuka media pembelajaran yang dihasilkan dapat dilihat pada Gambar 4.1 Profil bagian halaman pembuka.



Gambar 4.1 Profil bagian halaman pembuka

#### 4.1.2 Bagian Peta Konsep Materi Pembelajaran

Bagian peta konsep materi pembelajaran dalam media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks berisi materi yang akan dipelajari yaitu, pengertian, struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks. Latar belakang yang digunakan pada tampilan peta konsep materi pembelajaran yaitu bernuansa biru dengan pokok materi pembelajaran berwarna oranye. Pada bagian peta konsep materi pembelajaran animasi dimulai dengan menampilkan teks prosedur kompleks yang berada di tengah-tengah video lalu diikuti dengan munculnya empat pokok pembahasan materi yang akan dijabarkan. Profil peta konsep materi pembelajaran bisa dicermati pada Gambar 4.2 Profil peta konsep materi pembelajaran.



Gambar 4.2 Profil peta konsep materi pembelajaran

Bagian profil peta konsep materi pembelajaran seperti pada Gambar 4.2 selanjutnya dijabarkan satu demi satu. Pertama, penjabaran mengenai pengertian teks prosedur kompleks. Latar belakang yang digunakan pada bagian pengertian teks prosedur kompleks yaitu bernuansa warna biru disertai guru model, hiasan tumpukan buku sekaligus tanaman lengkap dengan vas bunga. Animasi dimulai dengan munculnya pertanyaan pemantik mengenai pengertian teks prosedur kompleks yang diikuti oleh pergerakan dari guru model. Animasi masih berlanjut dengan diikuti kedipan mata dan pergerakan tangan dari guru model yang menunjuk pada papan seolah-olah sedang menjelaskan materi pembelajaran. Bagian profil peta konsep materi pembelajaran (pengertian teks prosedur kompleks) berbasis *Canva* dapat dilihat pada gambar 4.3 Profil peta konsep materi pembelajaran (pengertian teks prosedur kompleks).



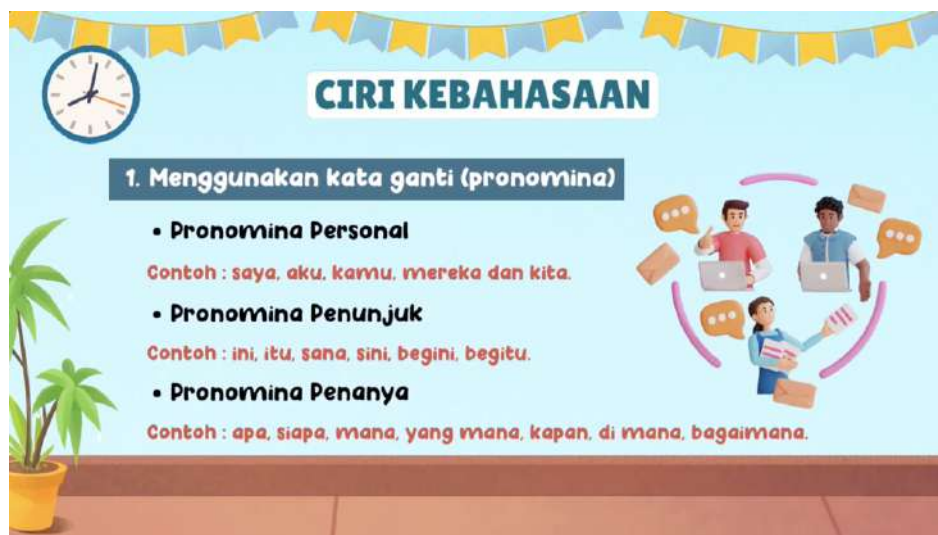
Gambar 4.3 Profil peta konsep materi pembelajaran (pengertian teks prosedur kompleks)

Kedua, struktur teks prosedur kompleks. Latar belakang awal yang digunakan pada tampilan struktur teks prosedur kompleks yaitu bernuansa warna biru diikuti dengan munculnya papan dan guru model pada penjabaran animasi selanjutnya. Animasi dimulai dengan munculnya kalimat struktur teks prosedur kompleks. Selanjutnya penjabaran materi mengenai struktur teks prosedur kompleks yang didukung oleh animasi dari guru model seolah-olah sedang menjelaskan materi. Bagian profil peta konsep materi pembelajaran (struktur teks prosedur kompleks) berbasis *Canva* dapat dilihat pada gambar 4.4 Profil peta konsep materi pembelajaran (struktur teks prosedur kompleks).



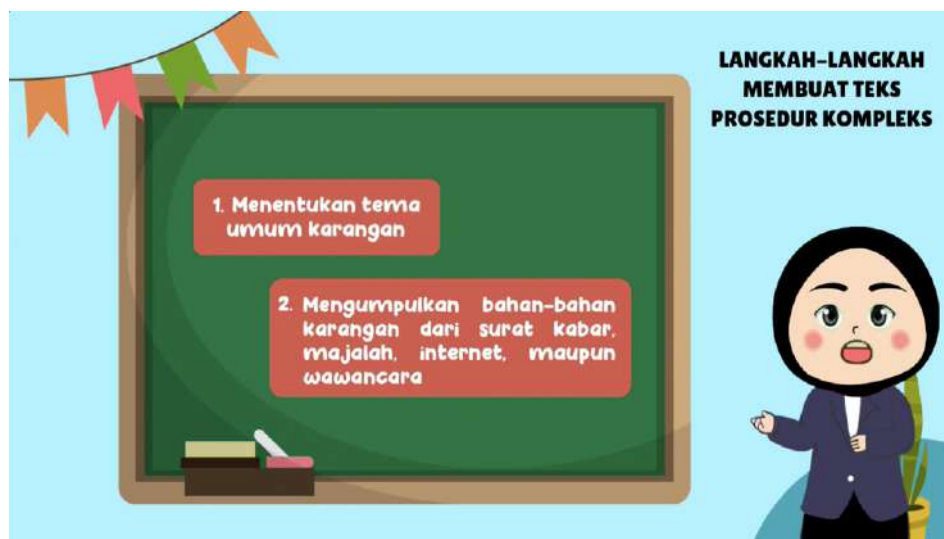
Gambar 4.4 Profil peta konsep materi pembelajaran (struktur teks prosedur kompleks)

Ketiga, ciri kebahasaan teks prosedur kompleks. Latar belakang yang digunakan pada tampilan ciri kebahasaan teks prosedur kompleks yaitu bernuansa warna biru muda dengan kombinasi coklat di bagian bawah. Animasi diawali dengan penjabaran materi mengenai ciri kebahasaan teks prosedur kompleks. Tampilan pada bagian ini juga dilengkapi hiasan jam, rumbai di bagian atas, tanaman, dan gambar tiga orang sedang berdiskusi. Bagian profil peta konsep materi pembelajaran (ciri kebahasaan teks prosedur kompleks) berbasis *Canva* dapat dilihat pada gambar 4.5 Profil peta konsep materi pembelajaran (ciri kebahasaan teks prosedur kompleks).



Gambar 4.5 Profil peta konsep materi pembelajaran (ciri kebahasaan teks prosedur kompleks)

Keempat, langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks. Latar belakang yang digunakan pada bagian ini bernuansa warna latar biru, disertai guru model, papan, dan hiasan di pojok kiri atas. Animasi dimulai dengan munculnya guru model yang seolah-olah sedang menjelaskan materi sambil menunjuk ke papan. Bagian profil peta konsep materi pembelajaran (langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks) berbasis *Canva* dapat dilihat pada gambar 4.6 Profil peta konsep materi pembelajaran (langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks).



Gambar 4.6 Profil peta konsep materi pembelajaran (langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks)

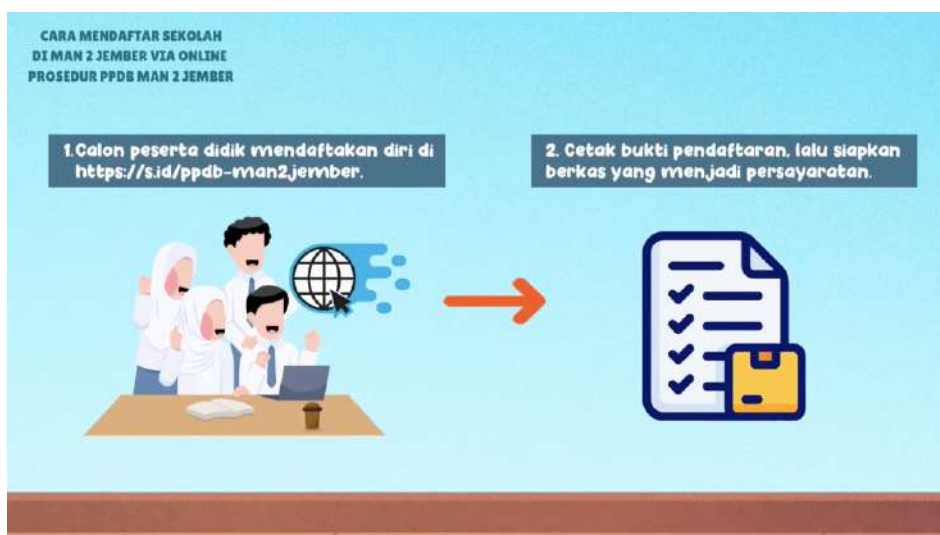
#### 4.1.3 Bagian Latihan

Bagian latihan dalam media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks berisi contoh membuat teks prosedur kompleks. Pada bagian latihan ini yang dijadikan contoh membuat teks prosedur kompleks ialah cara mendaftar sekolah di MAN 2 Jember via *online* (prosedur PPDB MAN 2 Jember). Tampilan awal pada bagian latihan memuat judul teks prosedur kompleks yang akan ditulis. Latar belakang yang digunakan bernuansa biru dikombinasikan dengan warna coklat. Tampilan diperindah dengan adanya guru model, papan, hiasan tumpukan buku sekaligus tanaman lengkap dengan vas bunga. Animasi dimulai dengan pergerakan dari guru model yang sedang membacakan judul teks prosedur kompleks. Animasi masih berlanjut dengan diikuti kedipan mata dan pergerakan tangan dari guru model yang menunjuk pada papan seolah-olah sedang menjelaskan judul. Profil bagian latihan (judul) media pembelajaran yang dihasilkan dapat dilihat pada Gambar 4.7 Profil bagian latihan (judul).



Gambar 4.7 Profil bagian latihan (Judul)

Bagian latihan memuat cara mendaftar sekolah di MAN 2 Jember via online (prosedur PPDB MAN 2 Jember). Latar belakang yang digunakan pada langkah-langkah latihan yaitu bernuansa warna biru muda mulai dari langkah awal sampai langkah akhir. Animasi dimulai dengan pergerakan panah sebagai penanda untuk melanjutkan pada langkah berikutnya. Profil bagian latihan (langkah-langkah) media pembelajaran yang dihasilkan dapat dilihat pada Gambar 4.8 Profil bagian latihan (langkah-langkah).



Gambar 4.8 Profil bagian latihan (langkah-langkah)

#### 4.1.4 Bagian Penutup

Bagian penutup dalam media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* materi teks prosedur kompleks berisi harapan dan salam penutup. Pada bagian ini tampilan latar belakang yang digunakan bernuansa warna biru. Tampilan diperindah dengan adanya guru model, papan, hiasan tumpukan buku sekaligus tanaman lengkap dengan vas bunga. Animasi dimulai dengan pergerakan dari guru model yang sedang mengutarakan harapannya terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Animasi masih berlanjut dengan diikuti kedipan mata dan pergerakan tangan dari guru model yang menunjuk pada papan. Bagian penutup media pembelajaran yang dihasilkan bisa dicermati pada Gambar 4.9 Profil bagian penutup.



Gambar 4.9 Profil bagian penutup

#### **4.2 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* pada Materi Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks**

Proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* materi teks prosedur kompleks untuk kelas XI MAN 2 Jember ini menggunakan model pengembangan 4D yang dirancang oleh Thiagarajan. Proses tersebut terbagi menjadi empat tahap. Berikut paparan mengenai setiap tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran.

#### 4.2.1 Penetapan Media Pembelajaran

Proses penetapan media pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menyebarkan lembar kuesioner kepada guru Bahasa Indonesia MAN 2 Jember, yaitu Ibu Tantrie Leonita, S.S., M.Li sebagai responden. Penyebaran kuesioner dilaksanakan pada 10 Februari 2025. Hasil lembar kuesioner bisa dicermati pada Lampiran B. Berikut hasil kuesioner: 1) kriteria media pembelajaran yang disukai peserta didik ialah media pembelajaran yang interaktif dan menarik serta berkaitan dengan IT, 2) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran teks prosedur kompleks sangat positif, terutama jika media yang digunakan mampu meningkatkan pemahaman siswa, 3) media yang digunakan dalam proses pembelajaran teks prosedur kompleks ialah buku paket bahasa Indonesia, media *power point*, dan video yang diunggah di *YouTube*, 4) siswa cenderung lebih senang dan tertarik menggunakan media dalam proses pembelajaran teks prosedur kompleks, 5) sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran teks prosedur kompleks yaitu, buku teks dan modul pelajaran serta media digital, 6) penugasan melalui media pembelajaran pernah dilakukan oleh guru, dan siswa merespon dengan baik, 7) suasana kegiatan belajar mengajar saat menggunakan media cukup kondusif dan kooperatif serta berjalan dengan baik, 8) solusi untuk mengatasi kendala yang dialami ketika menggunakan media pembelajaran yaitu, mencari alternatif dengan media yang ada, 9) kriteria media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran teks prosedur kompleks dipenuhi dengan beberapa aspek yaitu, sesuai dengan tujuan pembelajaran, interaktif dan menarik, dan 10) guru setuju jika terdapat media pembelajaran teks prosedur kompleks berbasis *Canva* yang disajikan dalam bentuk video karena dapat mendukung pembelajaran yang interaktif.

Observasi terkait aspek kurikulum yang digunakan, gaya belajar peserta didik, dan kondisi sekolah juga dilakukan di MAN 2 Jember pada tanggal 10 Februari 2025. Lembar observasi yang dilakukan dapat dilihat pada lampiran A. Berikut hasil dari observasi: 1) MAN 2 Jember menerapkan kurikulum merdeka dan kurikulum 2013, 2) kelebihan yang dirasakan sekolah setelah menerapkan kurikulum merdeka yaitu, interdisipliner,

penggunaan IT, dan pengembangan karakter, sedangkan kekurangan yang dirasakan sekolah setelah menerapkan kurikulum merdeka yaitu, kurang standar kompetensi, 3) metode yang digunakan yaitu, metode berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah sedangkan media yang digunakan yaitu, aplikasi, video, dan bahan ajar, 4) sumber belajar atau buku yang digunakan yaitu, buku teks utama, buku teks pembantu, buku modul pembelajaran, dan simulasi, 5) capaian pembelajaran yang diharapkan yaitu, siswa dapat membuat teks prosedur yang efektif, indikator pembelajaran yaitu, memperhatikan struktur teks siswa dapat membuat teks prosedur kompleks, tujuan pembelajaran yaitu, efektif untuk memecahkan masalah, 6) kegiatan proses pembelajaran dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, nyaman, kondusif, dinamis, dan kooperatif, 7) sikap dan perilaku peserta didik saat kegiatan belajar mengajar yaitu, patuh dan mengerjakan tugas dengan baik, 8) peserta didik menyukai media pembelajaran yang menarik dan interaktif, mudah dipahami, serta relevan, 9) peserta didik menyukai penyajian materi pembelajaran yang visual, contoh nyata, cerita, menggunakan teknologi, musik, serta lagu yang merespon peserta didik dengan sangat baik, 10) penyampaian tugas yang disukai peserta didik yaitu, penyampaian tugas dengan jelas dan spesifik, serta contoh tugas, 11) suasana lingkungan sekolah asri dan bersih, 12) MAN 2 Jember memperbolehkan peserta didik membawa gawai, serta dipergunakan sesuai dengan perintah dari guru, 13) sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah sangat memadai, dan 14) pemanfaatan fasilitas sekolah terhadap proses pembelajaran sangat digunakan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berkaitan dengan IT (video animasi). Hal tersebut dibuktikan saat guru menyajikan materi pembelajaran melalui media pembelajaran teks prosedur kompleks berbasis *Canva* dalam bentuk video yang ditayangkan di dalam kelas siswa sangat antusias serta siswa bisa mengakses media pembelajaran melalui gawai.

Berdasarkan pemaparan hasil lembar kuesioner dan observasi yang dilaksanakan, maka sangat dibutuhkan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* yang berbasis teknologi serta dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar mandiri dimana saja karena siswa bebas mengakses dimana dan kapan saja. Oleh karena

itu, penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran dengan spesifikasi: (1) media pembelajaran dapat diakses melalui gawai dan *YouTube*; (2) media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* materi teks prosedur kompleks berbentuk video; (3) media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* materi teks prosedur kompleks berisi bagian halaman pembuka, bagian peta konsep materi pembelajaran, bagian latihan, dan bagian penutup; (4) bagian halaman pembuka berisi judul video media pembelajaran; (5) bagian peta konsep materi pembelajaran berisi empat materi yang menjadi pokok bahasan yaitu, pengertian, struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks; (6) bagian latihan berisi contoh teks prosedur kompleks mengenai cara mendaftar sekolah di MAN 2 Jember via online (prosedur PPDB MAN 2 Jember); (7) bagian penutup berisi harapan dan salam penutup; (8) media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* materi teks prosedur kompleks ini bisa dipergunakan siswa untuk sumber belajar mandiri dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

#### 4.2.2 Perancangan Media Pembelajaran

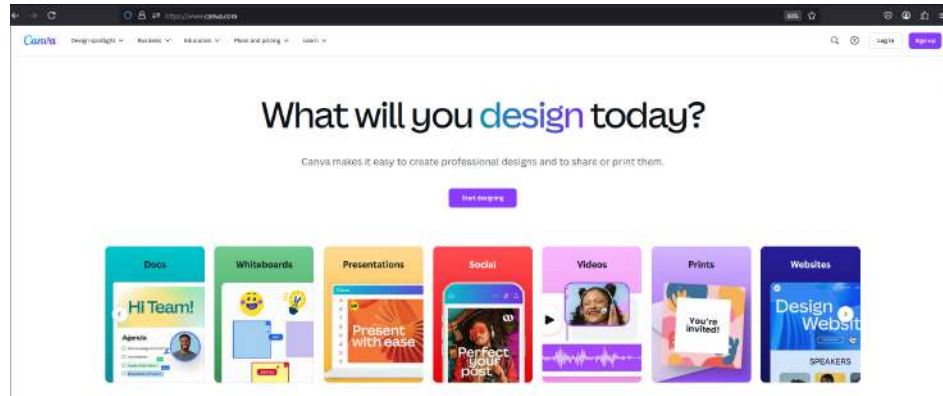
Penelitian pengembangan ini merupakan proses mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* yang difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur kompleks kelas XI SMA/MA. Media pembelajaran memuat capaian pembelajaran yaitu, peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Sedangkan tujuan pembelajarannya yaitu, peserta didik menulis prosedur mengenai suatu hal berdasarkan struktur dan ciri kebahasaannya.

Materi yang tercantum dalam media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks ini dikemas dalam empat bagian, yaitu bagian halaman pembuka, bagian peta konsep materi pembelajaran berisi empat materi yang menjadi pokok bahasan yaitu, pengertian, struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks, bagian latihan, dan bagian penutup.

## 1. Bagian Halaman Pembuka

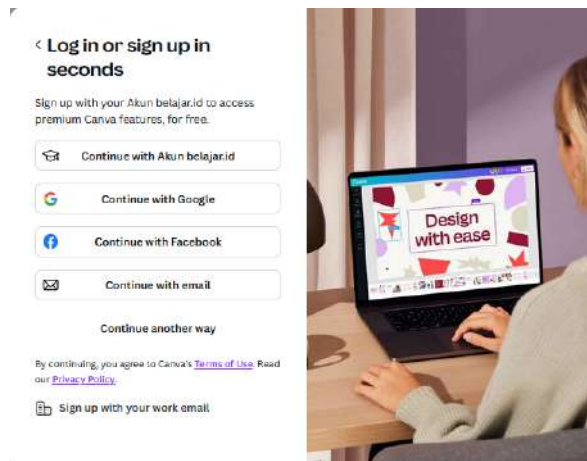
Pada halaman pembuka memuat nama media pembelajaran (judul), yaitu ”Struktur Teks Prosedur Kompleks”. Berikut tahapan membuat bagian halaman pembuka.

- a) Buka *website Canva* melalui dekstop atau menggunakan aplikasi Canva yang sudah terunduh di gawai



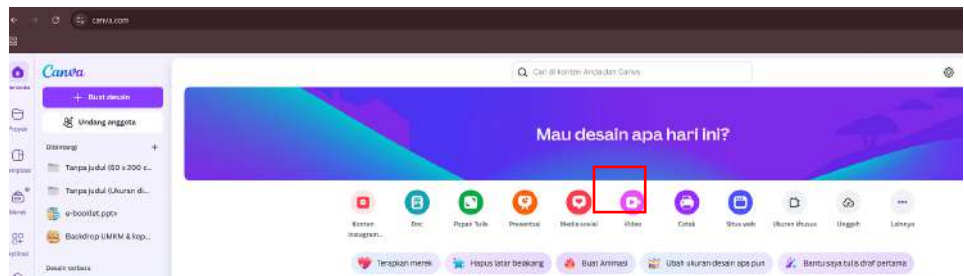
Gambar 4.10 Tampilan *website Canva*

- b) Jika telah mempunyai akun klik “*Login*”. Jika belum mempunyai akun klik “*Daftar*”



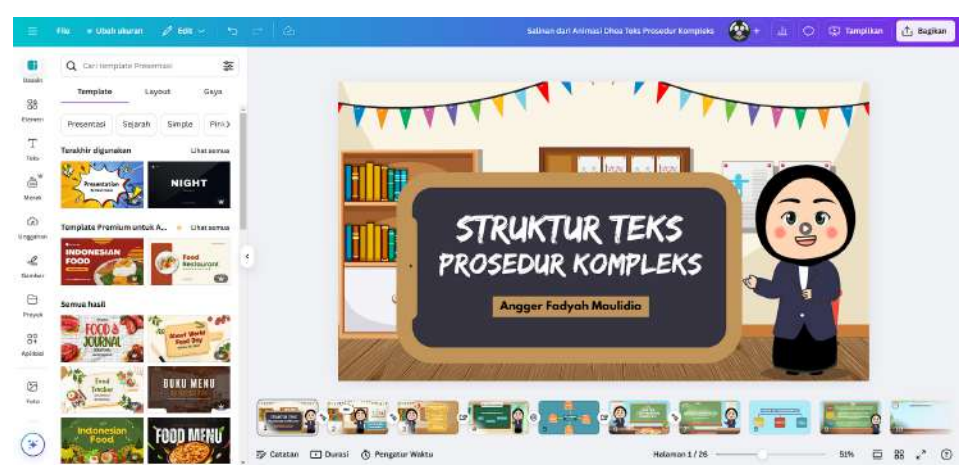
Gambar 4.11 Tampilan *login* dan *daftar* pada *website Canva*

- c) Telusuri “*Video*” atau “*Kolase Video*” di kolom pencarian



Gambar 4.12 Tampilan untuk menelusuri video

- d) Klik “Desain” untuk memilih template “Desain” sesudah mengakses Canva. Pilih template yang tersedia di pustaka Canva atau bisa membuat video dari laman kosong.



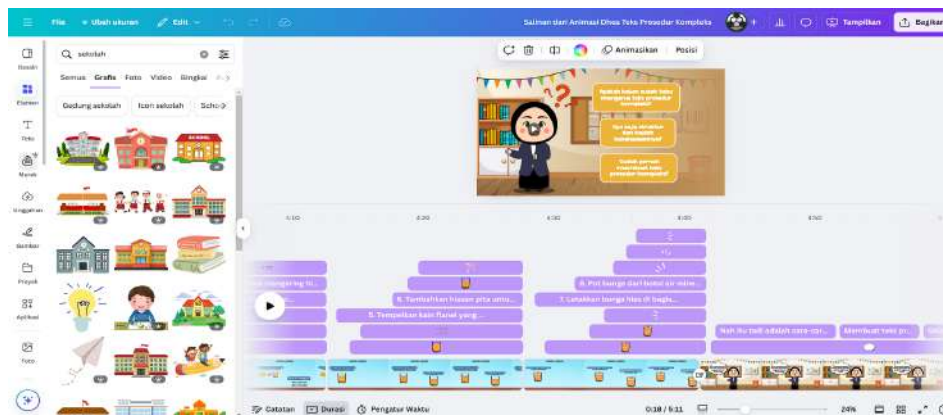
Gambar 4.13 Tampilan desain untuk bagian halaman pembuka

- e) Klik “Teks” dan mulai edit video animasi yang dibuat dengan mengubah teks, warna, dan font.



Gambar 4.14 Tampilan untuk menambahkan teks

- f) Klik “Elemen” untuk menambahkan gambar, ilustrasi, ikon, bentuk geometris, garis, sticker, dan banyak lagi untuk video.



Gambar 4.15 Tampilan elemen

- g) Klik ikon “Jam” pada bilah alat untuk mengatur durasi setiap laman.



Gambar 4.16 Tampilan ikon jam

- h) Klik “Animasi” untuk menganimasikan elemen secara individu.



Gambar 4.17 Tampilan animasi

- i) Jika sudah selesai membuat video, bisa membagikan video melalui email, media sosial, atau kirim langsung pada orang yang hendak dituju.



Gambar 4.18 Tampilan untuk membagikan video

## 2. Bagian Peta Konsep Materi Pembelajaran

Pada bagian peta konsep materi pembelajaran terdapat empat pokok penjelasan yaitu, pengertian, struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks. Berikut langkah-langkah dalam membuat bagian peta konsep materi pembelajaran.

- Pilih template yang tersedia di pustaka *Canva* atau dapat mendesain sendiri di template desain. Dapat dilihat pada Gambar 4.13.
- Tambahkan teks dengan cara klik “Teks”. Pilih jenis teks yang diinginkan, kemudian masukkan teks. Pilih font, warna, rata kanan kiri dan efek sesuai keinginan. Dapat dilihat pada Gambar 4.14.
- Tambahkan gambar, ilustrasi, ikon, bentuk geometris, garis, sticker, dan banyak lagi untuk video dengan cara klik “Elemen”. Dapat dilihat pada Gambar 4.15.
- Tambahkan “Teks” dan “Elemen” untuk materi struktur teks prosedur kompleks. Bisa dicermati pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 Tampilan struktur teks prosedur kompleks

- e) Tambahkan “Teks” dan “Elemen” untuk materi ciri kebahasaan teks prosedur kompleks. Bisa dicermati pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Tampilan ciri kebahasaan teks prosedur kompleks

- f) Tambahkan “Teks” dan “Elemen” untuk materi langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks. Bisa dicermati pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 Tampilan langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks

- g) Klik ikon “Jam” pada bilah alat untuk mengatur durasi setiap laman. Dapat dilihat pada Gambar 4.16.
- h) Klik “Animasi” untuk menganimasikan elemen secara individu. Dapat dilihat pada Gambar 4.17.

### 3. Bagian Latihan

Pada bagian latihan materi pembelajaran terdapat contoh latihan mengenai cara mendaftar sekolah di MAN 2 Jember via online (prosedur PPDB MAN 2 Jember). Berikut langkah-langkah dalam membuat bagian latihan materi pembelajaran.

- a) Pilih template yang tersedia di pustaka *Canva* atau dapat mendesain sendiri di template desain. Dapat dilihat pada Gambar 4.13.
- b) Tambahkan teks dengan cara klik “Teks”. Pilih jenis teks yang diinginkan, kemudian masukkan teks. Pilih font, warna, rata kanan kiri dan efek sesuai keinginan. Dapat dilihat pada Gambar 4.14.
- c) Tambahkan gambar, ilustrasi, ikon, bentuk geometris, garis, sticker, dan banyak lagi untuk video dengan cara klik “Elemen”. Dapat dilihat pada Gambar 4.15.
- d) Tambahkan “Teks” dan “Elemen” untuk bagian latihan teks prosedur kompleks. Bisa dicermati pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Tampilan bagian latihan

- e) Klik ikon “Jam” pada bilah alat untuk mengatur durasi setiap laman. Dapat dilihat pada Gambar 4.16.

f) Klik “Animasi” untuk menganimasikan elemen secara individu. Dapat dilihat pada Gambar 4.17.

#### 4. Bagian Penutup

Pada bagian penutup media pembelajaran berisi harapan dan salam penutup. Berikut langkah-langkah dalam membuat bagian penutup media pembelajaran.

- Pilih template yang tersedia di pustaka *Canva* atau dapat mendesain sendiri di template desain. Dapat dilihat pada Gambar 4.13.
- Tambahkan teks dengan cara klik “Teks”. Pilih jenis teks yang diinginkan, kemudian masukkan teks. Pilih font, warna, rata kanan kiri dan efek sesuai keinginan. Dapat dilihat pada Gambar 4.14.
- Tambahkan gambar, ilustrasi, ikon, bentuk geometris, garis, sticker, dan banyak lagi untuk video dengan cara klik “Elemen”. Bisa dicermati pada Gambar 4.15.
- Tambahkan “Teks” dan “Elemen” untuk bagian penutup teks prosedur kompleks. Bisa dicermati pada Gambar 4.23



Gambar 4.23 Tampilan bagian penutup

- Klik ikon “Jam” pada bilah alat untuk mengatur durasi setiap laman. Dapat dilihat pada Gambar 4.16.
- Klik “Animasi” untuk menganimasikan elemen secara individu. Bisa dicermati pada Gambar 4.17.

#### 4.2.3 Pengembangan Media Pembelajaran

Rancangan I media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks yang sudah selesai dibuat selanjutnya dilakukan tahap uji coba produk kepada kepada siswa kelas XI IPS MAN 2 Jember. Tahap uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan respon siswa melalui lembar kuesioner yang telah dibagikan setelah siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan respon siswa pada tahap uji coba produk maka dilakukan perbaikan berdasarkan masukan yang ditulis siswa. Hasil perbaikan menghasilkan rancangan II produk media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks.

Rancangan II media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks kemudian dikoreksi dan diberi masukan oleh validator ahli dan validator praktisi. Terdapat validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia, validator ahli media pembelajaran, dan validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun aspek penilaian terhadap produk media pembelajaran untuk validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup: 1) substansi isi materi, 2) penyajian media pembelajaran, dan 3) kebahasaan media pembelajaran. Sementara aspek penilaian produk media pembelajaran untuk validator ahli media pembelajaran mencakup: 1) tampilan media pembelajaran, dan 2) keefektifan dan keefisienan media pembelajaran. Sedangkan aspek penilaian terhadap produk media pembelajaran untuk validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup: 1) tampilan media pembelajaran, 2) keefektifan dan keefisienan media pembelajaran, 3) penyajian media pembelajaran, 4) kebahasaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil masukan dari tiga validator (ahli maupun praktisi) akan menghasilkan rancangan III produk media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* materi teks prosedur kompleks.

### 4.3 Validitas Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* Materi Teks Prosedur Kompleks

Rancangan II produk media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks selanjutnya dikoreksi dan diberi masukan oleh validator ahli maupun validator praktisi melalui lembar validasi. Hal tersebut dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dimanfaatkan pada proses belajar mengajar. Validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Dr. Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd; validator media pembelajaran adalah Siwi Tri Purnani, M.Pd; dan validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia adalah Tantrie Leonita, S.S., M.Pd.

Aspek penilaian yang terdapat pada lembar validasi kelayakan media pembelajaran mencakup: 1) substansi isi media pembelajaran, 2) penyajian media pembelajaran, 3) kebahasaan media pembelajaran, 4) tampilan media pembelajaran, dan 5) keefektifan dan keefisienan media pembelajaran. Hasil kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks bisa dicermati pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks

No	Aspek Penilaian	X	Xi	Pi
1	Substansi isi	41	48	85%
2	Penyajian	34	40	85%
3	Kebahasaan	40	48	83%
4	Tampilan	36	40	90%
5	Keefektifan dan keefisienan	36	40	90%
<b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b>		187	216	
<b>Persentase</b>		87%		
<b>Kualifikasi</b>		Sangat valid		

Validasi yang dilakukan oleh para validator baik validator ahli maupun validator praktisi terhadap aspek penilaian kelayakan media pembelajaran memperoleh skor sebagai berikut: substansi isi media pembelajaran memperoleh skor 41, penyajian media pembelajaran memperoleh skor 34, kebahasaan media pembelajaran memperoleh skor 40,

tampilan media pembelajaran memperoleh skor 40, dan keefektifan dan keefisienan media pembelajaran memperoleh skor 36.

Persentase kelayakan per aspek penilaian dapat diketahui dengan cara skor per aspek penilaian dari validator ahli dan validator praktisi dibagi dengan skor maksimum per aspek penilaian kemudian hasilnya dikalikan dengan 100%. Berdasarkan Tabel 4.1, persentase kelayakan dari setiap aspek penilaiannya sebagai berikut: 1) substansi isi media pembelajaran memperoleh hasil 85% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 2) penyajian media pembelajaran memperoleh hasil 85% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 3) kebahasaan media pembelajaran memperoleh hasil 83% dengan kualifikasi valid untuk diimplementasikan, 4) tampilan media pembelajaran memperoleh hasil 90% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, dan 5) keefektifan dan keefisienan media pembelajaran memperoleh hasil 90% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan.

Jumlah skor yang didapatkan dari respon validator ahli maupun validator praktisi adalah 187, sementara jumlah skor maksimum pada keseluruhan aspek media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* materi teks prosedur kompleks adalah 216. Hubungan antara jumlah skor validasi dan skor maksimum berfungsi untuk menentukan persentase kelayakan (P) media pembelajaran, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \Sigma x / \Sigma x_i \times 100\% \\ &= 187 / 216 \times 100\% \\ &= 87\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* materi teks prosedur kompleks didapatkan hasil 87%. Sesuai dengan pedoman kualifikasi produk, bisa dicermati pada Tabel 3.6 maka persentase tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* materi teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember ini dikategorikan sangat valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Sementara 13% untuk produk dengan kualifikasi sempurna atau tanpa revisi berasal dari catatan validator ahli maupun validator praktisi. Catatan penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA1) bisa dicermati pada Lampiran D. Catatan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia (VA2) bisa dicermati pada Lampiran E, dan catatan penilaian yang dilakukan oleh validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) dapat dilihat pada Lampiran F. Catatan untuk penilaian dari validator ahli materi mencakup, 1) substansi/materi lengkapi secara konsisten dengan contoh, 2) dilengkapi dengan penyampaian saat latihan terhadap penggunaan ciri kebahasaan, dan 3) dalam latihan lengkapi instruksi seperti dalam materi. Catatan untuk penilaian dari validator ahli media mencakup, 1) narator kurang dapat mengekspresikan materi dalam media, dan 2) materi dalam media dapat ditambah dengan improvisasi yang lebih menarik. Catatan untuk penilaian dari validator praktisi terkait intonasi *dubbing* lebih ekspresif lagi.

#### 4.3.1 Validasi Kelayakan Aspek Substansi Isi Media Pembelajaran

Validasi kelayakan aspek substansi isi media pembelajaran bertujuan untuk memperoleh nilai kelayakan dari segi isi media pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA1) dan validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP). Indikator penilaian pada aspek substansi isi mencakup, 1) keakuratan materi, 2) kelengkapan materi, dan 3) kesesuaian materi. Penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA1) bisa dicermati pada Lampiran D, dan penilaian yang dilakukan oleh validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) dapat dilihat pada Lampiran F. Hasil validasi kelayakan aspek substansi isi media pembelajaran bisa dicermati pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil validasi aspek substansi isi media pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Validator		X	Xi	Pi
		VA1	VP			
1	Keakuratan materi	8	6	14	16	87%
2	Kelengkapan materi	6	7	13	16	81%
3	Kesesuaian materi	6	8	14	16	87%
<b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b>				41	48	

<b>Persentase</b>	85%
<b>Kualifikasi</b>	Sangat valid

Validasi yang diberikan oleh validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA1) pada aspek substansi isi memperoleh skor sebagai berikut: keakuratan materi memperoleh skor 8, kelengkapan materi memperoleh skor 6, dan kesesuaian materi memperoleh skor 6. Validasi yang dilakukan oleh validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) pada aspek substansi isi memperoleh skor sebagai berikut: keakuratan materi memperoleh skor 6, kelengkapan materi memperoleh skor 7, dan kesesuaian materi memperoleh skor 8.

Persentase kelayakan per indikator penilaian dapat diketahui dengan cara skor per indikator penilaian dari validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA1) dan validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) dibagi dengan skor maksimum per indikator penilaian kemudian hasilnya dikalikan dengan 100%. Berdasarkan Tabel 4.2, persentase kelayakan dari setiap indikator penilaiannya sebagai berikut: 1) keakuratan materi memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 2) kelengkapan materi memperoleh hasil 81% dengan kualifikasi valid untuk diimplementasikan, dan 3) kesesuaian materi memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan.

Jumlah skor yang diperoleh dari respon validasi ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan validator praktisi pembelajaran bahasa Indonesia adalah 41, sementara jumlah skor maksimum pada aspek substansi isi adalah 48. Hubungan antara jumlah skor validasi dan skor maksimum berfungsi untuk menentukan persentase kelayakan (P) aspek substansi isi media pembelajaran dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \Sigma x / \Sigma x_i \times 100\% \\
 &= 41 / 48 \times 100\% \\
 &= 85\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan aspek substansi isi media pembelajaran memperoleh hasil sebesar 85%. Sesuai dengan pedoman kualifikasi produk, dapat dilihat pada Tabel 3.6 maka persentase tersebut menyatakan bahwa kualifikasi dari

segi aspek substansi isi media pembelajaran dikategorikan sangat valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

#### 4.3.2 Validasi Kelayakan Penyajian Media Pembelajaran

Validasi kelayakan aspek penyajian media pembelajaran bertujuan untuk memperoleh nilai kelayakan dari segi penyajian media pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA1) dan validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP). Indikator penilaian pada aspek penyajian media pembelajaran mencakup, 1) sistematika penyajian dan 2) penyajian pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA1) dapat dilihat pada Lampiran D, dan penilaian yang dilakukan oleh validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) bisa dicermati pada Lampiran F. Hasil validasi kelayakan aspek penyajian media pembelajaran bisa dicermati pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil validasi aspek penyajian media pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Validator		X	Xi	Pi
		VA1	VP			
1	Sistematika penyajian	6	7	13	16	81%
2	Penyajian pembelajaran	11	10	21	24	87%
<b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b>				34	40	
<b>Persentase</b>				85%		
<b>Kualifikasi</b>				Sangat valid		

Validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA1) pada aspek penyajian media pembelajaran memperoleh skor sebagai berikut: sistematika penyajian memperoleh skor 6, dan penyajian pembelajaran memperoleh skor 6, dan kesesuaian materi memperoleh skor 11. Validasi yang dilakukan oleh validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) pada aspek penyajian media pembelajaran memperoleh skor sebagai berikut: sistematika penyajian memperoleh skor 7, dan penyajian pembelajaran memperoleh skor 10.

Persentase kelayakan per indikator penilaian dapat diketahui dengan cara skor per indikator penilaian dari validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA1) dan validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) dibagi dengan skor maksimum per indikator penilaian kemudian hasilnya dikalikan dengan 100%. Berdasarkan Tabel 4.3,

persentase kelayakan dari setiap indikator penilaiannya sebagai berikut: 1) sistematika penyajian memperoleh hasil 81% dengan kualifikasi valid untuk diimplementasikan, dan 2) penyajian pembelajaran memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan.

Jumlah skor yang diperoleh dari respon validasi ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan validator praktisi pembelajaran bahasa Indonesia adalah 34, sementara jumlah skor maksimum pada aspek penyajian media pembelajaran adalah 40. Hubungan antara jumlah skor validasi dan skor maksimum berfungsi untuk menentukan persentase kelayakan (P) aspek penyajian media pembelajaran dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \Sigma x / \Sigma x_i \times 100\% \\ &= 34 / 40 \times 100\% \\ &= 85\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan aspek penyajian media pembelajaran diperoleh hasil sebesar 85%. Sesuai dengan pedoman kualifikasi produk, bisa dicermati pada Tabel 3.6 maka persentase tersebut menyatakan bahwa kualifikasi dari segi aspek penyajian media pembelajaran dikategorikan sangat valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

#### 4.3.3 Validasi Kelayakan Kebahasaan Media Pembelajaran

Validasi kelayakan aspek kebahasaan media pembelajaran bertujuan untuk memperoleh nilai kelayakan dari segi kebahasaan media pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA1) dan validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP). Indikator penilaian pada aspek kebahasaan media pembelajaran mencakup, 1) kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak menimbulkan makna ganda, 2) kata-kata yang digunakan minim kesalahan penulisan, 3) bahasa yang digunakan santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan, 4) bahasa yang digunakan mudah dipahami, 5) bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, dan 6) bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik. Penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA1)

dapat dilihat pada Lampiran D, dan penilaian yang dilakukan oleh validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) bisa dicermati pada Lampiran F. Hasil validasi kelayakan aspek kebahasaan media pembelajaran bisa dicermati pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil validasi aspek kebahasaan media pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Validator		X	Xi	Pi
		VA1	VP			
1	Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak menimbulkan makna ganda	3	3	6	8	75%
2	Kata-kata yang digunakan minim kesalahan penulisan	3	4	7	8	87%
3	Bahasa yang digunakan santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	3	4	7	8	87%
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4	7	8	87%
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	3	3	6	8	75%
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	3	4	7	8	87%
<b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b>				40	48	
<b>Persentase</b>				83%		
<b>Kualifikasi</b>				Valid		

Validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi pembelajaran bahasa Indonesia (VA1) pada aspek kebahasaan media pembelajaran memperoleh skor sebagai berikut: kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak menimbulkan makna ganda memperoleh skor 3, kata-kata yang digunakan minim kesalahan penulisan memperoleh skor 3, bahasa yang digunakan santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan memperoleh skor 3, bahasa yang digunakan mudah dipahami memperoleh skor 3, bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia memperoleh skor 3, dan bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik memperoleh skor 3. Validasi yang dilakukan oleh validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) pada aspek kebahasaan media pembelajaran memperoleh skor sebagai berikut: kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak menimbulkan makna ganda memperoleh skor 3, kata-kata yang digunakan minim

kesalahan penulisan memperoleh skor 4, bahasa yang digunakan santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan memperoleh skor 4, bahasa yang digunakan mudah dipahami memperoleh skor 4, bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia memperoleh skor 3, dan bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik memperoleh skor 4.

Persentase kelayakan per indikator penilaian dapat diketahui dengan cara skor per indikator penilaian dari validator ahli materi pembelajaran bahasa Indonesia (VA1) dan validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) dibagi dengan skor maksimum per indikator penilaian kemudian hasilnya dikalikan dengan 100%. Berdasarkan Tabel 4.4, persentase kelayakan dari setiap indikator penilaiannya sebagai berikut: 1) kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak menimbulkan makna ganda memperoleh hasil 75% dengan kualifikasi valid untuk diimplementasikan, 2) kata-kata yang digunakan minim kesalahan penulisan memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 3) bahasa yang digunakan santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 4) bahasa yang digunakan mudah dipahami memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 5) bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia memperoleh hasil 75% dengan kualifikasi valid untuk diimplementasikan, dan 6) bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat layak untuk diimplementasikan.

Jumlah skor yang diperoleh dari respon validasi ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan validator praktisi pembelajaran bahasa Indonesia adalah 40, sementara jumlah skor maksimum pada aspek kebahasaan media pembelajaran adalah 48. Hubungan antara jumlah skor validasi dan skor maksimum berfungsi untuk menentukan persentase kelayakan (P) aspek kebahasaan media pembelajaran dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \Sigma x / \Sigma xi \times 100\% \\
 &= 40 / 48 \times 100\% \\
 &= 83\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan aspek kebahasaan media pembelajaran diperoleh hasil sebesar 83%. Sesuai dengan pedoman kualifikasi produk, dapat dilihat pada Tabel 3.6 maka persentase tersebut menunjukkan bahwa kualifikasi dari segi aspek kebahasaan media pembelajaran dikategorikan valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

#### 4.3.4 Validasi Kelayakan Tampilan Media Pembelajaran

Validasi kelayakan aspek tampilan media pembelajaran bertujuan untuk memperoleh nilai kelayakan dari segi tampilan media pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh validator ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia (VA2) dan validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP). Indikator penilaian pada aspek tampilan media pembelajaran mencakup, 1) tampilan yang menarik, 2) tipografi, 3) pemilihan ikon yang sesuai, 4) kesesuaian ilustrasi, dan 5) sasaran media. Penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA2) dapat dilihat pada Lampiran E, dan penilaian yang dilakukan oleh validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) dapat dilihat pada Lampiran F. Hasil validasi kelayakan aspek tampilan media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil validasi aspek tampilan media pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Validator		X	Xi	Pi
		VA2	VP			
1	Tampilan yang menarik	3	4	7	8	87%
2	Tipografi	4	4	8	8	100%
3	Pemilihan ikon yang sesuai	4	3	7	8	87%
4	Kesesuaian ilustrasi	3	4	7	8	87%
5	Sasaran media	3	4	7	8	87%
<b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b>				36	40	
<b>Persentase</b>				90%		
<b>Kualifikasi</b>				Sangat valid		

Validasi yang dilakukan oleh validator ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia (VA2) pada aspek tampilan media pembelajaran memperoleh skor sebagai berikut: tampilan yang menarik memperoleh skor 3, tipografi memperoleh skor 4, pemilihan ikon yang sesuai memperoleh skor 4, kesesuaian ilustrasi memperoleh skor 3, dan sasaran media memperoleh

skor 3. Validasi yang dilakukan oleh validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) pada aspek tampilan media pembelajaran memperoleh skor sebagai berikut: tampilan yang menarik memperoleh skor 4, tipografi memperoleh skor 4, pemilihan ikon yang sesuai memperoleh skor 3, kesesuaian ilustrasi memperoleh skor 4, dan sasaran media memperoleh skor 4.

Persentase kelayakan per indikator penilaian dapat diketahui dengan cara skor per indikator penilaian dari validator ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia (VA2) dan validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) dibagi dengan skor maksimum per indikator penilaian kemudian hasilnya dikalikan dengan 100%. Berdasarkan Tabel 4.5, persentase kelayakan dari setiap indikator penilaiannya sebagai berikut: 1) tampilan yang menarik memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 2) tipografi memperoleh hasil 100% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 3) pemilihan ikon yang sesuai memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 4) kesesuaian ilustrasi memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, dan 5) sasaran media memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi valid untuk diimplementasikan.

Jumlah skor yang diperoleh dari respon validasi ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia dan validator praktisi pembelajaran bahasa Indonesia adalah 36, sementara jumlah skor maksimum pada aspek tampilan media pembelajaran adalah 40. Hubungan antara jumlah skor validasi dan skor maksimum berfungsi untuk menentukan persentase kelayakan (P) aspek tampilan media pembelajaran dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \Sigma x / \Sigma xi \times 100\% \\ &= 36 / 40 \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan aspek tampilan media pembelajaran diperoleh hasil sebesar 90%. Sesuai dengan pedoman kualifikasi produk, dapat dilihat pada Tabel 3.6 maka persentase tersebut menunjukkan bahwa kualifikasi dari segi aspek tampilan media pembelajaran dikategorikan sangat valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

#### 4.3.5 Validasi Kelayakan Keefektifan dan Keefisienan Media Pembelajaran

Validasi kelayakan aspek keefektifan dan keefisienan media pembelajaran bertujuan untuk memperoleh nilai kelayakan dari segi keefektifan dan keefisienan media pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh validator ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia (VA2) dan validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP). Indikator penilaian pada aspek tampilan media pembelajaran mencakup, 1) tampilan yang menarik, 2) tipografi, 3) pemilihan ikon yang sesuai, 4) kesesuaian ilustrasi, dan 5) sasaran media. Penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia (VA1) dapat dilihat pada Lampiran E, dan penilaian yang dilakukan oleh validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) bisa dicermati pada Lampiran F. Hasil validasi kelayakan aspek kebahasaan media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil validasi aspek keefektifan dan keefisienan media pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Validator		X	Xi	Pi
		VA2	VP			
1	Media pembelajaran mudah dioperasikan	4	3	7	8	87%
2	Media pembelajaran mengifisienkan waktu KBM	4	3	7	8	87%
3	Aplikasi yang digunakan tidak berbayar	3	4	7	8	87%
4	Ruang penyimpanan untuk media pembelajaran kecil	4	4	8	8	100%
5	Media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan	4	3	7	8	87%
<b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b>				36	40	
<b>Persentase</b>				90%		
<b>Kualifikasi</b>				Sangat valid		

Validasi yang dilakukan oleh validator ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia (VA2) pada aspek keefektifan dan keefisienan media pembelajaran memperoleh skor sebagai berikut: media pembelajaran mudah dioperasikan memperoleh skor 4, media pembelajaran mengifisienkan waktu KBM memperoleh skor 4, aplikasi yang digunakan tidak berbayar memperoleh skor 3, ruang penyimpanan untuk media pembelajaran kecil memperoleh skor 4, dan media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan

keterampilan memperoleh skor 4. Validasi yang dilakukan oleh validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) pada aspek keefektifan dan keefisienan media pembelajaran memperoleh skor sebagai berikut: media pembelajaran mudah dioperasikan memperoleh skor 3, media pembelajaran mengifisienkan waktu KBM memperoleh skor 3, aplikasi yang digunakan tidak berbayar memperoleh skor 4, ruang penyimpanan untuk media pembelajaran kecil memperoleh skor 4, dan media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan memperoleh skor 3.

Persentase kelayakan per indikator penilaian dapat diketahui dengan cara skor per indikator penilaian dari validator ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia (VA2) dan validator praktisi pembelajaran Bahasa Indonesia (VP) dibagi dengan skor maksimum per indikator penilaian kemudian hasilnya dikalikan dengan 100%. Berdasarkan Tabel 4.6, persentase kelayakan dari setiap indikator penilaiannya sebagai berikut: 1) media pembelajaran mudah dioperasikan memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 2) media pembelajaran mengifisienkan waktu KBM memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 3) aplikasi yang digunakan tidak berbayar memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 4) ruang penyimpanan untuk media pembelajaran kecil memperoleh hasil 100% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, dan 5) media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan memperoleh hasil 87% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan.

Jumlah skor yang didapatkan dari respon validasi ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia dan validator praktisi pembelajaran bahasa Indonesia adalah 36, sementara jumlah skor maksimum pada aspek keefektifan dan keefisienan media pembelajaran adalah 40. Hubungan antara jumlah skor validasi dan skor maksimum berfungsi untuk menentukan persentase kelayakan (P) aspek keefektifan dan keefisienan media pembelajaran dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \Sigma x / \Sigma x_i \times 100\% \\
 &= 36 / 40 \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan aspek keefektifan dan keefisienan media pembelajaran diperoleh hasil sebesar 90%. Sesuai dengan pedoman kualifikasi produk, dapat dilihat pada Tabel 3.6 maka persentase tersebut menunjukkan bahwa kualifikasi dari segi aspek keefektifan dan keefisienan media pembelajaran dikategorikan sangat valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

#### **4.4 Respon Siswa Terkait Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Canva* pada Materi Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kompleks untuk Siswa Kelas XI MAN 2 Jember**

Respon siswa terkait media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember diperoleh melalui tahap uji coba produk yang diberikan pada siswa kelas XI-J MAN 2 Jember. Pada tahap uji coba produk juga disebar angket uji coba produk kepada siswa. Angket disebar setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks selesai dilakukan. Penyebaran angket ditujukan untuk mengetahui respon siswa terhadap keseluruhan aspek yang ada di media pembelajaran serta respon sikap siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Data dari hasil angket berupa skor penilaian dari siswa yaitu data numeral.

##### **4.4.1 Respon Siswa terhadap Aspek Keseluruhan Media Pembelajaran**

Respon siswa terhadap aspek keseluruhan media pembelajaran berisi aspek penilaian yang digunakan, meliputi 1) substansi isi media pembelajaran, 2) penyajian media pembelajaran, 3) kebahasaan media pembelajaran, 4) kegrafikan media pembelajaran, dan 5) efek media pembelajaran terhadap proses pembelajaran. Penilaian yang dilakukan oleh siswa dapat dilihat pada Lampiran C. Hasil respon siswa terhadap aspek keseluruhan media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Respon siswa terhadap aspek keseluruhan media pembelajaran

<b>No</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b><i>X</i></b>	<b><i>X<sub>i</sub></i></b>	<b><i>P<sub>i</sub></i></b>
1	Substansi isi media pembelajaran	228	280	81%

2	Penyajian media pembelajaran	119	140	85%
3	Kebahasaan media pembelajaran	115	140	82%
4	Kegrafikan media pembelajaran	340	420	81%
5	Efek media pembelajaran terhadap proses pembelajaran	222	280	79%
<b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b>		1024	1260	
<b>Persentase</b>		81%		
<b>Kualifikasi</b>		Valid		

Respon siswa terhadap aspek keseluruhan media pembelajaran memperoleh skor sebagai berikut: substansi isi media pembelajaran memperoleh skor 228, penyajian media pembelajaran memperoleh skor 119, kebahasaan media pembelajaran memperoleh skor 115, kegrafikan media pembelajaran memperoleh skor 340, dan efek media pembelajaran terhadap proses pembelajaran memperoleh skor 222.

Persentase per aspek penilaian dapat diketahui dengan cara skor per aspek penilaian dari respon siswa dibagi dengan skor maksimum per aspek penilaian kemudian hasilnya dikalikan dengan 100%. Berdasarkan Tabel 4.7, persentase dari setiap aspek penilaiannya sebagai berikut: 1) substansi isi media pembelajaran memperoleh hasil 81% dengan kualifikasi valid untuk diimplementasikan, 2) penyajian media pembelajaran memperoleh hasil 85% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, 3) kebahasaan media pembelajaran memperoleh hasil 82% dengan kualifikasi valid untuk diimplementasikan, 4) kegrafikan media pembelajaran memperoleh hasil 81% dengan kualifikasi valid untuk diimplementasikan, dan 5) efek media pembelajaran terhadap proses pembelajaran memperoleh hasil 79% dengan kualifikasi valid untuk diimplementasikan.

Jumlah skor yang didapatkan dari respon siswa terhadap aspek keseluruhan media pembelajaran adalah 1024, sementara jumlah skor maksimum pada aspek keseluruhan media pembelajaran adalah 1260. Hubungan antara jumlah skor respon siswa dan skor maksimum berfungsi untuk menentukan kelayakan (P) aspek keseluruhan media pembelajaran dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \Sigma x / \Sigma xi \times 100\%$$

$$= 1024 / 1260 \times 100\%$$

$$= 81\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase respon siswa terhadap aspek keseluruhan media pembelajaran diperoleh hasil sebesar 81%. Sesuai dengan pedoman kualifikasi produk, dapat dilihat pada Tabel 3.6 maka persentase tersebut menunjukkan bahwa kualifikasi dari segi respon siswa terhadap aspek keseluruhan media pembelajaran dikategorikan valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

#### 4.4.2 Respon Sikap Siswa terhadap Media Pembelajaran

Respon sikap siswa terhadap media pembelajaran berisi aspek penilaian yang digunakan, meliputi 1) rasa ingin tahu, 2) kerja keras, dan 3) menghargai. Penilaian yang dilakukan oleh siswa dapat dilihat pada Lampiran C. Hasil respon sikap siswa terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Respon sikap siswa terhadap media pembelajaran

No	Aspek Penilaian	X	Xi	Pi
1	Rasa ingin tahu	221	280	79%
2	Kerja keras	237	280	85%
3	Menghargai	132	140	94%
<b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b>		590	700	
<b>Persentase</b>		84%		
<b>Kualifikasi</b>		Valid		

Respon sikap siswa terhadap media pembelajaran memperoleh skor sebagai berikut: rasa ingin tahu memperoleh skor 221, kerja keras memperoleh skor 237, dan menghargai memperoleh skor 132.

Persentase per aspek penilaian dapat diketahui dengan cara skor per aspek penilaian dari respon sikap siswa dibagi dengan skor maksimum per aspek penilaian kemudian hasilnya dikalikan dengan 100%. Berdasarkan Tabel 4.8, persentase dari setiap aspek penilaiannya sebagai berikut: 1) rasa ingin tahu memperoleh hasil 79% dengan kualifikasi valid untuk diimplementasikan, 2) kerja keras memperoleh hasil 85% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan, dan 3) menghargai memperoleh hasil 94% dengan kualifikasi sangat valid untuk diimplementasikan.

Jumlah skor yang didapatkan dari respon sikap siswa terhadap media pembelajaran adalah 590, sementara jumlah skor maksimum pada aspek keseluruhan media pembelajaran adalah 700. Hubungan antara jumlah skor respon sikap siswa dan skor maksimum berfungsi untuk menentukan kelayakan (P) aspek keseluruhan media pembelajaran dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \Sigma x / \Sigma xi \times 100\% \\ &= 590 / 700 \times 100\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase respon sikap siswa terhadap media pembelajaran diperoleh hasil sebesar 84%. Sesuai dengan pedoman kualifikasi produk, dapat dilihat pada Tabel 3.6 maka persentase tersebut menunjukkan bahwa kualifikasi dari segi respon sikap siswa terhadap media pembelajaran dikategorikan valid dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

## **BAB 5. PENUTUP**

Pada bagian ini membahas mengenai penutup pada penelitian pengembangan yang dilakukan. Adapun pembahasan pada bagian ini meliputi: 1) kesimpulan, dan 2) saran.

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Canva* pada materi pembelajaran menulis teks prosedur kompleks untuk siswa kelas XI MAN 2 Jember, produk yang dihasilkan dikemas dalam empat bagian, yaitu bagian halaman pembuka, bagian peta konsep materi pembelajaran berisi empat materi yang menjadi pokok bahasan yaitu, pengertian, struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah membuat teks prosedur kompleks, bagian latihan, dan bagian penutup. Sedangkan, untuk desain media pembelajaran yang dihasilkan berlatar belakang nuansa warna coklat dan biru muda. Media pembelajaran berdurasi 6 menit 25 detik. Proses pengembangan menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmell.

Hasil validitas media media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* materi teks prosedur kompleks menunjukkan kriteria sangat layak untuk diimplementasikan. Persentase validasi dari ketiga validator adalah 87% dengan jumlah nilai perolehan 187 dari nilai maksimum 216. Persentase hasil respon siswa terhadap aspek keseluruhan media pembelajaran adalah 81% dengan kategori valid. Persentase hasil respon sikap siswa terhadap media pembelajaran memperoleh 84% dengan kategori valid.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka saran dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru, khususnya guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA/MA sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, inovatif, dan memanfaatkan teknologi.

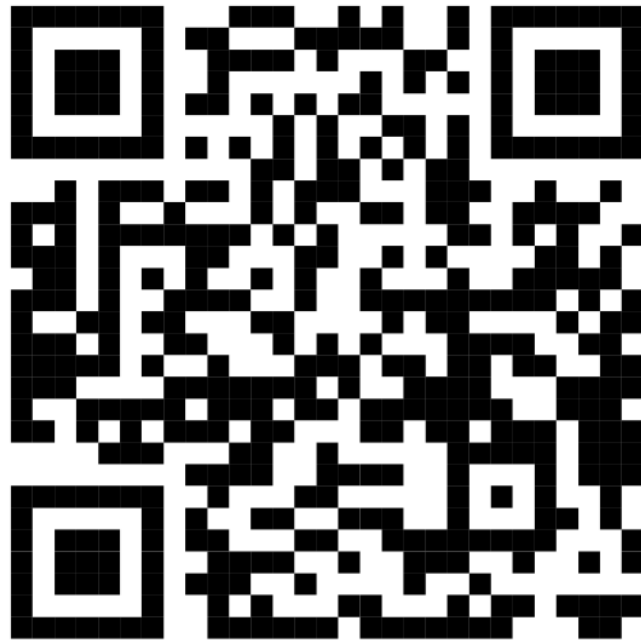
- b. Bagi sekolah, media pembelajaran video animasi berbasis *Canva* materi teks prosedur kompleks yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maupun semangat belajar siswa.
- c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian pengembangan ini diharapkan menjadi referensi dalam melakukan penelitian pengembangan yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka.
- Asnawati, Y., & Sutiah. 2023. Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*. Vol 9 (1): 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Desiana, A.D & Artati, Y.B. 2020. *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas XI Semester 1*. Yogyakarta: Intan pariwara.
- Dwi, Anugrah. 2023. *Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya*. Terbit jurnal UMSU. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, Vol 9 (1): 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Junaedi, S. 2021. Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. Bangun Rekaprima: *Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*. Vol 7 (2): 80-89.
- Karo-Karo, Rasyid, dkk. 2018. *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Axiom: Vol 7 (1): 18-27.
- Kemendikbud. 2013. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, E. 2013. *Jenis-jenis Teks. Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisannya*. Bandung: Yrama Widya.
- Lestari, Dila, dkk. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMKN 4 Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. Vol 6 (2): 1-8.

- Masyhud, S.M.H. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Pribadi, Agus, dkk. 2019. *Teori Prinsip Pengembangan Media*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Rahardja Untung, dkk. 2012. *Membuat Movie Effect Holywood dengan Teknologi CGI*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Rohani, Ahmad H. M. dan Ahmadi, Abu. H. 1990. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobandi, A, dkk. 2023. Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol 8 (1): 98 – 108.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, D.A, dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video animasi Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi: Studi Kasus SMK Negeri 1 Bungo. *Jipti*. 4 (2): 189-200.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika Teknik Elektronika Dan Informatika*. 7 (2): 79-85.
- Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974. *Intructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Indiana: Cana University
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wulandari, Amelia putri, dkk. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. Vol 5 (2): 3928-3936.
- Yusnidah, Y. 2022. Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Elektronika Siswa SMK. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 05(03), 315–325. <https://doi.org/10.17977/um038v5i32022p315>
- Zubaidah, S. 2019. Pendidikan Karakter Terintegrasi Keterampilan Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*. Vol 3 (2): 1-24.

**LAMPIRAN**



## AUTOBIOGRAFI



Angger Fadyah Maulidia, lahir di Bondowoso 22 Mei 2003. Penulis merupakan anak yang tumbuh dan besar di Kota Tape. Perjalanan pendidikan penulis dimulai dari TK Darmawanita, tempat pertama penulis mengenal dunia belajar sambil bermain. Penulis melanjutkan pendidikan dasar di SD Plus Al Islah Bondowoso, di mana penulis mulai belajar membaca, menulis, dan membentuk karakter. Lulus dari SD, penulis melanjutkan pendidikan di SMP IT Bina Insan Cemerlang. Di sekolah ini, penulis tidak hanya mendapat pendidikan akademik, tetapi juga nilai-nilai keislaman dan kedisiplinan yang sangat membentuk pribadi penulis. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Tenggarang Bondowoso, salah satu sekolah favorit di Bondowoso. Masa SMA menjadi momen penting dalam perjalanan hidup penulis, di mana penulis mulai menemukan jati diri dan mengasah potensi yang dimiliki. Berbekal usaha, doa, dan dukungan dari keluarga serta para guru, penulis berhasil lulus dan melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi melalui jalur SBMPTN. Penulis diterima di Universitas Jember, memilih jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, sesuai dengan minat dan kecintaan penulis terhadap dunia bahasa, sastra, serta literasi. Selama berkuliah, penulis pernah mengikuti kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yakni Asistensi Mengajar *batch* 3 di MAN 2 Jember. Adapun kontak penulis yang dapat dihubungi [anggerfadyahmaulidia@gmail.com](mailto:anggerfadyahmaulidia@gmail.com), IG: @lidia.mld