

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WHITEBOARD*
ANIMATION PADA MATERI TEKS EKSPLANASI KELAS XI SMA
NEGERI 8 MALANG**

Fathiyah Nur Cholifah

(Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Unisma)

Email: 21901071019@unisma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *whiteboard animation* pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 8 Malang. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, dengan instrumen berupa observasi, wawancara, angket, dan tes yang terdiri dari dua macam yaitu *pretest* dan *posttest*. Media yang dikembangkan mendapat nilai dari ahli media sebesar 95,5%, ahli materi sebesar 75%, ahli bahasa sebesar 87,5%, respon guru 100% dan siswa 78,35% sehingga dinyatakan layak untuk diimplementasikan. Melalui uji t-test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,001 < 0,05$ maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga media pembelajaran *whiteboard animation* efektif digunakan dalam pembelajaran teks eksplanasi. Implikasi dari penelitian ini, sebaiknya produk yang dikembangkan dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa serta masalah yang ada, agar tujuan dari pengembangan produk dapat tepat sasaran dan mengatasi kesenjangan yang ada. Produk juga sebaiknya dikembangkan pada materi lain dengan subjek uji coba yang lebih banyak, agar data yang didapatkan lebih valid.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, *whiteboard animation*, teks eksplanasi

PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting untuk mempertahankan kualitas generasi muda dalam menghadapi perkembangann zaman adalah pendidikan. Adanya pendidikan dapat meningkatkan kualitas setiap orang. Guna mencapai tujuan pendidikan nasional, pendidikan harus baik dan efektif dalam pelaksanaannya. Tibyani & Hermanto (2021), mengemukakan bahwa saat ini fokus dunia pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas modal manusia. Pendidikan adalah tempat dimana manusia dapat mengembangkan potensinya melalui

proses pembelajaran. Selama proses belajar mengajar, pendidikan memiliki kemampuan untuk mewujudkan berbagai aspek kehidupan.

Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan di suatu lembaga pendidikan. Wicaksono (2018), mengatakan bahwa pembelajaran adalah kombinasi elemen material, akomodasi, peralatan, dan cara yang berkaitan untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tentunya media pembelajaran yang mendukung diperlukan guna mempermudah siswa dalam memahami materi, tertarik, dan lebih baik dalam menuntut ilmu. Mudlofir & Rusydiyah (2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah cara untuk menyampaikan informasi dari pengantar informasi ke penerima, sehingga penerima termotivasi untuk dapat memperoleh hasil yang memuaskan. Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMA Negeri 8 Malang, guru belum menciptakan media pembelajaran yang inovatif, dan interaktif. Akibatnya, kegiatan belajar mengajar tidak berjalan dua arah dan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran. Andriani, dkk., (2019), berpendapat bahwa interaktif dapat mengoptimalkan inovasi dan *feedback* pengguna tentang materi yang dipelajari sehingga kegiatan belajar mengajar bisa berjalan secara dua arah atau lebih dengan menggunakan media pembelajaran. Siswa kurang termotivasi untuk belajar karena media pembelajaran yang monoton seperti presentasi *power point* yang hanya berfokus pada guru, sehingga siswa hanya menyimak penjelasan guru. Hal tersebut juga disebabkan oleh terbatasnya waktu yang dimiliki guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih baik.

Seiring perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), sangat memungkinkan untuk memanfaatkan kemajuan tersebut dalam mengembangkan teknologi pendidikan. Hasil yang diinginkan dapat dicapai dengan menggunakan teknologi yang mendukung pembelajaran. Ambarwati (2018), mengatakan bahwa pengembangan pembelajaran harus selalu disesuaikan dengan kemajuan teknologi agar siswa dapat membentuk kemampuan holistik. Pembelajaran holistik didefinisikan oleh Dwijayanti (2017), sebagai proses pembentukan siswa secara

keseluruhan untuk mengembangkan seluruh potensi siswa yang mencakup aspek intelektual, emosional, sosial, estetika, fisik, dan spiritual.

Menciptakan media pembelajaran dalam bentuk video animasi adalah salah satu wujud memanfaatkan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Jenis media pembelajaran video animasi yaitu media yang menggunakan gambar bergerak dan suara sebagai pendukung, mirip dengan film atau video. Rahmayanti (2016), menyatakan bahwa video animasi adalah media audio visual yang didalamnya terdapat penggabungan antara gambar animasi yang bergerak dengan suara yang disesuaikan dengan karakter dalam animasi. Salah satu video animasi yang cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran adalah animasi *whiteboard animation*.

Whiteboard animation atau video papan tulis adalah video animasi yang menggambar di papan tulis dan memiliki suara latar untuk menambah kesan yang dijelaskan secara langsung. Jenis video animasi ini juga memberi kesan pertama kepada audiens, sehingga membuat mereka merasa seperti turut andil dalam proses kreatif. Media pembelajaran *whiteboard animation* sangat cocok untuk pembelajaran karena sangat mirip dengan cara guru menjelaskan materi di kelas, sehingga konsep materi lebih mudah diterima oleh siswa. Sebagian besar siswa lebih tertarik dengan media yang menggabungkan audio dan visual karena memiliki ilustrasi langsung dan tidak hanya teks. Selain itu, dengan ditunjang oleh PPT interaktif maka akan menambah kemenarikan media pembelajaran *whiteboard animation*. Pada umumnya, *power point* disajikan dan dijalankan oleh guru sehingga siswa hanya menyimak. Hal tersebut akan membuat suasana belajar menjadi membosankan. Lain halnya dengan PPT interaktif karena masing-masing siswa dapat secara langsung mengoperasikan media tersebut.

Media pembelajaran *whiteboard animation* cocok diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya materi teks eksplanasi. Priyatni (2014), menyatakan bahwa teks eksplanasi adalah teks yang memuat pemaparan mengenai proses yang terkait dengan fenomena alam, sosial, pengetahuan, budaya, dan lainnya. Jika penjelasan tentang proses terjadinya fenomena hanya diberikan dalam bentuk teks, siswa akan kesulitan memahaminya karena terlalu

banyak kosakata ilmiah yang belum dipahami siswa. Maka dari itu, penjelasan diberikan melalui animasi *whiteboard animation* yang menggabungkan audio dan visual, siswa akan diberikan ilustrasi yang membantu mereka memahami lebih baik, karena ada media yang menguatkan materi yang disampaikan, sehingga diharapkan pembelajaran teks eksplanasi dapat berjalan dengan optimal. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini akan dikaji bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *whiteboard animation* pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 8 Malang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Barokati & Annas (2013), mengemukakan bahwa model ADDIE berfungsi sebagai pedoman untuk menciptakan pembelajaran yang dinamis, efektif, dan menunjang pembelajaran itu sendiri. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*impelementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Jenis data dalam penelitian ini berupa data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang didapatkan dari hasil validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta komentar dan kritikan dari guru. Data kuantitatif yang didapatkan dari hasil skor angket penilaian validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran *whiteboard animation*, serta diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang kemudian dilakukan uji statistik deskriptif dan uji t-test sampel berpasangan untuk mengetahui efektivitas produk.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah (1) observasi, dilakukan peneliti di kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 8 Malang pada tanggal 10 Januari 2022 untuk mendapatkan informasi terkait kelas yang akan dijadikan sebagai subjek uji coba produk yang dikembangkan, (2) wawancara, dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal spesifik yang diperlukan jawabannya adalah tentang media pembelajaran yang digunakan oleh

guru, serta guru menilai bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti sangat inovatif dan membantu proses belajar mengajar, (3) angket, berupa angket penilaian oleh validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respon untuk guru, dan angket respon siswa, dan (4) tes, dalam penelitian ini berupa *pretest* (sebelum penerapan media yang dikembangkan) dan *posttest* (setelah penerapan media yang dikembangkan).

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu (1) analisis validasi ahli, yaitu akan diperoleh data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang diberikan ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran. Data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan lembar hasil penilaian media untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon guru dan respon siswa dengan menggunakan skala *likert* kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase skor item pada jawaban dari setiap pertanyaan dalam lembar penilaian, (2) uji statistik deskriptif, yaitu menjabarkan data secara umum atau generalisasi, dengan menghitung nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), dan standar deviasi (*standart deviation*), dan (3) uji t-test sampel berpasangan, yaitu untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*, dengan taraf signifikansi 0,05, jika $p\text{-value (sig)} < \alpha = 0,05$ maka H_1 diterima, sedangkan kondisi lainnya H_0 ditolak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Proses pengembangan media pembelajaran *whiteboard animation* pada materi teks eksplanasi kelas XI ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperoleh hasil 100% pada analisis kebutuhan guru, dan 83,9% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran *whiteboard animation* yang interaktif pada pembelajaran teks eksplanasi. Selanjutnya adalah analisis fakta yang berhubungan dengan konsep dan fakta-fakta materi yang digunakan yaitu materi teks eksplanasi kelas XI KD

3.3 sampai dengan KD 4.4. Analisis yang terakhir yaitu analisis tujuan pembelajaran, dimana analisis ini sesuai dengan materi-materi yang telah dikumpulkan pada tahap analisis fakta.

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan 3 aplikasi yaitu *VideoScribe Sparkol*, *Canva*, dan *Microsoft Power Point*. Pada aplikasi *VideoScribe Sparkol* dilakukan pengembangan video pembelajaran *whiteboard animation*. Dimulai dari penentuan warna *background*, animasi *scribe hand*, hingga video selesai dibuat dan diunduh dalam bentuk MP4. Guna menunjang video pembelajaran *whiteboard animation* menjadi media yang interaktif, peneliti juga menggunakan media PPT interaktif. PPT interaktif dikembangkan menggunakan dua aplikasi yaitu *Canva* dan *Power Point*. Aplikasi *Canva* digunakan untuk mendesain *template* semenarik mungkin agar tidak membosankan saat digunakan oleh siswa, kemudian hasil pengembangannya diunduh dalam bentuk *power point* dan otomatis akan terhubung pada *Microsoft Power Point* yang tersedia pada PC.

Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran *whiteboard animation* pada materi teks eksplanasi ini adalah sebuah media pembelajaran audio visual dimana video pembelajaran *whiteboard animation* dimasukkan pada media PPT interaktif sehingga media yang dikembangkan tidak hanya berbasis teks tetapi juga terdapat video. Media pembelajaran audio visual tentunya akan semakin menambah pemahaman siswa terhadap teks eksplanasi. Selain itu, media juga dapat dioperasikan secara langsung oleh siswa sehingga siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran teks eksplanasi. Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan, kemudian dilakukan penilaian oleh validator yang terdiri dari validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 95,5%. Ahli materi sebesar 75%, dan ahli bahasa sebesar 87,5%. Berdasarkan penilaian dari ketiga validator tersebut, diperoleh nilai rata-rata 86% sehingga media yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.

Setelah media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diimplementasikan, media tersebut mulai diuji cobakan pada siswa kelas XI MIPA 2 dalam dua kali pertemuan. Pada tahap awal uji coba dilakukan hanya diberikan *pretest* untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai materi teks eksplanasi. Soal *pretest* berisi 10 soal pilihan ganda dan 4 soal uraian. *Pretest* diberikan sebelum media pembelajaran diterapkan. Pada *pretest* pilihan ganda terdapat 7 siswa atau 22,6% tergolong dalam kriteria sedang, 16 siswa atau 51,6% tergolong dalam kriteria kurang, dan 8 siswa atau 25,8% tergolong dalam kriteria sangat kurang. Pada nilai *pretest* uraian, terdapat 1 siswa atau 3,2% termasuk dalam kriteria baik, 11 siswa atau 35,6% termasuk dalam kriteria sedang, 9 siswa atau 29% termasuk dalam kriteria kurang, dan 10 siswa atau 32,3% termasuk dalam kriteria sangat kurang.

Setelah media digunakan, siswa diberi soal *posttest*. Pada *posttest* pilihan ganda terdapat 16 siswa atau 51,6% termasuk dalam kriteria sangat baik, 9 siswa atau 29% termasuk dalam kriteria baik, dan 6 siswa atau 19,4% termasuk dalam kriteria sedang. Pada hasil nilai *posttest* uraian, terdapat 17 siswa atau 54,8% termasuk dalam kriteria baik, dan 14 siswa atau 45,2% termasuk dalam kriteria sedang. Dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 8 Malang terdapat peningkatan. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh nilai *pretest* dan *posttest* pilihan ganda terdapat peningkatan sebesar -30,968, sedangkan *pretest* dan *posttest* uraian terdapat peningkatan sebesar -17,581.

Berdasarkan hasil respon guru diperoleh skor 100% sehingga dinyatakan bahwa media pembelajaran *whiteboard animation* pada materi teks eksplanasi kelas XI sangat menarik, membangkitkan semangat siswa, sesuai dengan kebutuhan siswa, penggunaan yang mudah dan praktis, bahasa yang mudah dipahami, serta dapat menambah pemahaman siswa terhadap teks eksplanasi karena terdapat latihan soal pada media tersebut. Selain respon guru, juga terdapat respon siswa terhadap media pembelajaran *whiteboard animation* pada materi teks eksplanasi yakni diperoleh nilai sebesar 78,35% sehingga media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik.

Uji efektivitas dilakukan melalui dua cara yaitu uji statistik deskriptif dan uji t-tes. Berdasarkan jumlah sampel 31 siswa, diperoleh uji statistik deskriptif *pretest* pilihan ganda dengan nilai *mean* sebesar 54,52, *median* sebesar 50,00, nilai tertinggi sebesar 70 dan nilai terendah sebesar 40 dengan rentang selisih keduanya yaitu sebesar 30, serta standar deviasi dari jumlah keseluruhan siswa adalah 11,207. Pada *pretest* uraian diperoleh nilai *mean* sebesar 55,65, *median* sebesar 55,00, nilai tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah sebesar 40 dengan rentang selisih keduanya yaitu 35, serta standar deviasi dari jumlah keseluruhan siswa adalah 11,309.

Selain itu, diperoleh uji statistik deskriptif *posttest* pilihan ganda dengan nilai *mean* 85,48, *median* sebesar 90,00, nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 70 dengan rentang selisih keduanya yaitu sebesar 30, serta standar deviasi dari jumlah keseluruhan siswa adalah 10,595. Pada *posttest* uraian diperoleh nilai *mean* sebesar 73,23, *median* sebesar 75, nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 75 dengan rentang selisih keduanya yaitu sebesar 15, serta standar deviasi dari jumlah keseluruhan siswa adalah 5,560.

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest*, yaitu *pretest* pilihan ganda $54,52 < \textit{posttest}$ pilihan ganda 85,48 dan *pretest* uraian 55,65 < *posttest* uraian 73,23. Dalam penelitian ini juga dilakukan uji t-test sampel berpasangan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil t-test menggunakan uji *paired samples test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *whiteboard animation* efektif diimplementasikan pada pembelajaran teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 8 Malang.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ari Ambarwati (2019) yang berjudul “Pengembangan Buku Elektronik Bertema Keberagaman Pangan Pokok untuk Mendukung Gerakan Literasi di SMA-SMK.” Hasil dari penelitian tersebut adalah pengembangan buku elektronik yang berisi keberagaman pangan pokok untuk kelas X, sedangkan hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media

pembelajaran *whiteboard animation* pada materi teks eksplanasi kelas XI. Hal utama yang membedakan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah penelitian ini dilakukan hingga uji efektivitas produk, sedangkan penelitian tersebut dilakukan hanya sampai uji kelayakan produk.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Helmi Wicaksono (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Siswa Kelas X.” Hasil dari penelitian tersebut adalah pengembangan media permainan imajinasi pada pembelajaran menulis puisi kelas X, sedangkan hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *whiteboard animation* pada materi teks eksplanasi kelas XI. Penelitian tersebut menggunakan desain penelitian *Static Group Comparison* yakni adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest* sehingga hanya menggunakan satu kelas. Pada penelitian tersebut memperoleh hasil uji efektivitas dengan signifikansi $0,000 < 0,01$, sedangkan pada penelitian ini memperoleh hasil uji efektivitas dengan signifikansi $0,001 < 0,05$.

SIMPULAN DAN SARAN

Pada proses pengembangan, media dikembangkan menggunakan tiga aplikasi yaitu *VideoScribe Sparkol*, *Canva*, dan *Power Point*. Terdapat 5 tahap yang dilakukan peneliti sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Tahap pertama, yaitu analisis yang dimulai dengan analisis kebutuhan guru, kebutuhan siswa, karakteristik siswa, fakta, dan tujuan pembelajaran. Tahap kedua, yaitu desain yang dimulai dengan merancang RPP, mengumpulkan materi teks eksplanasi, menyiapkan desain produk, serta menyusun instrumen untuk penilaian validator dan responden. Tahap ketiga, yaitu pengembangan atau proses produksi media pembelajaran sesuai dengan materi, penilaian oleh validator, serta revisi produk. Tahap keempat, yaitu implementasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 8 Malang dengan pemberian *pretest posttest* dan angket respon siswa. Tahap kelima, yaitu evaluasi guna menghasilkan produk final yang valid dan layak diimplementasikan.

Pada hasil pengembangan, media yang dikembangkan mendapatkan nilai dari tiga validator yaitu ahli media 95,5% dan dinyatakan layak, ahli materi 75% dan dinyatakan layak, dan ahli bahasa 85,7% dan dinyatakan layak, serta diperoleh rata-rata 86% sehingga media tersebut dinyatakan valid. Pada hasil uji coba produk pengembangan, dilakukan pada siswa kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 8 Malang dengan desain penelitian *One Group Pretest Posttest* sehingga penelitian dilakukan pada satu kelas saja. *Pretest* diberikan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Pada *pretest* pilihan ganda memperoleh nilai rata-rata 54,54, dan pada *pretest* uraian memperoleh nilai rata-rata 55,65. Setelah media digunakan, siswa diberi soal *posttest*. Pada *posttest* pilihan ganda memperoleh nilai rata-rata 85,48, dan pada *posttest* uraian memperoleh nilai rata-rata 73,23. Selain itu, media tersebut mendapatkan respon dari guru sebesar 100% dan respon dari seluruh siswa 78,35%, sehingga media pembelajaran tersebut termasuk dalam kriteria baik.

Pada uji efektivitas produk pengembangan, dilakukan berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji statistik deskriptif dan uji t-test. Berdasarkan hasil uji t-test dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *whiteboard animation* efektif diimplementasikan pada pembelajaran teks eksplanasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 8 Malang, karena diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, serta terdapat perbedaan dan peningkatan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah (1) saran pemanfaatan produk, yaitu sebaiknya media benar-benar dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, serta permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran, sehingga tujuan dari pengembangan produk tersebut dapat tepat sasaran, (2) saran penyebaran, yaitu sebaiknya produk disebar atau diimplementasikan pada guru dan siswa yang memang membutuhkan media tersebut, sehingga dapat mengatasi kesenjangan-kesenjangan yang ada selama pembelajaran, dan (3) saran pengembangan lebih lanjut, yaitu sebaiknya produk juga dapat dikembangkan untuk materi lain pada mata pelajaran bahasa Indonesia, serta untuk peneliti

selanjutnya alangkah lebih baik jika subjek penelitian yang digunakan lebih banyak sehingga hasil uji efektivitas media yang didapatkan lebih valid.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Ari Ambarwati, SS., M.Pd. dan Bapak Helmi Wicaksono, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing skripsi dan kepada pihak yang memberikan dukungan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Ambarwati, Ari. 2019. *Pengembangan Buku Elektronik Bertema Keberagaman Pangan Pokok Untuk Mendukung Gerakan Literasi di SMA-SMK*. BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya, 3(1), 65-74.
- Ayu, Fitri Gusti. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Whiteboard Animation Pada Mata Pelajaran Administrasi Server Kelas XI SMK Negeri 1 Solok*. Jurnal Engineering Edu, 4(2), 17-26.
- Nur, Datin Rosyda. dkk. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Whiteboard Animation Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Gerak Lurus Untuk Siswa SMA Kelas X*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(3), 3832-3843.
- Pratiwi, Annisa Dessy. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran PALU (Papan Ilustrasi) Dalam Menyusun Teks Eksplanasi Pada Siswa SMA Kelas XI*. Skripsi: Universitas Brawijaya.
- R, Silfianas Mahendra. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksplanasi Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dalam Bentuk Flip Chart Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII di MTs Al Hidayah Bungah Gresik*. Skripsi: Universitas Islam Malang.
- Rofikoh, Evi. dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation Pada Materi Teks Eksplanasi Kelas XI SMA*. Jurnal Seminar Nasional Sastra, Pedagogik, dan Bahasa (SAGA), 3(1), 165-173.

- Setiani, Rina. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash CS5 Untuk Kelas XI SMA*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tibyani, Waesy. dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ensiklopedia Menggunakan Whiteboard Animation Materi Teks Prosedur*. Jurnal Seminar Nasional Sastra, Pedagogik, dan Bahasa (SAGA), 3(1), 129-136.
- Wicaksono, Helmi. dkk. 2018. *Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas X*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 3(2), 223-228.

Pembimbing I,



Dr. Ari Ambarwati, SS., M.Pd.

NIP. 130701197232227