

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

Fathiyatur Rizqi¹, Sri Wahyuni², dan Moh. Badrih³

(Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)

Email: fathiyaturrizqi028@gmail.com

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik, dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik. Model penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model pengembangan ADDIE memiliki tujuan untuk mendesain dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah pedoman wawancara, lembar validasi, dan angket respon siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa produk yang dikembangkan mendapatkan presentase 88,46 % dari aspek materi, dan aspek media sebesar 92,30%. Sedangkan angket respon siswa hasil uji coba mendapatkan persentase 94,9 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

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

PENDAHULUAN

Saat ini, dunia pendidikan sangat dekat dengan teknologi. Di Indonesia, pemerintah berupaya mendorong perkembangan teknologi agar sistem pendidikan dan pelatihan di Indonesia dapat bersaing dengan negara lain. Untuk

meningkatkan semua itu, dibutuhkan sebuah sistem pendidikan yang dapat memotivasi para pelajar untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan oleh sekolah sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peran yang dimainkan oleh media dalam pendidikan sangat penting karena media pendidikan mendorong penyebaran informasi, yang pada gilirannya mendorong pendidikan yang berkualitas. Menurut Lestari (2023), Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa.

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

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

Proses pendidikan melibatkan interaksi siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prasetyoningsih (2021) berpendapat bahwa hasil belajar adalah hasil (nilai) yang diperoleh dari pengetahuan pendidikan, dan hasil

pendidikan diperoleh dari evaluasi tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar bisa belajar dengan baik.

Tujuan dari Belajar Bahasa Indonesia adalah untuk mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif dan tepat dalam Bahasa Indonesia. Namun, hal ini tidak menjamin keberhasilan pendidikan siswa. Salah satu masalah yang paling umum dalam proses belajar bahasa Indonesia adalah siswa kurang tertarik untuk belajar selama pelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia menjadi proses pembelajaran yang membosankan dan tidak memuaskan. Ada banyak faktor yang menyebabkan pembelajaran bahasa Indonesia dipandang sebelah mata, salah satunya adalah minat siswa yang kurang dalam mempelajari bahasa Indonesia, prestasi belajar siswa yang rendah, dan kurangnya variasi guru dalam menggunakan media, model, metode, serta Teknik dalam pembelajaran.

Di sekolah menengah atas, tidak mudah untuk melibatkan siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama bahasa Indonesia. Guru harus memiliki dan menggunakan kurikulum yang sesuai dengan ilmu yang diajarkan dan memberikan pendidikan yang berkualitas. Proses pendidikan menunjukkan adanya hubungan antara guru dan siswa, dan setiap pekerjaan guru dipengaruhi oleh siswa, sehingga dengan bertambahnya guru, maka kegiatan belajar anak juga meningkat. (Prasetyoningsih, D.D. dan Suryanti: 2013).

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

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

Penelitian ini menggunakan kurikulum pendidikan yang dikembangkan sendiri oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi, Nadiem Anwar Makariem, 11 Februari 2022. Pada kurikulum merdeka, siswa dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif melalui berbagai mata pelajaran yang berbasis pembelajaran (Pengenalan Pancasila), Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (2022), penggunaan video pendidikan dapat membantu siswa mencapai tujuan pendidikan mereka. Salah satu alat yang berguna adalah aplikasi *Powtoon*, yang memudahkan guru untuk menjelaskan isi materi, terutama dalam materi teks negosiasi.

Nursholihah (2020) mengatakan bahwa teks negosiasi adalah teks yang berisi struktur dan fungsi hubungan dan bertujuan untuk mencari kesepakatan atau solusi antara dua pihak secara konsisten yang memiliki masalah yang berbeda. Untuk memenuhi isi dan contoh teks negosiasi yang baik, benar dan nyata, seperti yang terdapat pada capaian pembelajaran (CP) pada kurikulum merdeka, yaitu memproduksi teks negosiasi dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan baik monolog ataupun dialog. Tentunya, guru memerlukan bantuan media pembelajaran yang bisa dilihat, didengar dan dirasakan oleh peserta didik, yaitu berupa video pembelajaran yang menarik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X MA kanjeng sepuh sidayu Gresik adalah R & D (*Research and Develpoment*). Model pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ADDIE adalah untuk merancang dan menciptakan produk yang efisien dan efektif. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada modifikasi pada setiap tahap pengembangan, memastikan bahwa desain dan proses pembuatan produk sangat tepat. Untuk instrumen pengumpulan data model pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti, yaitu pedoman wawancara, pedoman validasi, dan angket respon siswa.

Langkah-langkah model pengembangan ADDIE pada pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X MA kanjeng sepuh sidayu Gresik dapat diuraikan sebagai berikut.

Langkah pertama dimulai dari tahap analisis yang terdiri dari (1) analisis ujung depan yaitu penyebaran angket kebutuhan siswa dan angket kebutuhan guru, (2) analisis siswa, (3) analisis konsep, (4) analisis tugas, dan (5) analisis kurikulum, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP).

Langkah yang kedua adalah tahap desain/perencanaan. Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan perencanaan pembelajaran. Tahap ini terdiri dari dua tahap yaitu (1) peta materi bertujuan supaya materi yang akan dimasukkan di dalam media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, (2) penyusunan scenario merupakan tahap awal sebelum masuk pada tahap produksi.

Langkah yang ketiga adalah tahap *develop* (pengembangan). Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran yang sudah direvisi

berdasarkan masukan dari para ahli. Tahap ini meliputi, validasi oleh para ahli, pengembangan, dan uji coba. Hasil tahap pengembangan dan uji coba digunakan sebagai dasar revisi. Langkah yang keempat adalah implementasi, tahap implementasi dilakukan dengan cara uji coba media pembelajaran kepada 21 peserta didik kelas X MA Kanjeng sepuh sidayu Gresik. Uji coba dilakukan untuk memperoleh respon dan umpan balik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik (1) wawancara, (2) pedoman validasi, dan (3) angket. Teknik wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa kebutuhan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X MA kanjeng sepuh sidayu Gresik. Teknik pedoman validasi untuk keperluan konfirmasi tentang kelayakan produk yang dikembangkan yang diisi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Teknik angket digunakan sebagai alat pengumpulan data berisi serangkaian pertanyaan yang harus ditulis atau dijawab oleh responden yaitu peserta didik kelas X MA kanjeng sepuh sidayu Gresik.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan dua macam teknik. Pertama, data kualitatif berasal dari pendapat dan rekomendasi para ahli serta siswa sebagai penilai produk yang dihasilkan. Kedua, data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran validasi subjek ahli medi, ahli materi, dan angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang telah dihasilkan berupa video media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi. Pada bab ini akan dibahas mengenai (1) data hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik, (2) hasil pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon*, dan (3) kelayakan media pembelajaran animasi *pawtoon*. Hasil dan langkah-langkah pengembangan diadaptasi dari

model pengembangan ADDIE yang meliputi (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, dan (5) tahap evaluasi.

Berdasarkan angket kebutuhan guru pada tahap analisis dapat disimpulkan bahwa **pertama**, guru menyatakan mengenai ketersediaan media pembelajaran untuk mempelajari teks negosiasi masih kurang memadai. Sehingga sangat diperlukan media pembelajaran yang menarik siswa untuk semangat dalam proses kegiatan pembelajaran, **kedua** guru setuju terhadap adanya media baru untuk mempelajari teks negosiasi. Pengembangan media pembelajaran baru memang dibutuhkan dalam proses kegiatan pembelajaran, karena cara belajar siswa terus berkembang mengikuti perkembangan zaman, dan **ketiga** guru berpendapat bahwa materi yang ada didalam media perlu disesuaikan dengan kurikulum. Karena kurikulum tetap menjadi pedoman utama dalam mengembangkan media pembelajaran, baik dari materi ataupun tujuan pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan angket kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwa **pertama**, sebesar 9,5 % atau 2 siswa menyatakan bahwa media untuk mempelajari materi teks negosiasi sudah memadai, 76,2 % atau 16 siswa menyatakan bahwa media untuk mempelajari materi teks negosiasi kurang memadai, dan 14,3 % atau 3 siswa menyatakan bahwa media untuk mempelajari materi teks negosiasi tidak memadai. Dari 21 siswa, hanya 2 siswa yang menyatakan bahwa media untuk mempelajari materi teks negosiasi sudah memadai, sehingga dapat disimpulkan bahwa masih perlu adanya pengembangan media pembelajaran, **Kedua** sebesar 19 % atau 4 siswa sangat setuju terhadap adanya media pembelajaran animasi *pawtoon* pada materi teks negoiasi, dan 81 % atau 17 siswa menyatakan setuju. Berdasarkan fakta-fakta tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik dengan pengembangan materi pembelajaran *pawtoon* berbasis animasi dalam teks negosiasi.

Pada tahap desain meliputi (1) pembuatan peta materi, (2) penyusunan skenario, (3) pemilihan karakter dan subjudul sebagai penghantar memasuki

materi yang akan disampaikan, (4) penambahan materi disesuaikan dengan sumber belajar yang digunakan oleh guru, dan (5) penambahan animasi disesuaikan dengan isi, atau materi yang sedang disampaikan. Animasi harus membantu pembelajar untuk mengimajinasikan isi dari materi tersebut. Animasi yang tepat mampu mempengaruhi pembelajar untuk lebih kreatif dan lebih teliti dalam menyimak video *pawtoon* yang sedang disampaikan. Adapun contoh hasil produk media pembelajaran animasi *pawtoon* sebagai berikut.



(Video media pembelajaran bisa diakses di link berikut)

https://youtu.be/VYEm_DB6Yeo?si=A1XxQRpjrTAQjH5g

Hasil kelayakan produk pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi mendapatkan persentase 88,46% dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria “sangat layak”. Sedangkan berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi mendapatkan persentase 92,30% dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria “sangat layak”.

Berdasarkan hasil uji coba produk yang sudah diuji cobakan pada siswa kelas X MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik pada pembelajaran teks negosiasi mendapatkan persentase 94,9% dengan acuan kriteria masuk kedalam kriteria “sangat layak”. Selain data yang diperoleh dari penilaian para ahli dan siswa, uji kelayakan juga dapat dilihat dari hasil uji kompetensi yang dikerjakan oleh 21 siswa setelah menggunakan media pembelajaran, berdasarkan hasil uji kompetensi siswa perolehan nilai dari semua siswa diatas kategori ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75, Lebih dari 85 % siswa diatas KKM, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X sudah efektif dan sangat layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Tiga prinsip utama dari pendidikan adalah untuk meningkatkan pembelajaran siswa, mendukung proses pembelajaran, dan memberikan kesempatan belajar bagi siswa. Untuk mendukung proses pembelajaran, materi pendidikan yang bersifat instruksional sangat diperlukan, dan *Pawtoon* adalah salah satu yang paling efektif. *Pawtoon* adalah media edukasi berbasis audiovisual. Teknologi audiovisual mengacu pada penggunaan alat-alat mekanis dan elektronik untuk menyalurkan informasi pendidikan. (Suryani dkk, 2020).

Pawtoon adalah platform untuk membuat video yang terdiri dari gambar bergerak yang disertai dengan suara. Menurut Sadiman, iklan video adalah

kombinasi media audio dan visual yang dapat mengungkapkan benar dan salah dan digunakan untuk menyampaikan pesan (Arif, 2019). Ada pro dan kontra untuk menggunakan *Pawtoon* sebagai lingkungan pendidikan. Di antara manfaatnya adalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, membuat mereka lebih aktif, dan mendorong lebih banyak belajar. Di sisi lain, kekurangan *Pawtoon* termasuk harganya yang mahal, video yang tersedia mungkin tidak sesuai dengan yang Anda inginkan, serta menggunakan *Pawtoon* membutuhkan peralatan proyeksi untuk melihatnya.

Penelitian merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan yang ada. Ada banyak sekali metode penelitian saat ini salah satunya yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan diartikan sebagai kajian yang dilakukan secara sistematis untuk merancang, membuat dan mengevaluasi sebuah produk, tujuan dari penelitian pengembangan yaitu menghasilkan produk (Rayanto, 2020).

Pada pengembangan pembelajaran penelitian ini menggunakan model ADDI yang dilakukan 4 tahap yaitu analisis, design, pengembangan implementasi. Model ADDI merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran (Suryani dkk, 2020).

Selama analisis, kebutuhan ditentukan, termasuk metode serta media yang akan digunakan dalam proses pelatihan. Selama tahap desain, hasilnya dievaluasi dan produk dibuat. Desain pengembangan media *Pawtoon* dibuat oleh peneliti yang terlebih dahulu membuat storyboard dan flowchart untuk membuat proses pembuatan media *Pawtoon*. Hal ini sejalan dengan temuan Hamid (2020) yang menyatakan bahwa fase pengembangan kurikulum memiliki tiga fase, yaitu fase produksi dan fase produksi media, termasuk produksi surat kabar; dan tahap pasca produksi yang meliputi proses editing. (Hamid, 2020).

Selama tahap pengembangan, *Pawtoon* digunakan untuk membuat

informasi pelatihan berdasarkan perencanaan dan analisis awal. Media *pawtoon* untuk animasi dianggap sebagai media yang paling penting dibandingkan dengan media lain seperti gambar atau suara. Langkah-langkah pengembangan media edukasi *Pawtoon* meliputi produksi, yang didorong oleh pembuatan video edukasi. Prosesnya diawali dari pemilihan karakter kartun yang sesuai dengan karakter dalam cerita dan muncul dalam template gambar *Pawtoon*.

Hasil uji coba produk didapatkan melalui angket respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran teks negosiasi. Media diuji cobakan pada 21 peserta didik kelas X-1. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran animasi *pawtoon* pada materi teks negosiasi dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar dan memudahkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan (Daryanto, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menguasai tujuan belajar.

Uji kelayakan media pembelajaran animasi *pawtoon* ditinjau dari perkembangan nilai hasil belajar peserta didik dari sebelum hingga sesudah menggunakan media tersebut. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan (Sugiyono, 2020) bahwa metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji kelayakan produk tersebut. Setelah menganalisis nilai peserta didik, pengembang menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran animasi *pawtoon*. Sesuai yang dikemukakan (Setyosari, 2020) bahwa tujuan penelitian pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.

Hasil validasi dari setiap ahli materi dan ahli media diperoleh data yaitu (1) validasi ahli materi diperoleh nilai 88,46 % dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu revisi, dan (2) nilai dari validator ahli media diperoleh nilai 92,30 % dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu

revisi. Selain itu, berdasarkan hasil penilaian siswa ketika melakukan uji coba nilai yang diperoleh sebesar 94,9 %. Hasil data tersebut termasuk dalam kategori sangat layak/sangat valid/tidak perlu direvisi. Media pembelajaran *pawtoon* dapat dikatakan layak digunakan, karena telah memenuhi kriteria pengembangan yaitu kelayakan media secara praktis.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran yaitu ketersediaan media pembelajaran yang menarik, perlu adanya capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dalam media, pemaparan materi yang singkat dan jelas, adanya contoh dalam media pembelajaran, adanya evaluasi diakhir materi, dan penggunaan warna-warna cerah yang tidak mengacaukan tampilan dalam media pembelajaran dan memberikan kenyamanan bagi siswa.

Hasil uji kelayakan validasi ahli materi diperoleh nilai 88,46 % dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu revisi, dan nilai dari validator ahli media diperoleh nilai 92,30 % dengan keterangan sangat layak/sangat valid/tidak perlu revisi. Selain itu, berdasarkan hasil penilaian siswa ketika melakukan uji coba nilai yang diperoleh sebesar 94,9 % serta hasil evaluasi diperoleh data lebih dari 85% nilai peserta didik diatas KKM. Berdasarkan hasil dari serangkaian uji coba para ahli dan peserta didik dapat diambil simpulan bahwa pengembangan media pembelajaran animasi *pawtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi kelas X layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah (1) bagi peserta didik, diharapkan dapat digunakan sebagai penunjang dan alternatif dalam pembelajaran, memberikan motivasi, meningkatkan pemahaman, dan penguasaan materi khususnya materi teks negosiasi, (2) bagi guru bahasa Indonesia, diharapkan

media pembelajaran ini menjadi inovasi dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat menjadi penunjang dan alternatif agar peserta didik lebih rajin dalam belajar khususnya pada materi pembelajaran teks negosiasi, (3) Bagi sekolah, diharapkan media pembelajaran ini dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, media ini juga dapat mendorong pembelajaran yang inovatif serta kreatif dan (4) Bagi pengembang lain, bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian sejenis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Dr. Sri Wahyuni, M.Pd dan Bapak Moh. Badrih, M.Pd selaku pembimbing skripsi dan kepada pihak yang memberikan dukungan dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, S. W., Kusmiyati, K., & Faizin, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 16(2), 281.
- Ambarwati, A., & Badrih, M. (2024). Manfaat Spotify Sebagai Media Dongeng dalam Upaya Digitalisasi Sastra Anak.
- Ardiansyah, B. (2023). Penilaian Siswa Terhadap Pembelajaran Membaca Teks Negosiasi Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme Melalui Media Lkpd. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 2(5), 575–584.
- Arif, Muhammad Faisal,. dkk. 2019. Pengembangan video pembelajaran IPA materi Gaya untuk siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4)
- Baetina, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Sma/Ma X. *Bio Educatio : (The Journal Of Science And Biology Education)*, 6(1).

- Hadana, H. S., Utomo, A. P. Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). *Implementasi Media Canva Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X Sma Negeri 11 Semarang. 1*(1).
- Hamid dkk. 2020. Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Hari Rayanto, Yudi., Sugianti. 2020. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek, Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute
- Lase, A. L. (2023). *Pengembangan Modul Data Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. 2*(1).
- Lestari, N. P. A. D., Sukadi, Maryati, T., & Sriartha, I. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 165–175.
- Lidiawati, B. (2023). *Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung.*
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Murniatie, I. U., & Busri, H. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Terampil Menulis Berbasis Project Based Learning Mahasiswa PBSI Universitas Islam Malang. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 7(4), 33-44.
- Nova Ardiana & Didik Himmawan. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner Di Sdn 1 Kedokanbunder. *Quality : Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies*, 1(1), 8–14.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).*

- Prasetyoningsih, D. D., & Suryanti. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Sd. *Jurnal Pgsd*, 01(02), 1–14.
- Prasetyoningsih, L. S. A. (2021). Strategi Individual Peer Tutoring Inklusi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Pada Masa Pandemi Covid-19, (Online), In Konferensi Nasional Pengabdian Masyarakat(KOPEMAS).
- Simanjuntak, S., Syafroni, R. N., & Adham, M. J. I. (N.D.). *Analisis Tindak Tutur Ilokusi Antara Penjual Dan Pembeli Di Pasar Kranji Serta Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Teks Negosiasi Kelas X Sma*.
- Suryani, Nunuk., dkk. 2020. Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangan, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suttrisno, S., Habibullah, R., & Ulya, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Math Garden Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Kelas Ii Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 934–943.
- WAHYUNI, Sri. Pengembangan Interactive E-Book Bidang Asesmen Bahasa Untuk Mengembangkan Kompetensi Dan Kemandirian Mahasiswa Program Pendidikan Bahasa. *LITERA*, 2019

Malang, 16 Juli 2024

Pembimbing I,



Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.

NIP. 196808231993032003