

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BENIME*:  
*WHITEBOARD ANIMATION* BERBASIS *ANDROID* PADA  
MATERI TEKS NEGOSIASI DI SMA NEGERI 2  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**OLEH  
ALMA LATIFAH  
NIM 312018027**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
AGUSTUS 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BENIME: WHITEBOARD ANIMATION* BERBASIS *ANDROID* PADA MATERI TEKS NEGOSIASI DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada  
Universitas Muhammadiyah Palembang  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

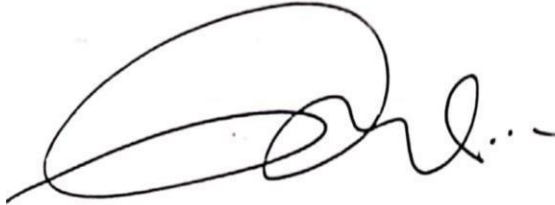
**Oleh  
Alma Latifah  
NIM 312018027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
Agustus 2022**

**Skripsi oleh Alnia Latifah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.**

**Palembang, Juli 2022**

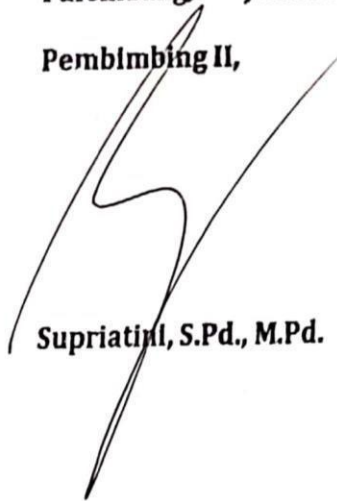
**Pembimbing I,**

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke, followed by a small dash.

**Dr. Gunawan Ismail, M.Pd., C.Mt.**

**Palembang, Juli 2022**

**Pembimbing II,**

A handwritten signature in black ink, featuring a large, sweeping loop and a long, thin vertical stroke extending downwards.

**Supriatni, S.Pd., M.Pd.**

Skripsi oleh Alma Latifah ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 10 Agustus 2022

Dosen Penguji,



**Dr. Gunawan Ismail, M.Pd., C.Mt.**

**Ketua**



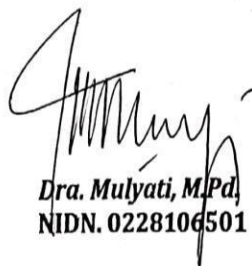
**Supriatini, S.Pd., M.Pd.**

**Anggota**

**Drs. Danto, M.Pd.**

**Anggota**

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



**Dra. Mulyati, M.Pd.  
NIDN. 0228106501**

**Mengesahkan  
Dekan  
FKIP UMP,**



**Dr. H. Rusdy AS., M.Pd.  
NIDN. 0007095908**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alma Latifah

NIM : 312018027

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Telp/HP : 085789712806

Menyatakan bahwa skripsi berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran *Benime: Whiteboard Animation* Berbasis *Android* pada Materi Teks Negosiasi di SMA Negeri 2 Palembang

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila di kemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, Juli 2022  
Yang menyatakan,



Alma Latifah  
NIM. 312018027

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*Tidak perlu menjalani hidup berdasarkan orang lain. Percaya saja pada diri sendiri, jalani hidup sehat dan bahagia.*

*Dengan rahmat Allah SWT, skripsi ini aku persembahkan kepada:*

- ❖ *Ayahanda M. Herman dan Ibunda Desi Natalia yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, semangat, dan pengorbanan yang tidak henti-hentinya. Terima kasih ayah dan ibu, semoga Allah SWT, selalu merahmati kalian.*
- ❖ *Saudara dan saudariku, M. Berkha Ramadhan, M. Vito Muzakki, RA. Aisyah Amalia Putri, Natasya Ibadillah, RM. Khadafi Bagus Ramadhan, RA. Azzalea Khaliqa Dzahin, Kalishah Putri Nandri, RM. Faiz Idzqian, dan Natisya Arsyilla, serta sahabat tersayang sekaligus keluarga Ferian, Dila Rizky Yanti, Savira Salsabillah, Aulia, Ananda Papat Oktariza, Sumi Hartini, Orintia Yolanda, Defi Andayani, dan Diana Putri Irliani yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.*
- ❖ *Dosen Pembimbing Bapak Dr. Gunawan Ismail, M.Pd., C.Mt. dan Ibu Supriatini, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing, mengarahkan dan selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.*
- ❖ *Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook yang memberikan rasa semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.*
- ❖ *Teman-teman Angkatan 2018 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.*
- ❖ *Teman-teman organisasi Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.*
- ❖ *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.*

## ABSTRAK

Latifah, Alma. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Benime: Whiteboard Animation Berbasis Android pada Materi Teks Negosiasi Di SMA Negeri 2 Palembang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Strata Satu (S1), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang, Pembimbing: (I) Dr. Gunawan Ismail, M.Pd., (II) Supriatini, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci:** *pengembangan, benime: whiteboard animation, teks negosiasi*

Skripsi ini merupakan hasil penelitian yang menggambarkan seberapa besar pengaruh media pembelajaran terhadap proses belajar peserta didik. Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru Bahasa Indonesia harus mampu menciptakan bahan ajar yang modern, menarik, dan praktis untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi. Untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar video pembelajaran *Benime: Whiteboard Animation Berbasis Android* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran *benime: whiteboard animation* berbasis *android* di SMA Negeri 2 Palembang. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran *benime: whiteboard animation* berbasis *android* di SMA Negeri 2 Palembang. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran *benime: whiteboard animation* berbasis *android* di SMA Negeri 2 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Hasil penelitian pengembangan ini validitas media pembelajaran didapatkan berdasarkan hasil uji *alpha* oleh validator ahli media dengan persentase 92,30% berkategori sangat layak dan validator ahli materi dengan persentase 93,33% berkategori sangat layak. Berdasarkan respon uji *beta* kelompok kecil (*small group*) terhadap media pembelajaran diperoleh persentase 93,33% dengan kategori sangat layak. Sehingga video pembelajaran *benime: whiteboard animation* berbasis *android* ini sangat layak digunakan sebagai bahan ajar tambahan pada materi teks negosiasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Sekolah Menengah Atas.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran *Benime: Whiteboard Animation* Berbasis *Android* pada Materi Teks Negosiasi di SMA Negeri 2 Palembang”. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk menyelesaikan perkuliahan dalam mendapatkan Pendidikan Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Dr. Gunawan Ismail, M.Pd. selaku pembimbing I dan Supriatini, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan saran-saran yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UM-Palembang, serta semua staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UM-Palembang.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Marphudok, S.Pd., M.Pd. Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Palembang, yang telah memberikan izin untuk penelitian. Terima kasih juga untuk Rohmadila, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia kelas X IPA II, peserta didik kelas X IPA II SMA Negeri 2 Palembang. Ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya untuk keluarga dan orang tua, Ayahanda M. Herman, Ibunda Desi Natalia yang tiada henti mendoakan, memberikan kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan selama ini untuk keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan skripsi ini, baik berupa dukungan moril maupun materil. Karena penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan



tersebut, sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca, serta bagi penelitian selanjutnya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Palembang, Juli 2022

Penulis,

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Pengertian Pengembangan.....	9
B. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
C. Pengertian <i>Benime: Whiteboard Animation</i> .....	13
D. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran <i>Benime: Whiteboard Animation</i> .....	14
E. Pengertian Negosiasi.....	14
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode Pengembangan .....	19
B. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan .....	19
C. Validasi Produk .....	22
D. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian .....	23
E. Populasi, Sampel, Teknik Pengumpulan Data.....	24
F. Teknik Analisis Data .....	26

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Hasil Pengembangan .....	27
B. Hasil Uji Coba Produk.....	42
C. Revisi Produk Akhir .....	56

#### **BAB V PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan <i>Benime: Whiteboard Animation</i> .....	58
B. Deskripsi Data Hasil Validasi Produk .....	59

#### **BAB VI SIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	62

<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>63</b>
----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>
-------------------------------	-----------

<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>139</b>
-----------------------------------	------------

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Kriteria Lembar Validasi.....	25
2.2 Perhitungan Nilai Rata-rata .....	26
3.1 Pengalaman Peserta Didik terhadap Evaluasi Pembelajaran	
Materi Teks Negosiasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	30
3.2 Data Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	32
3.3 Desain <i>Storyboard Benime: Whiteboard Animation</i> .....	35
3.4 Validator <i>Benime: Whiteboard Animation</i> Berbasis <i>Android</i>	
pada Materi Teks Negosiasi .....	41
3.5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	43
3.6 Komentar dan Saran Perbaikan Validator Ahli Media.....	45
3.7 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2 .....	45
3.8 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media .....	47
3.9 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	48
3.10 Komentar dan Saran Perbaikan Validator Ahli Materi .....	50
3.11 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2 .....	51
3.12 Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi.....	52
3.13 Hasil Respon Peserta Didik dengan Uji <i>Beta</i> Kelompok Kecil	
( <i>Small Group</i> ) terhadap <i>Benime: Whiteboard Animation</i>	
Berbasis <i>Android</i> .....	53

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 <i>Flowchart Benime: Whiteboard Animation Berbasis Android</i> .....	34
3.1 Rancangan Halaman Awal .....	37
3.2 Rancangan Tujuan Pembelajaran.....	38
3.3 Rancangan Halaman Interaksi .....	38
3.4 Rancangan Materi .....	39
3.5 Rancangan Halaman Penutup .....	40
3.6 Tampilan <i>Assemble the Voice</i> .....	40
3.7 Diagram Batang Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Media.....	48
3.8 Diagram Batang Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Materi.....	53
3.9 Revisi Animasi setelah <i>Alpha Test</i> oleh Validator Media .....	56
3.10 Revisi Tujuan Pembelajaran setelah <i>Alpha Test</i> oleh Validator Materi .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Proposal Skripsi.....	66
2. Usulan Judul Skripsi.....	88
3. Surat Tugas .....	89
4. Surat Undangan Seminar Proposal.....	90
5. Daftar Hadir Mahasiswa Seminar Proposal .....	91
6. Bukti telah Memperbaiki Proposal Skripsi.....	93
7. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi .....	94
8. Surat Riset FKIP UMP .....	95
9. Surat Izin Riset Dinas Pendidikan.....	96
10. Surat Keterangan telah Melakukan Riset dari SMA N 2 Palembang.....	97
11. Surat Persetujuan Ujian Skripsi .....	98
12. Hasil Angket Tahap 1 Ahli Media .....	99
13. Hasil Angket Tahap 2 Ahli Media .....	103
14. Hasil Angket Tahap 1 Ahli Materi.....	107
15. Hasil Angket Tahap 2 Ahli Materi.....	112
16. Silabus .....	117
17. Hasil Angket/Kuisisioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	122
18. Lembar Wawancara Guru.....	126
19. Media Pembelajaran <i>Benime: Whiteboard Animation</i> Berbasis <i>Android</i> pada Materi Teks Negosiasi.....	127
20. Hasil Angket/Kuisisioner Tanggapan Peserta Didik Kelompok Kecil terhadap Produk <i>Benime: Whiteboard</i> <i>Animation</i> Berbasis <i>Android</i> pada Materi Teks Negosiasi.....	130
21. Dokumentasi Penelitian .....	135
22. Kartu Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi.....	137
23. Daftar Riwayat Hidup .....	139

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang mengutamakan pentingnya pendidikan untuk kemajuan masyarakatnya. Dengan adanya pendidikan, manusia mampu bertahan dan bersaing di era modern seperti saat ini. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor : 20 Tahun 2003 tentang pendidikan mendefinisikan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara (Kholidin, 2017).

Pendidikan dalam bahasa Yunani berasal dari kata *pedagogik* yaitu ilmu menuntun anak. Orang Romawi melihat pendidikan sebagai *educare*, yaitu mengeluarkan dan menuntun, tindakan merealisasikan potensi anak yang dibawa waktu dilahirkan di dunia (Nurkholis, 2013:25).

Dalam arti yang sederhana, pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan (Nasution, 2016:2).

Pendidikan sangat berperan penting untuk kemajuan individu maupun negara karena dengan pendidikan orang dapat mengetahui apa yang benar dan yang salah, fungsi pendidikan dalam negara ini juga sangatlah penting untuk selalu menghasilkan anak bangsa yang cerdas. Fungsi pendidikan adalah menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan (Sujana, 2019:30).

Adapun fungsi pendidikan nasional untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Nasution, 2016:3).

Dengan adanya fungsi pasti selanjutnya memiliki tujuan, tujuan pendidikan nasional Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Nomor : 20 Tahun 2003 yaitu, pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya (aktualisasi) dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang apa adanya (potensialitas), dan diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang dicita-citakan (Sujana, 2019:31).

Dalam upaya pembangunan bidang pendidikan, pemerintah telah menetapkan kebijakan WAJAR (wajib belajar) 9 tahun, bahkan untuk beberapa daerah tertentu telah merencanakan WAJAR 12 tahun (Supardi, 2012:112). Melalui kebijakan ini, diharapkan bahwa setiap warga negara Indonesia minimal berpendidikan sampai tingkat SMP (sekolah menengah pertama) atau sederajat. Selain program WAJAR 9 tahun, upaya-upaya pemerintah untuk meningkatkan angka partisipasi pendidikan masyarakat pun terus dikembangkan. Upaya-upaya tersebut dilakukan dengan pengadaan beasiswa-beasiswa, program bidik misi di perguruan tinggi dan lain-lain.

Kata *belajar*, berarti suatu proses perubahan tingkah laku pada peserta didik akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya melalui proses pengalaman dan latihan (Subana, 2011:9). Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri orang dari ia lahir sampai akhir hayatnya. Proses belajar dapat terjadi kapan dan dimana saja. Ini dapat dibuktikan dengan berubahnya tingkah laku seseorang yang dapat terjadi pada tingkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Kuswanto, 2018:15).

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotor (Agustin, 2011:82).



Pembelajaran adalah intervensi guru atau dosen dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan perbuatan belajar, dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Herman Seri, 2009:92).

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dijadikan modal dasar untuk belajar dan perkembangan anak-anak Indonesia. Selain itu, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia juga dapat membina dan mengembangkan kepercayaan diri peserta didik sebagai komunikator, pemikir imajinatif, dan warga negara Indonesia yang literat atau melek informasi (Kemendikbud, 2015:iii).

Dalam dunia pendidikan sendiri, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan, yaitu isi atau materi dari pembelajaran itu sendiri dimana tujuan akhir yang hendak dicapai adalah terjadinya proses pembelajaran (Sengkey, 2019:104).

Media pembelajaran juga berkaitan dengan teknologi yang ada saat ini, media pembelajaran diharapkan bukan hanya sekedar buku tetapi media pembelajaran juga berupa media lain yang mampu berkembang dan selalu menghasilkan yang terbaru melalui teknologi.

Kemajuan teknologi yang menyeluruh telah mempengaruhi dalam segala aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan seni dan bahkan di dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan harus mau mengadakan inovasi yang menyeluruh artinya semua perangkat dalam sistem pendidikan memiliki peran dan menjadi faktor yang begitu berpengaruh dalam keberhasilan sistem pendidikan (Nurdyansyah, 2017:3).

Menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT, 2004) mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai berikut; "Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya

memfasilitasi pembelajaran, meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola proses sumber-sumber teknologi yang tepat. Tujuan utamanya masih tetap untuk memfasilitasi pembelajaran (agar efektif, efisien, dan menarik/*joyfull*) dan meningkatkan kinerja.”

Secara harfiah teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*tecnologia*” yang berarti pembahasan sistematis mengenai seluruh seni dan kerajinan. Istilah tersebut memiliki akar kata “*techne*” dalam bahasa Yunani kuno berarti seni (*art*), atau kerajinan (*craft*). Dari makna harfiah tersebut, teknologi dalam bahasa Yunani kuno dapat didefinisikan sebagai seni memproduksi alat-alat produksi dan menggunakannya. Definisi tersebut kemudian berkembang menjadi penggunaan ilmu pengetahuan sesuai dengan kebutuhan manusia (Ngafifi, 2014:36).

Teknologi yang sedang melanda saat ini sangat berkembang pesat, yang kita ketahui seperti *handphone*. Dimana *handphone* hampir setiap tahunnya selalu berkembang dan mengeluarkan versi terbaru dan terbaik.

Menurut Satyaputra (2016:2) *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan *tablet*. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai ‘jembatan’ antara peranti (*device*) dan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *device* nya dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi.

*Android* adalah sistem operasi (*operating system*) yang umumnya digunakan pada perangkat dengan navigasi *full touch screen* yang biasa dimiliki oleh *smartphone* dan computer tablet (Yusfrizal, 2019:32).

*Android* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan dari sistem *android*.

Kelebihan *android* :

1. *Andorid* bersifat terbuka, karena berbasis *linux* yang memang *open source* jadi dapat dikembangkan oleh siapa saja.

2. Akses lebih mudah ke *android app market*.
3. Sistem operasi merakyat.
4. Fasilitas penuh USB.
5. Mudah dalam hal notifikasi, seperti SMS, *email*, dan artikel-artikel terbaru.
6. Mendukung semua layanan *Google*.

Kekurangan *android* :

1. Terhubung dengan internet.
2. Perusahaan perangkat kadang lambat mengeluarkan versi resmi dari *android*.
3. Kadang sering terdapat iklan.

Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Benime: WhiteBoard Animation* berbasis *Andorid*. Dengan adanya media pembelajaran, guru akan lebih mudah menyampaikan pembelajaran dengan menarik. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka peserta didik semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Pada kurikulum 2013, materi teks negosiasi yang terdiri dari kompetensi dasar (KD) 3.11 Menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi dan 4.11 Mengkonstruksikan teks negosiasi dengan memperhatikan isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan. Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas X semester genap di SMA Negeri 2 Palembang.

*Benime* merupakan aplikasi berjenis *Whiteboard Animation*, suatu aplikasi yang membuat video animasi memiliki fitur gambar, suara, dan tulisan yang dapat diunduh di *play store*. Aplikasi *android* ini dapat memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan praktis karena penggunaannya dapat melalui *smartphone/handphone*.

Penelitian terdahulu yang membahas pembelajaran menggunakan media berjenis *Whiteboard Animation* pernah diteliti oleh Ningrum Astriawati dan Waris Wibowo mahasiswa Akademi Maritim Yogyakarta

dengan jurusan Teknika pada tahun 2019 dengan judul ***“Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Taruna Melalui Media Berbasis Whiteboard Animation Bidang Navigasi Pelayaran”***. Simpulan Ningrum Astriawati dan Waris Wibowo mahasiswa Akademi Maritim Yogyakarta dengan jurusan Teknika menunjukkan bahwa media *whiteboard animation* yang dijadikan penelitian dapat diterima dan berada pada klasifikasi baik yang akan mampu mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kemudian, penelitian media *Whiteboard Animation* ini pernah dilakukan oleh Waesy Tibyani dan Hermanto mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan dengan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada tahun 2021 dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ensiklopedia Menggunakan Whiteboard Animation Materi Teks Prosedur”***. Simpulan Waesy Tibyani dan Hermanto mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan dengan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia bahwa media pembelajaran berbasis ensiklopedia menggunakan *Whiteboard Animation* materi teks prosedur pada peserta didik kelas XI SMK sangat layak digunakan untuk media pembelajaran.

Dari kedua penelitian terdahulu di atas menjelaskan bahwa yang sudah diteliti yaitu; Penelitian yang pertama dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik Bidang Navigasi Pelayaran yang menggunakan media berbasis *whiteboard animation*. Penelitian yang kedua dilakukan untuk mengembangkan media berbasis *ensiklopedia* menggunakan *whiteboard animation* pada materi teks prosedur. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saya ialah terdapat pada pengembangan media pembelajarannya, jika penelitian terdahulu masih belum lengkap dalam menggunakan fitur yang tersedia maka saya akan menggunakannya agar lebih menarik untuk peserta didik. Seperti latar video yang dapat ditambahkan gambar apa saja dan tersedia gambar animasi yang bermacam-macam, dan media yang saya pilih itu sudah tersedia dalam bentuk aplikasi sehingga siapapun dapat menggunakannya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran *Benime: Whiteboard Animation* berbasis *android* di SMA Negeri 2 Palembang?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran *Benime: Whiteboard Animation* berbasis *android* di SMA Negeri 2 Palembang?
3. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *Benime: Whiteboard Animation* berbasis *android* di SMA Negeri 2 Palembang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian yang diuraikan maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran *Benime: Whiteboard Animation* berbasis *android* di SMA Negeri 2 Palembang.
2. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran *Benime: Whiteboard Animation* berbasis *android* di SMA Negeri 2 Palembang.
3. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran *Benime: Whiteboard Animation* berbasis *android* di SMA Negeri 2 Palembang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Menurut Timbowo (2016:4) manfaat memiliki pengertian yaitu keinginan orang banyak untuk menjadikan lebih mudah atau lebih baik tanpa harus jadi beban hidupnya. Berdasarkan pendapat tersebut maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta Didik, penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan menambah pengetahuan tentang media pembelajaran *Benime: Whiteboard Animation* berbasis *android* pada materi teks negosiasi, sehingga peserta

didik dapat mempelajari materi teks negosiasi berulang kali, kapan dan dimana saja dengan praktis.

2. Guru, penelitian ini diharapkan untuk memudahkan para guru dalam membuat media pembelajaran yang unik dan praktis untuk mencapai tujuan belajar mengajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Sekolah, penelitian ini diharapkan untuk menambah pengetahuan sekolah dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menginspirasi dalam menciptakan media pembelajaran.



## DAFTAR RUJUKAN

- Alessi, M.S., & Trollip, S. 2001. *Multimedia For Learning Methods and Development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Astriawati, Ningrum dan Waris Wibowo. 2019. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Taruna Melalui Media Berbasis "WhiteBoard Animation" Bidang Navigasi Pelayaran*. Makalah disajikan pada Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Asyqar, Farisa dan Himawan Dwiatmodjo. 2020. Sistem Informasi Persediaan barang (*Inventory*) pada PT. Ferro Mas Dinamika Menggunakan VB. NET. *Jurnal Sibernetika*, Vol 5(2), 147.
- Dewi, Novita Susiyanti dkk. 2015. Implementasi Pembelajaran Menulis Teks negosiasi Berdasarkan Kurikulum 2013 Di Kelas X.B Akuntansi SMK Negeri 1 Singaraja. *e-Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol 3.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2018. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Kemendikbud. 2015. *Bahasa Indonesia Kelas X*.
- Kholidin dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol 6.
- Kokasih, E. 2017. *Jenis-Jenis Teks: Analisis Fungsi, Struktur, dan kaidah serta Langkah Penulisannya*. Bandung: Yrama Widya.
- Kuswanto, Joko dan Ferri Radiansah. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, Vol 14(1), 15-20.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Mahsun, 2017. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan, Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Mahsyun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Mulyaningtyas, Rahmawati. 2020. Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa. *Jurnal*



*Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol 5(1), 151-160*

- Rofikoh,Evi dan Hermanto. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WhiteBoard Animation pada Materi Teks Eksplanasi Kelas XI SMA*. Makalah disajikan pada Seminar Nasional SAGA, Universitas Ahmad Dahlan, 165-174.
- Rosaly, Rizqi dan Andy Prasetyo. 2019. *Pengertian Flowchart beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*. Jurnal Academia.
- Salim dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Sanaky, AH Wijaya. 2011. *Media Pembelajaran: Buku Wajib Pegangan Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sanjaya,Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sengkey,Daniel Febrian dkk. 2019. Penilaian Mahasiswa terhadap Jenis Media Pembelajaran dalam Penerapan Flipped Classroom. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer. Vol 8(2)*, 103-110.
- Septian,Albitar. 2019. Problematika Pembelajaran Teks Negosiasi Di SMKN 3 Malang Ditinjau Dari Segi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol 4(2)*, 65-70.
- Satyaputra, Alfa dan Maulina Eva Aritonang. 2016. *Lets Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Subana dan Sunarti. 2011. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dan Agung,Leo. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Tibyani,Waesy dan Hermanto. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ensiklopedia Menggunakan WhiteBoard Animation Materi Teks Prosedur*. Makalah disajikan pada Seminar Nasional SAGA, Universitas Ahmad Dahlan. 129-136.

Timbowo, Deify. 2016. Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi. *e-Jurnal Acta Diurna*. Vol 5(2).

Yuhana, Asep Nanang, dan Fadillah Aisah Aminy. 2019. Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol 7(1), 80-96.

Wicaksono, Helmi dkk. 2018. Teori, Penelitian, dan Pengembangan. *Jurnal Pendidikan*. Vol 5(2), 223.

