

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS NEGOSIASI BERBASIS VIDEO ANIMASI
PLOTAGON PADA SISWA KELAS X SMK
MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

OLEH

MADINA TUNISA

NIM 312021032



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS
TEKS NEGOSIASI BERBASIS VIDEO ANIMASI
PLOTAGON PADA SISWA KELAS X SMK
MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Madina Tunisa
NIM 312021032**

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

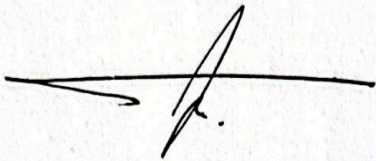
Agustus 2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Madina Tunisa ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Palembang, 27 Agustus 2026

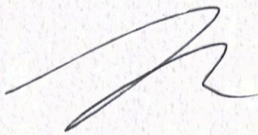
Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, consisting of a horizontal line with a stylized, looped flourish above it.

Drs. Danto, M.Pd.

Palembang, 27 Agustus 2026

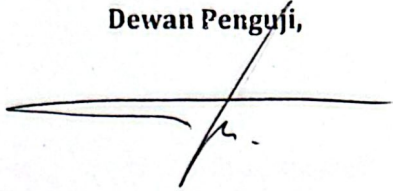
Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, featuring a series of fluid, connected loops and a long horizontal stroke at the end.

Prof. Dr. Houtman, M.Pd.

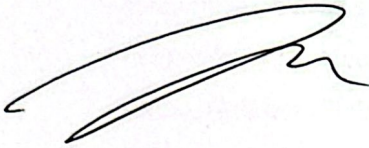
**Skripsi oleh Madina Tunisa ini telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 31 Agustus 2026**

Dewan Penguji,



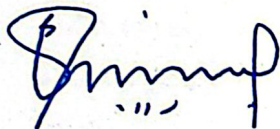
Drs. Danto, M.Pd.

Ketua



Prof. Dr. Houtman, M.Pd.

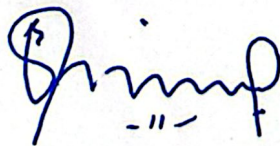
Anggota



Surismiati, S.Pd., M.Pd.

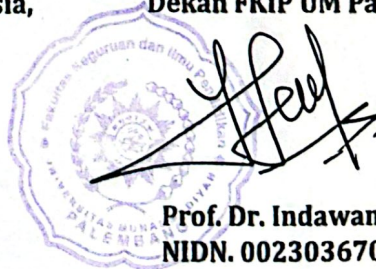
Anggota

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



**Surismiati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0204037302**

**Mengesahkan
Dekan FKIP UM Palembang,**



**Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.
NIDN. 0023036701**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Madina Tunisa
NIM : 312021032
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Telp/Hp : 082182867528/081273320889

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Video Animasi Plotagon Pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 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, 29 Agustus 2026

Menyatakan,


na Tunisa
NIM. 312021032

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Apa yang menjadi bagianmu akan sampai kepadamu.”

(Ali Bin Abi Thalib)

“Masa depan bergantung pada apa yang kamu lakukan hari ini.”

(Mahatma Gandhi)

“Kesuksesan adalah hasil dari usaha-usaha kecil yang dilakukan terus-menerus.”

(Robert Collier)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS. Al- Baqarah:286)

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah SWT. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Ayahanda dan Ibunda tercinta, Bapak Muhammad Anshorie dan Ibu Rosidah. Terima kasih atas dukungan dan doa yang selalu kalian berikan padaku serta kasih sayang yang tak pernah habisnya, yang menjadi sumber kekuatan dalam melewati skripsi ini.**
- ❖ Dosen pembimbingku Drs. Danto, M.Pd. dan Prof. Dr. Hourman, M.Pd. yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.**
- ❖ Kaprodi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UM Palembang Surismiati, M.Pd. yang telah mengarahkan, memberikan dukungan, dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.**

- ❖ **Adikku tersayang, Dela Nur Oktapiani, terima kasih telah menjadi penyemangat dalam setiap langkahku. Semoga pencapaian ini menjadi motivasi untukmu meraih cita-cita.**
- ❖ **Keluarga Besar Abah Toyib, terima kasih atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang selalu diberikan.**
- ❖ **Ibu Salsabila, S.Pd., Gr. serta keluarga besar SMK Muhammadiyah 2 Palembang yang telah banyak membantu dan memberi ruang dalam proses penelitian skripsi saya.**
- ❖ **Almamaterku tercinta Universitas Muhammadiyah Palembang.**

ABSTRAK

Tunisa, Madina. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Video Animasi Plotagon Pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing (I) Drs. Danto, M.Pd. dan (II) Prof. Dr. Houtman, M.Pd.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, Animasi Plotagon 3D.

Fokus utama bagian ini adalah kegiatan belajar menyusun teks negosiasi pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang masih menggunakan metode dan media yang relatif terbatas sehingga diperlukan variasi media pembelajaran yang dapat memberikan contoh situasi negosiasi secara lebih konkret. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. kajian ini diarahkan untuk mengembangkan media yang digunakan dalam kegiatan belajar menyusun teks negosiasi berbasis Animasi Plotagon pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang dengan melibatkan uji validasi dari ahli media dan ahli materi, serta uji coba terbatas kepada siswa. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui wawancara, angket, dan lembar validasi. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis Animasi Plotagon mendapatkan hasil kelayakan sebesar 92,73% dari ahli media dan 82,5% dari ahli materi, yang keduanya berada dalam kategori sangat layak. Respons siswa terhadap media mendapatkan persentase sebesar 94,40% dan berada dalam kategori sangat layak. Efektivitas media juga terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa, yaitu dari 56,25 pada pretest menjadi 94,15 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,87. atas dasar itu, media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis Animasi Plotagon dalam bentuk video dinilai sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran teks negosiasi pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa tercurahkan ke hadirat Allah Swt, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Berbasis Video Animasi Plotagon pada Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan Pendidikan Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis ucapkan terima kasih kepada Drs. Danto, M.Pd. pembimbing I dan Prof. Dr. Houtman, M.Pd. pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Surismiati, S.Pd., M.Pd. dan seluruh Dosen serta semua Staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SMK Muhammadiyah 2 Palembang, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, serta Salsabila, S.Pd., Gr. guru Bahasa Indonesia di SMK Muhammadiyah 2 Palembang.

Penulis sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga tercinta, khususnya Ayahanda Muhammad Anshorie dan Ibunda Rosidah atas doa, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala kebaikan dan pengorbanan tersebut mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah Swt.

Palembang, 19 Agustus 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERTANGGUNG JAWABAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Pengembangan	4
E. Manfaat Penelitian	5
F. Definisi Operasional	6
G. Daftar Istilah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
B. Kajian Penelitian yang Relevan	11
C. Kerangka Pemikiran	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
A. Penelitian Pengembangan	14
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	14
C. Desain Uji Produk	16
D. Teknik Pengumpulan Data	20
E. Teknik Analisis Data	30

BAB IV HASIL PENELITIAN	32
A. Hasil Pengembangan	32
B. Kelayakan Media Animasi Plotagon Berdasarkan Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi	45
C. Efektivitas Media Animasi Plotagon dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi	49
BAB V PEMBAHASAN	51
A. Hasil Pembahasan	51
B. Kelayakan Media Animasi Plotagon Berdasarkan Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi	54
C. Efektivitas Media Animasi Plotagon dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi	55
D. Kendala dalam Pengembangan dan Implementasi Media Animasi Plotagon	56
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan ADDIE	15
Gambar 3.2 Tampilan mencari media aplikasi Plotagon Studio	16
Gambar 3.3 Tampilan depan saat masuk media Plotagon	16
Gambar 3.4 Tampilan membuat cerita baru di Plotagon Story	17
Gambar 3.5 Beberapa Pilihan Fitur Media	17

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jumlah Siswa Kelas X.....	19
Tabel 3.2	Instrumen Penelitian untuk Ahli Media.....	20
Tabel 3.3	Instrumen Penelitian untuk Ahli Materi.....	23
Tabel 3.4	Instrumen Angket Siswa.....	27
Tabel 3.5	Instrumen Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	28
Tabel 3.6	Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli	30
Tabel 3.7	Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran oleh Siswa	31
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Validasi Media dalam Aspek Tampilan Kualitas Animasi & Visual Plotagon	34
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Validasi Media dalam Aspek Kebahasaan & Relevansi Materi Negosiasi.....	36
Tabel 4.3	Komentar dan Saran Validator Media.....	38
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Validasi Materi.....	38
Tabel 4.5	Komentar dan Saran Validator Materi	42
Tabel 4.6	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	45
Tabel 4.7	Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 4.8	Hasil Nilai Tes Siswa (Pretest)	46
Tabel 4.9	Hasil Nilai Tes Siswa (Posttest)	47
Tabel 4.10	Hasil Rekapitulasi Penilaian Siswa	49

LAMPIRAN

1. Proposal Skripsi
2. Usulan Judul Skripsi
3. Undangan Ujian Seminar Proposal
4. Daftar Hadir Mahasiswa
5. Surat Keputusan Dosen Pembimbing Penulis Skripsi
6. Surat Permohonan Riset
7. Surat Keterangan Penelitian
8. Validasi Media Tahap 1
9. Validasi Materi Tahap 1
10. Instrumen Kuisisioner Kebutuhan Siswa
11. Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan
12. Instrumen Angket Siswa
13. Hasil Pretest dan Posttest
14. Foto-foto Kegiatan Penelitian
15. Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi
16. Surat Persetujuan Ujian Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fokus utama bagian ini adalah kemampuan berbahasa siswa berkembang melalui keterampilan menerima dan menghasilkan pesan, termasuk keterampilan menulis. Salah satu kompetensi yang dipelajari pada jenjang SMK adalah menyusun teks negosiasi. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, menulis menuntut siswa bukan hanya menuangkan gagasan, tetapi juga menata ide, memilih bentuk bahasa yang sesuai, serta menyesuaikan isi dengan tujuan komunikasi. Kompetensi ini berhubungan dengan kemampuan menyusun pendapat, alasan, penawaran, dan kesepakatan secara tertulis dengan penggunaan bahasa yang tepat.

Dilihat dari kebutuhan pembelajaran, siswa perlu mampu membaca situasi komunikasi, mengembangkan argumen, menyeleksi gagasan, dan menuliskannya secara sistematis. Jika kegiatan belajar hanya berpusat pada penjelasan teori dan latihan tertulis, kesempatan siswa untuk melihat penerapan negosiasi dalam konteks yang konkret menjadi terbatas. Karena itu, pembelajaran perlu menyediakan pengalaman yang memberi dukungan kepada siswa menghubungkan konsep teks dengan situasi komunikasi yang sebenarnya. kegiatan belajar menyusun teks negosiasi memerlukan lebih dari penguasaan struktur dan kaidah kebahasaan.

Secara substantif, teori pembelajaran multimedia menempatkan kata dan gambar sebagai dua unsur yang dapat saling melengkapi dalam proses pembentukan penguasaan. Dalam konteks pembelajaran menulis, dukungan visual dapat memberi dukungan kepada siswa menghubungkan konsep dengan contoh penerapannya sebelum menuangkannya ke dalam bentuk teks. Mayer (2010:124-132) menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi keduanya dapat lebih efektif dibandingkan penyajian yang hanya mengandalkan kata.

Dalam konteks penelitian, pola tersebut membuat aktivitas belajar

cenderung satu arah dan membatasi ruang siswa untuk mengeksplorasi situasi negosiasi, mengembangkan ide, serta berlatih menyusun teks secara kontekstual. Kondisi pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Palembang mengindikasikan bahwa materi menyusun teks negosiasi masih banyak disampaikan melalui penjelasan guru, penyampaian teori, dan latihan tertulis. Ketika variasi kegiatan belajar terbatas, kejenuhan dapat muncul dan keterlibatan siswa dalam proses menulis menjadi kurang optimal.

Fokus utama bagian ini adalah kustandi dan Darmawan (2020:5-8) menekankan bahwa pemilihan media perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan isi yang disampaikan. Atas dasar itu, media berbasis multimedia relevan digunakan sebagai alternatif terhadap pembelajaran yang dominan verbal. Salah satu bentuk yang dapat diterapkan pada materi menyusun teks negosiasi ialah Animasi Plotagon dalam bentuk video. media yang digunakan dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan guna menjembatani materi dengan pengalaman belajar siswa.

Dilihat dari kebutuhan pembelajaran, unsur tersebut memberi siswa contoh mengenai cara pendapat disampaikan, alasan dibangun, penawaran diajukan, dan kesepakatan dicapai. Animasi Plotagon memungkinkan situasi negosiasi divisualisasikan melalui karakter, latar, gerak, dan dialog. Setelah mengamati proses tersebut, siswa mempunyai referensi yang lebih konkret untuk mengenali struktur serta kaidah kebahasaan dan kemudian mengembangkannya menjadi teks negosiasi.

Secara substantif, perancangan video pembelajaran perlu mengatur informasi agar perhatian siswa tetap tertuju pada materi utama. Prinsip tersebut dapat diterapkan pada Animasi Plotagon dalam bentuk video dengan mengurutkan materi dari pengenalan konsep, contoh situasi, struktur, kaidah kebahasaan, hingga latihan menulis. Mayer (2021:229-240) menyebutkan pentingnya penekanan informasi relevan, pengurangan unsur yang tidak diperlukan, dan penyajian materi secara bertahap. Kombinasi visual, audio, dan dialog kemudian berfungsi sebagai

dukungan terhadap proses belajar, bukan sekadar unsur dekoratif.

Dalam konteks penelitian, atas dasar itu, penggunaan Animasi Plotagon dalam bentuk video perlu diarahkan agar siswa tidak hanya menonton, tetapi mendapatkan bahan yang dapat diolah menjadi penguasaan dan gagasan untuk menulis. Pandangan Mayer (2022:357-378) juga menegaskan bahwa dalam pembelajaran multimedia siswa melakukan proses memilih, mengorganisasikan, dan mengintegrasikan informasi verbal serta visual. Keterkaitan antara contoh visual dan konteks sehari-hari menjadi penting agar materi negosiasi tidak berhenti pada pengetahuan teoritis.

Fokus utama bagian ini adalah mereka masih memerlukan contoh, stimulus, dan arahan untuk mengenali tujuan, struktur, isi, serta cara menyusun teks negosiasi. Kelas X dipilih karena pada jenjang ini siswa mulai berhadapan dengan kegiatan menulis teks yang menuntut pengorganisasian gagasan lebih kompleks. Media yang komunikatif dapat menyediakan contoh yang lebih konkret sekaligus mendorong keterlibatan siswa. Kompetensi yang dibangun pada tahap ini juga menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan menulis pada materi berikutnya.

Dilihat dari kebutuhan pembelajaran, animasi Plotagon dalam bentuk video dipilih karena mampu menampilkan situasi dan dialog secara kontekstual sehingga guru mempunyai alternatif penyajian materi, sedangkan siswa mendapatkan contoh yang dapat dijadikan pijakan untuk menyusun teks. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya media yang mampu menghubungkan kebutuhan siswa akan pembelajaran yang menarik dengan tuntutan kompetensi menyusun teks negosiasi.

Secara substantif, atas dasar kebutuhan tersebut, kajian ini mengembangkan media Animasi Plotagon dalam bentuk video untuk kegiatan belajar menyusun teks negosiasi pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang. Media yang dihasilkan diharapkan mendukung proses menulis, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberi variasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan

diarahkan pada produk yang layak digunakan serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

B. Batasan Masalah

Dilihat dari kebutuhan pembelajaran, penelitian dibatasi pada pengembangan media Animasi Plotagon dalam bentuk video untuk kegiatan belajar menyusun teks negosiasi pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang, dengan pelaksanaan uji coba produk secara terbatas.

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang dan batasan penelitian, masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut:

- A. Bagaimanakah cara mengembangkan media pembelajaran menulis teks negosiasi berbasis video Animasi Plotagon pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang?
- B. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran video Animasi Plotagon dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang?
- C. Apa saja kendala yang muncul dalam pengembangan dan implementasi video Animasi Plotagon pada pembelajaran menulis teks negosiasi siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang?

D. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, kajian ini diarahkan untuk:

- A. Mengembangkan media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis Animasi Plotagon dalam bentuk video yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar menyusun teks negosiasi siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang.
- B. Menilai efektivitas Animasi Plotagon dalam bentuk video dalam meningkatkan kemampuan menyusun teks negosiasi siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Palembang.

- C. Mengidentifikasi kendala yang muncul selama proses pengembangan dan penerapan Animasi Plotagon dalam bentuk video pada kegiatan belajar menyusun teks negosiasi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Fokus utama bagian ini adalah secara teoretis, kajian ini diharapkan menambah kajian mengenai pemanfaatan media yang digunakan dalam pembelajaran digital dalam pembelajaran menulis. Temuan penelitian dapat menjadi rujukan bagi pembahasan mengenai pemanfaatan video animasi untuk mendukung keterampilan menyusun teks negosiasi dan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

Dalam konteks penelitian, pemanfaatan media ini dapat melengkapi ceramah dan latihan tertulis serta membantu guru mengarahkan siswa pada kegiatan menulis yang lebih terstruktur. Bagi guru, Animasi Plotagon dalam bentuk video dapat menjadi alternatif media untuk menyajikan materi teks negosiasi melalui contoh yang lebih variatif dan kontekstual.

Fokus utama bagian ini adalah bagi siswa, media ini menyediakan contoh situasi dan dialog negosiasi yang dapat diamati sebelum mereka menyusun teks. Penyajian visual tersebut diharapkan memberi dukungan kepada siswa mengembangkan gagasan, mengenali struktur dan kaidah kebahasaan, serta meningkatkan minat dalam kegiatan menyusun teks negosiasi.

Dilihat dari kebutuhan pembelajaran, bagi sekolah, hasil pengembangan dapat menjadi salah satu alternatif pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang dihasilkan juga dapat menjadi contoh penerapan media digital yang disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa.

Bagi peneliti selanjutnya, kajian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan media Animasi Plotagon pada materi, jenjang, atau cakupan uji coba yang berbeda.

F. Definisi Operasional

- A. Dilihat dari kebutuhan pembelajaran, pada kajian ini, aplikasi tersebut dimanfaatkan guna menyusun media yang digunakan dalam pembelajaran yang menampilkan materi serta contoh situasi negosiasi secara visual. Aplikasi Animasi Plotagon adalah perangkat yang memungkinkan pengguna membuat video animasi dengan menentukan karakter, latar, dialog, suara, musik, dan efek.
- B. Teks negosiasi adalah teks yang memuat proses perundingan atau tawar-menawar antara dua pihak atau lebih untuk mencapai kesepakatan yang dapat diterima oleh pihak yang terlibat (Kemendikbud, 2016:151).

G. Daftar Istilah

- A. media yang digunakan dalam pembelajaran: sarana atau materi yang dimanfaatkan guna membantu penyampaian informasi dalam kegiatan belajar, baik dalam bentuk cetak, audio, visual, maupun gabungan beberapa bentuk media.
- B. Plotagon: aplikasi animasi yang memungkinkan pengguna menyusun cerita melalui pengaturan karakter, latar, dialog, suara, dan elemen visual lainnya.
- C. Teks Negosiasi: teks yang menggambarkan proses perundingan antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan tertentu untuk mencapai kesepakatan melalui penyampaian pendapat, pengajuan, penawaran, dan persetujuan.
- D. Video Animasi: sajian audiovisual yang menggunakan objek atau karakter bergerak untuk menyampaikan informasi. Pada kajian ini, video animasi dibuat melalui aplikasi Plotagon.

- E. Keterampilan Menulis: kemampuan mengembangkan dan menyusun gagasan secara tertulis sesuai dengan tujuan komunikasi dan kaidah bahasa. kajian ini memfokuskan keterampilan tersebut pada penulisan teks negosiasi.
- F. SMK Muhammadiyah 2 Palembang: sekolah yang menjadi lokasi pelaksanaan penelitian dengan subjek siswa kelas X pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- G. Pembelajaran Berbasis Teknologi: kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai pendukung kegiatan belajar, termasuk penggunaan video animasi sebagai media.
- H. Pengembangan media yang digunakan dalam pembelajaran: rangkaian kegiatan merancang, menghasilkan, menguji, dan mengevaluasi media agar sesuai dengan tujuan serta kebutuhan pembelajaran.
- I. Efektivitas: tingkat perubahan hasil belajar yang dimanfaatkan guna melihat keberhasilan penggunaan Animasi Plotagon dalam bentuk video dalam kegiatan belajar menyusun teks negosiasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Aminatus Sa'diyah, C. H. (2021). Kolaborasi Flipped Classroom dengan Media Plotagon dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi. Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia.
- Aulia, F. T., & Gumilar, S. I. (2021). Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia Untuk SMA/SMK Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Azizah, L. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Simulasi Debat Berbasis Moodle untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Indralaya Utara. Skripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Bakar, N. A., & Jaafar, W. M. W. (2017). Pengembangan keterampilan menulis. Bandung: Alfabeta.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). Educational research: An introduction (4th ed.). New York, NY: Longman.
- Dewi, R., Mansur, H., & Fraick NGRS, M. (2020). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Kognitif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V MI. Journal of Instructional Technology.
- Gamez, D. Y., & Cuellar, J. A. (2019). The Use of Plotagon to Enhance the English Writing Skill in Secondary School Students. Novice Teacher Researchers.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Mahdi Tabah. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Plotagon dalam menulis teks negosiasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara (Skripsi). Universitas Sriwijaya, Palembang.
- Mayer, R. E. (2005). The Cambridge handbook of multimedia learning. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning (2nd ed.). Cambridge University Press.

- Nur Aliyya, & Salsabila Dewi. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Plotagon terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas I di SDN Kauman I Malang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 182–190.
- Palimbong, Y. W. (2020). Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Rahmawati, A. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis Plotagon pada materi zat aditif dan zat adiktif SMP/MTs (Skripsi). Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember.
- Raimes, A. (1983). *Techniques in teaching writing*. New York, NY: Oxford University Press.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sholihatin, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon pada Siswa MA NU Patung Panceng Gresik. *PROSIDING Konferensi Nasional Bahasa Arab*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Swawikanti, K. (2022). Teks Negosiasi: Ciri-Ciri, Struktur, Contoh, dan Cara Membuat. Retrieved Oktober 6, 2022, from Ruang Guru: <https://www.ruangguru.com/blog/teks-negosiasi>
- Syahbudin, E. (2020). Efektivitas Video Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim Dau Malang. Undergraduate (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.