

**PENGEMBANGAN MEDIA WHITEBOARD ANIMATION PADA  
PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR KELAS VII**

**(TESIS)**

**Oleh**

**RAMADHAN ANGGIT SASTRAWAN  
NPM 2223041003**



**PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA WHITEBOARD ANIMATION PADA  
PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR KELAS VII**

**Oleh**

**RAMADHAN ANGGIT SASTRAWAN  
NPM 2223041003**

**Tesis**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Pada**

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## **ABSTRAK**

### **PENGEMBANGAN MEDIA *WHITEBOARD ANIMATION* PADA PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR KELAS VII**

**Oleh:**

**RAMADHAN ANGGIT SASTRAWAN**

Masalah pada penelitian ini ialah pengembangan media *whiteboard animation* pada pembelajaran teks prosedur kelas VII. Berdasarkan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media, menguji kelayakan, dan menguji efektivitas media *whiteboard animation* pada pembelajaran teks prosedur kelas VII.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and development* (R & D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap dalam pelaksanaannya. Pertama adalah analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluate*). Pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan wawancara, angket, dan uji coba terhadap peserta didik.

Hasil penelitian ini (1) mengembangkan media *whiteboard animation* pada pembelajaran teks prosedur kelas VII dimulai dari tahap *analysis*, *design*, *development*, *implement*, dan *evaluate*. (2) media *whiteboard animation* mendapatkan kategori sangat layak digunakan dan diimplementasikan untuk media pembelajaran pada pembelajaran teks prosedur dengan hasil uji validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi dengan skor rata-rata kelayakan sebesar 92%, (3) media *whiteboard animation* efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dengan memperoleh nilai rata-rata pretes siswa 62,5 dan nilai rata-rata *posttest* siswa 85,5 sedangkan nilai rata-rata efektivitas *N-gain* yang diperoleh 0,62 dengan kategori sedang.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *whiteboard animation*, teks prosedur

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF WHITEBOARD ANIMATION MEDIA IN LEARNING PROCEDURAL TEXTS IN GRADE VII**

**By:**

**RAMADHAN ANGGIT SASTRAWAN**

The problem in this study is the development of whiteboard animation media in learning procedure texts for class VII. Based on this problem, the purpose of this study is to develop media, test the feasibility, and test the effectiveness of whiteboard animation media in learning procedure texts for class VII.

This study uses the Research and Development (R & D) method with the ADDIE model which consists of five stages in its implementation. The first is analysis, design, development, implementation, evaluation. Data collection is carried out by interviews, questionnaires, and trials on students.

The results of this study (1) developing whiteboard animation media in learning procedure texts for class VII starting from the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. (2) whiteboard animation media gets a category that is very feasible to use and implement for learning media in procedural text learning with the results of the validation test by material experts and media experts with an average feasibility score of 89.5%, (3) whiteboard animation media is effective for use as learning media to improve students' learning abilities by obtaining an average pretest score of 62.5 and an average posttest score of 85.5 while the average N-gain effectiveness value obtained is 0.62 with a moderate category.

**Keywords:** learning media, whiteboard animation, procedural text

Judul Tesis

**: PENGEMBANGAN MEDIA WHITEBOARD  
ANIMATION PADA PEMBELAJARAN TEKS  
PROSEDUR KELAS VII**

Nama Mahasiswa

: **Ramadhan Anggit Sastrawan**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2223041003

Program Studi

: Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan

: Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.**  
NIP. 196012141984032002

**Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.**  
NIP. 196401061988031001

**MENGETAHUI**

Ketua Jurusan  
Pendidikan Bahasa dan Seni  
Indonesia

  
**Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.**  
NIP. 197003181994032002

Koordinator Program Studi  
Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra

  
**Dr. Siti Samhati, M.Pd.**  
NIP. 196208291988032001

**MENGESAHKAN**

1. Tim Pengaji

Ketua

: Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.



Sekretaris

: Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.



Pengaji Anggota : I. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.

II. Dr. Siti Samhati, M.Pd.



3. Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 196403261989021001

Tanggal Lulus Ujian: 15 September 2025

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa

1. Tesis dengan judul Pengembangan Media *Whiteboard Animation* Pada Pembelajaran Teks Prosedur Kelas VII adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya tulis orang lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarism.
2. Hal intelektual atas karya ilmiah ini saya serahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila kemudian hari ditemukan hal yang tidak benar, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang akan diberikan kepada saya sesuai hukum yang berlaku.



Bandar Lampung, Desember 2025

Ramadhan Anggit Sastrawan  
NPM 2223041003

## **RIWAYAT HIDUP**



Penulis lahir di Saptomulyo, 20 Desember 1998. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Sudiyo dan Ibu Tega Marsih. Pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis ialah sekolah dasar di SD Negeri 1 Saptomulyo, Kecamatan Kotagajah, Lampung Tengah diselesaikan pada tahun 2011. Penulis menempuh pendidikan SMP di SMP Negeri 1 Kotagajah yang diselesaikan pada tahun 2014. Jenjang SMA ditempuh di SMA Negeri 5 Kota Metro yang diselesaikan pada tahun 2017. Jenjang pendidikan S-1 diselesaikan pada tahun 2021 di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Pendidikan Profesi Guru (PPG) diselesaikan pada tahun 2025 pada kampus Universitas Insan Budi Utomo, Malang.

## **MOTTO**

**Jangan pernah lelah untuk berusaha karena Allah melihat usaha, bukan hasil akhirnya.**

**Terus berusaha walaupun dengan bersusah payah hingga mendapatkan hasil yang terbaik.**

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt. karena atas rahmat dan hidayah-Nya tesis ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Tesis dengan judul “Pengembangan Media *Whiteboard Animation* Pada Pembelajaran Teks Prosedur Kelas VII” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Ayah dan Ibu tersayang, Bapak Sudiyo dan Ibu Tega Marsih, yang selalu memberikan doa dan dukungannya.
2. Kakakku terkasih, Kadar Lumintu Wati, Irma Susanti, Puspianto, dan Muhammad Baihaqi yang tak henti-hentinya memberikan nasihat untuk saya.
3. Keponakanku yang terus memberikan dukungan dengan tingkah menggemaskannya.
4. Rekan-rekan seperjuangan Mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2022.
5. Keluarga Besar SMP Negeri 1 Punggur yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk menempuh pendidikan S-2
6. Bapak dan Ibu Dosen, Staf Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, serta almamater tercinta yang mendewasakan saya dalam bertindak, berpikir, bertutur kata, dan memberikan pengalaman dalam hidup.

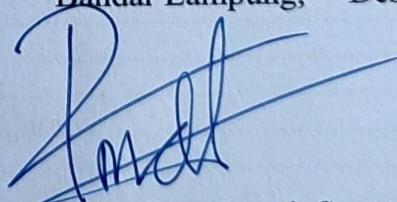
## **SANWACANA**

Puji syukur kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya yang tiada tara sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media *Whiteboard Animation* Pada Pembelajaran Teks Prosedur Kelas VII”. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Magister pada Strata 2 (S2) Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Tesis ini dapat disusun dengan baik berkat bantuan berbagai pihak. Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak- pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian tesis ini.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A.,I.P.M., sebagai Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. sebagai Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Dr. Albert Maydiantoro,S.Pd., M.Pd. sebagai Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum. sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd. sebagai Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. Prof. Dr. Farida Ariyani, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dan selalu memberikan dukungan dan semangat.
7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan nasihat, saran dan motivasi selama penulisan tesis.
8. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. sebagai dosen pembahas yang selalu memberikan motivasi, saran dan kritik yang membangun.

9. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom. sebagai validator ahli media yang telah mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd. sebagai validator ahli materi yang telah mengevaluasi produk yang dikembangkan.
10. Bapak dan Ibu dosen, serta staf Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
11. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
12. Kedua orang tuaku, yang senantiasa melimpahkan kasih sayang yang tak terhingga.
13. Kakak dan adikku tersayang dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa dan semangat.
14. Teman-teman pendidik di SMP Negeri 1 Punggur sebagai keluarga kedua yang selalu memberikan doa dan semangat.
15. Teman-teman seperjuangan angkatan 2022 di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
16. Kakak dan adik tingkat di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
17. Almamater tercinta Universitas Lampung.
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang terlibat dalam proses penyusunan tesis ini.

Bandar Lampung, Desember 2025



Ramadhan Anggit Sastrawan  
NPM 2223041003

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRCT .....</b>	<b>ii</b>
<b>MENYETUJUI.....</b>	<b>iii</b>
<b>MENGESAHKAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>SANWACANA .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang dan Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
<b>II. LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.3 Fungsi Media Pembelajaran .....	11
2.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	11
2.5 Pengembangan Media Pembelajaran .....	12
2.6 Video Animasi Pembelajaran.....	13
2.7 Teks Prosedur .....	14
2.7.1 Defenisi Teks Prosedur .....	14
2.7.2 Jenis-Jenis Teks Prosedur .....	15
2.7.3 Ciri-ciri teks prosedur .....	15
2.8 <i>Whiteboard Animation</i> .....	15
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Desain Penelitian.....	19
3.2 Prosedur Pengembangan .....	20

3.2.1	Desain.....	22
3.2.2	Pengembangan .....	22
3.2.3	Implementasi .....	23
3.2.4	Evaluasi .....	24
3.3	Instrumen Penelitian.....	25
3.4	Teknik Analisis Data.....	25
	3.4.1 Analisis Kelayakan Media .....	26
	3.4.2 Analisis Uji Efektifitas .....	27
<b>IV.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
4.1	Penelitian Pendahuluan ( <i>Analysis</i> ).....	28
4.2	Desain Produk ( <i>Design</i> ) .....	30
4.3	Hasil Pengembangan Produk ( <i>Development</i> ).....	32
	4.3.1 Validasi Produk .....	37
	4.3.1.1 Validasi Ahli Media.....	38
	4.3.1.2 Validasi Ahli Materi .....	38
	4.3.1.3 Validasi Praktisi .....	39
	4.3.2 Reviisi produk .....	39
	4.3.2.1 Revisi Prodiuk Berdasarkan Validasi Ahli Media .....	39
	4.3.2.2 Produk Berdasarkan Ahli Materi .....	40
4.4	Implementasi Produk ( <i>Implementation</i> ).....	41
4.5	Evaluate (Evaluasi) Produk .....	44
<b>V.</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>49</b>
5.1	Simpulan dan Saran.....	49
5.2	Saran.....	50
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>51</b>

## **DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 1 Skor Kriteria.....	26
Tabel 2 Kategori Kelayakan.....	26
Tabel 3 Konsep konten produk media whiteboard animation pada pembelajaran teks prosedur kelas VII.....	31
Tabel 4 Tampilan pengembangan produk whiteboard animation pada pembelajaran teks prosedur kelas VII.....	34
Tabel 5 Presentase kelayakan produk .....	39
Tabel 6 Saran Perbaikan Oleh Ahli Media dan Tindak Lanjut.....	40
Tabel 7 Saran Perbaikan Oleh Ahli Media dan Tindak Lanjut.....	40
Tabel 8 Perbandingan pretest dan posttest .....	43
Tabel 9 Jumlah Perolehan nilai Post-test .....	43
Tabel 10 Evaluasi Produk .....	44

## **DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 1 Tampilan depan media Whiteboard Aimation .....	17
Gambar 2 Tampilan halaman untuk membuat animasi Whiteboard Animation..	18
Gambar 3 Tampilan untuk menyimpan produk yang telah dibuat.....	18
Gambar 4. Prosedur Pengembangan .....	18
Gambar 5 revisi produk teks prosedur .....	46
Gambar 6. pengertian teks prosedur sebelum direvisi .....	46
Gambar 7 pengertian teks prosedur sesudah revisi .....	46
Gambar 8 bagian langkah-langkah sebelum revisi .....	47
Gambar 9 bagian langkah-langkah sesudah revisi .....	47
Gambar 10 bagian jenis-jenis teks prosedur sebelum revisi .....	47
Gambar 11 bagian jenis-jenis teks prosedur sesudah revisi.....	48

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang dan Masalah

Dewasa ini, kemajuan teknologi berkembang dengan sangat pesat . Perubahan-perubahan yang terjadi saat ini seakan membuat manusia harus terbiasa dengan percepatan kemajuan itu. Salah satu bidang yang berdampak pada kemajuan teknologi itu adalah pendidikan. Pada bidang pendidikan dampak yang nyata terdapat dalam sistem kegiatan belajar. Dampak dari perkembangan teknologi menyebabkan perubahan dalam kegiatan pembelajaran. Pertama, adanya perubahan dari pelatihan menjadi penampilan. Kedua, kegiatan pembelajaran di ruang kelas beralih menjadi pembelajaran yang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun. Ketiga, pembelajaran berbasis kertas beralih pada pembelajaran berbasis dalam jaringan. Keempat, kegiatan yang biasanya menggunakan fasilitas fisik beralih ke jaringan kerja. Berdasarkan pergeseran yang terjadi tersebut, segala aspek pendidikan perlu disesuaikan kembali untuk menunjang proses yang terlakasana di sekolah (Suryadi, 2019).

Dalam proses pembelajaran, guru harus menggunakan strategi, seperti media pembelajaran berdasarkan pengalaman, aktivitasi langsung, dan berdasarkan perkembangan media pembelajaran ke dalam proses belajar mengajar Rafael (dalam Huda et al., 2025, pi. 3)). Perkembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap lingkungan sekitar dan menghindari rasa bosan dengan visual berupa media pembelajaran elektronik (Yuninda et al., 2024, p. 450)

Salah satu aspek yang terkena dampak dari kemajuan teknologi di bidang pendidikan ialah media pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan teknologi digital. Penggunaan teknologi digital dalam media pembelajaran akan

membuat pendidik semakin kreatif dalam mengajar. Media pembelajaran merupakan alat, lingkungan, serta segala bentuk aktivitas yang dikondisikan guna menambah pengetahuan, memperbarui perilaku, atau imenanamkan keterampilan bagi setiap orang yang menggunakanannya (Arsyad dalam Aghni, 2018).

Wina Sanjaya (dalam Aghni, 2018) menyatakan media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat dimanfaatkan menjadi sebuah mediator yang berasal dari pemberi informasi pada penerima informasi. Hartono (dalam Hapsari & Wulandari, 2020) menjelaskan media pembelajaran membuat pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Materi pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih mudah dipahami peserta didik. Media pembelajaran juga membuat metode mendidik akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Sengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pengembangan sistem teknologi dalam pembelajaran adalah upaya untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas pada proses pembelajaran serta meningkatkan komitmen peserta terhadap proses belajar mengajar (Ahmed et al., 2022)

Pada proses penyusunan media pembelajaran yang saat ini memanfaatkan teknologi, para peneliti banyak melakukan pengembangan berbasis media teknologi digital. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Pengembangan dilakukan untuk materi teks prosedur kelas VII. Penulis memilih materi teks prosedur dalam pengembangan ini karena teks prosedur merupakan materi yang paling dekat dengan peserta didik. Selain itu, kadang kala, beberapa peserta didik kurang mampu untuk mengungkapkan tahapan-tahapan atau prosedur dalam melalukan sesuatu. Permasalahan lain yang muncul adalah lemahnya minat peserta didik untuk mengetahui dan belajar tentang pengertian, ciri-ciri, dan jenis-jenis teks prosedur. Masalah lain yang muncul adalah cara belajar yang kurang dekat dan tidak familiar

bagi peserta didik. Peserta didik lebih sering menggunakan media digital dalam keseharian mereka, sedangkan cara belajar mereka masih banyak yang menggunakan buku cetak bukan menggunakan produk digital.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menguatkan landasan permasalahan dalam melaksanakan pengembangan. Analisis kebutuhan ini dilakukan kepada pendidik Bahasa Indonesia kelas VII SMP di SMP Negeri 1 Punggur. Analisis kebutuhan menggunakan teknik wawancara pada tanggal 27 Juni 2023 dengan memperoleh hasil sebagai berikut. a) Pendidik belum berfokus pada media pembelajaran yang berbasis digital melainkan menggunakan media cetak, seperti koran dan majalah. b) Selain media cetak, pendidik masih lebih sering menggunakan salindia dan jarang menggunakan media animasi digital. c) Pendidik belum mengenal media *whiteboard animation*. d) Pendidik belum pernah menggunakan media *whiteboard animation*. e) Pembelajaran yang dilakukan jarang memanfaat media digital. f) Pendidik tertarik untuk mempelajari dan menggunakan media kekinian seperti *whiteboard animation*. g) Pendidik merasa kurang untuk mendapatkan informasi terkait media pembelajaran yang terbaru. h) Kurikulum yang digunakan pada kelas tujuh adalah kurikulum merdeka. i) Kurikulum merdeka mengupayakan pendidik untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran terutama media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital. j) Pendidik sudah menggunakan media pembelajaran digital dan biasa menggunakan tayangan video, tetapi media yang digunakan masih mengunduh di *Youtube* dan masih belum memproduksi sendiri.

Bersumber dari permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dan pendidik, dapat diambil garis besar, yaitu masih kurangnya implementasi media digital dalam pembelajaran di kelas khususnya adalah pembelajaran teks prosedur menggunakan *whiteboard animation*. Dengan memperhatikan masalah tersebut, peneliti ingin melaksanakan pengembangan media *whiteboard animation* pada pembelajaran teks prosedur kelas VII. Proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahap pengembangan, yaitu *Anlysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development*

(Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Semua tahap tersebut harus dilaksanakan secara sistematis.

Terdapat penelitian terdahulu untuk menguatkan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang digunakan adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Evi Rofikoh (Skripsi, 2021) dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Whiteboard Animation* Materi Teks Eksplanasi Berbasis Ensiklopedia Kelas XI SMA”. Penelitian yang dilakukan oleh Rofikoh memiliki kesamaan pada penelitian ini, yaitu merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan produk *Whiteboard Animation* sehingga hal tersebut menjadi salah satu alasan mengapa penelitian yang dilakukan Rofikoh dijadikan sebagai rujukan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Rofikoh adalah materi teks yang dikembangkan. Rofikoh mengimplementasikan pengembangan pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA, sedangkan pada penelitian mengembangkan materi teks prosedur kelas VII SMP.

Penelitian yang selanjutnya dijadikan rujukan adalah penelitian yang ditulis oleh Septanto, dkk. (2018) yang berjudul “ Pengembangan Media iPembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE dalam Kegiatan Pembelajaran *Blended Learning*”. Penelitian tersebut dijadikan sebagai salah satu bahan rujukan karena memiliki kesamaan pada aspek model pengembangan yang dilakukan dengan penelitian ini, yaitu menggunakan model ADDIE. Selain itu juga terdapat kesamaan pada produk yang dikembangkan, yaitu menggunakan video animasi. Perbedaan antara kedua penelitian ini terletak pada kegiatan pembelajarannya. Penelitian yang dilakukan oleh Septanto dilakukan pada pembelajaran *blended learning*, sedangkan pada penelitian ini pembelajaran dilakukan dengan tatap muka.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan imasalah yang telah dijabarkan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media *whiteboard animation* pada pembelajaran teks prosedur pada kelas VII?
2. Bagaimanakah kelayakan media *whiteboard animation* pada pembelajaran teks prosedur kelas VII?
3. Bagaimanakah keefektivitasan media *whiteboard animation* pada pembelajaran teks prosedur kelas VII?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Membuat media *whiteboard animation* pada pembelajaran teks prosedur pada kelas VII.
2. Menguji kelayakan media *whiteboard animation* pada pembelajaran teks prosedur pada kelas VII.
3. Menguji keefektivitasan media *whiteboard animation* pada pembelajaran teks prosedur pada kelas VII.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Suatu penelitian haruslah mempunyai suatu manfaat, baik itu manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis. Berikut ini adalah manfaat dari penelitian ini.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan, dapat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya pada materi teks prosedur. Penelitian ini dapat menjadi media rujukan bagi para peneliti di kemudian hari yang berkaitan dengan teori, konsep, ataupun media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, pengembangan yang dilakukan mampu meningkatkan pengetahuan para pendidik mengenai media pembelajaran yang dapat dikembangkan di sekolah.

## 2. Mafaat Praktis

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pendidik, peserta didik, dan bagi peneliti.

### a. Pendidik

Produk media pembelajaran mampu diaplikasikan oleh pendidik dalam rangka mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sehingga proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik minat belajar peserta didik.

### b. Peserta Didik

Media pembelajaran memiliki manfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin belajar dan memudahkan peserta dalam belajar tanpa dibatasi oleh tempat belajar dan dapat dilakukan kapan saja.

### c. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peneliti lain guna melaksanakan penelitian pengembangan, khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis *Whiteboard Animation*.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Whiteboard Animation*.
2. Prosedur pengembangan menggunakan metode ADDIE.
3. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi).
4. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah, yaitu di SMP N 1 Punggur dan SMP N 1 Pekalongan.

## **II. LANDASAN TEORI**

### **2.1 Media Pembelajaran**

*Media* merupakan kata yang bersumber dari bahasa latin yang memiliki makna 'pengantar'. Menurut Sardiman (2021), dari sudut pandang pendidikan media merupakan sebuah perantara antara guru yang menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik agar pembelajaran yang dilaksanakan berjalan dengan efektif dan efisien.

Media merupakan seperangkat alat yang terdiri atas manusia, muatan materi, dan juga sebuah kondisi yang mampu meningkatkan pemahaman keilmuan suatu pengetahuan, kemampuan kecakapan dalam menyelesaikan masalah, dan kemampuan bersikap. Media juga dapat dikatakan sebagai alat perantara untuk berkomunikasi guna menyampaikan informasi dari pemberi informasi kepada penerima informasi.

Media pembelajaran menurut Gagne (dalam Indriana, 2011) ialah bentuk dari bermacam-macam bagian yang ada di lingkungan peserta didik yang bisa dipakai untuk memotivasi peserta didik untuk belajar. Briggs (dalam Sadiman, 2010) menyampaikan bahwa media adalah sebuah perangkat yang mampu menyampaikan sebuah pesan dengan memberikan sebuah stimulus kepada peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran seringkali didefinisikan sebagai sebuah penghubung untuk menyampaikan sebuah informasi yang berbentuk intruksional dari pengajar kepada peserta didik.

Sumiati (dalam Asyhari, 2016) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan satu kesatuan dengan pembelajaran sehingga hal tersebut tidak dapat dipisahkan. Aneka macam jenis dari media pembelajaran membuat pendidik dapat

memanfaatkannya untuk menentukan media pembelajaran yang paling cocok. Kesesuaian media pembelajaran pada materi yang disampaikan akan menaikkan keberhasilan pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Prabu (2011) merupakan semua hal yang dapat dipakai untuk megalirkan materi atau sebuah pesan dari pendidik terhadap peserta didik agar dapat memberikan stimulus berupa pikiran, perhatian, dan keinginan peserta didik untuk mengoptimalkan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi wadah bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan yang sebelumnya tidak mampu menjadi mampu, yang sebelumnya tidak dikuasai oleh peserta didik menjadi dikuasai oleh peserta didik, dan yang belum optimal menjadi optimal. Media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik juga dapat dipakai untuk mengoptimalkan penyampaian makna yang ingin disampaikan oleh pendidik.

Pada proses pengembangan media pembelajaran, dikembangkan strategi pembelajaran sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang dipilih dan sesuai kemampuan siswa yang dikuasai agar proses pembelajaran menjadi lebih baik (Abdurrahman et al., 2019). Pendidik yang mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik akan mampu mengarahkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan inovatif apalagi bila dikolaborasikan dengan sumber belajar yang bervariasi. Sumber belajar dapat digunakan untuk memberikan fasilitas dalam kegiatan belajar yang dilaksanakan oleh pengembang sistem pendidikan.

Media pembelajaran dapat digunakan oleh tenaga pendidik untuk mempermudah pembelajaran dan tentunya mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran dipilih dengan beberapa alasan atau pertimbangan. Berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Koesnandar (2005) pertimbangan untuk memilih media pembelajaran adalah (1) media pembelajaran yang digunakan dengan mudah, (2) total biaya dan akomodasi yang diperlukan, (3) sesuai dengan teknologi yang tersedia, (4) adanya sebuah interaksi dengan pengguna, (5) fasilitas penunjang yang memadai, (6) media bersifat *up to date*.

Pemilihan media pembelajaran menurut Musfiqon (2012) ada tujuh.

1. Memiliki sasaran yang sesuai dengan tujuan. Media memiliki fungsi sebagai perantara untuk membantu pendidik dalam menyampaika materi. Oleh karena itu, media tersebut diciptakan sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan yang hendak dicapai dapat berupa bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2. Memiliki tepat guna. Dalam konteks tepat guna, media pembelajaran yang dipilih adalah media yang sesuai antara materi dan media.
3. Mudah dan tersedia. Media yang dipakai untuk kegiatan belajar mengajar harus siap sedia ketika media akan digunakan sehingga tidak mengganggu kegiatan belajar.
4. Kondisi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran harus sejalan dengan kondisi peserta didik yang dilihat dari segi psikologis, filosofis, ataupun sosiolinguistik anak.
5. Total biaya yang rendah. Gunakan media yang murah, efisien, dan efektif dalam kegiatan pembelajaran. Media dengan biaya yang tinggi belum tentu lebih baik.
6. Keterampilan pendidik. Pendidik harus menguasai keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran.
7. Media yang digunakan dalam pembelajaran haruslah memiliki mutu yang baik karena kualitas media yang baik jelas berpengaruh terhadap penyampaian materi pada peserta didik.

Kustandi & Sutjipto (2011) juga menyampaikan tentang pemilihan media yang baik. Terdapat lima cara dalam memilih media yang baik, yakni.

1. media harus memiliki kesesuaikan dengan kurikulum,
2. biaya yang murah dan terjangkau,
3. ketersedian sarana dan prasarana untuk memanfaatkan media pembelajaran,
4. media tersedia di masyarakat, dan
5. media pembelajaran mudah untuk dimanfaatkan.

## 2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Interaksi dapat tercipta dengan lancar jika memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang baik tentunya akan memiliki manfaat yang ditimbulkan. Manfaat tersebut akan memberikan kemudahan kepada pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, akan memicu rasa ingin tahu peserta didik, dan dapat lebih bervariatif (Sudjana dan Rivai dalam Arsyad, 2017).

Pendapat lain disampaikan oleh Aisyah (2019) tentang manfaat dari media pembelajaran, yakni.

1. memperjelas pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik agar lebih edukatif dan komunikatif,
2. mengurangi hambatan dalam belajar kerena menghilangkan batasan waktu, ruang, dan panca indera.
3. menumbuhkan semangat belajar peserta didik,
4. meningkatkan mental peserta didik untuk lebih bersungguh-sungguh dalam mempelajari materi, dan
5. memiliki kesan yang sama dengan belajar di kelas.

Media pembelajaran bermanfaat dalam pembelajaran dan memiliki efektivitas. Efektivitas media pembelajaran memiliki beberapa aspek sebagai berikut.

1. Media harus mampu memenuhi kebutuhan belajar, perencanaan, program, serta karakteristik dari peserta didik.
2. Media pembelajaran yang digunakan harus mudah untuk dipahami, mudah sebagai sarana belajar peserta didik, dan mudah dalam penggunaannya.
3. Aspek kemenarikan dari media pembelajaran menandakan bahwa media mampu mencuri perhatian peserta didik dari segi tampilan, warna, gambar, dan juga isi dari media pembelajaran.
4. Aspek kemanfaatan menandakan bahwa media pembelajaran harus memiliki daya guna untuk meningkatkan pemahaman peserta didik (Mulyanto, 2009).

Ahmad Rohani (dalam Supriyanto, 2015) menyampaikan juga bahwa menyusun media pembelajaran dapat berdasarkan pada patokan kesederhanaan, terpadu, titik tumpu, seimbang, garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna.

### **2.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memberikan keuntungan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh pendidik kepada peserta didik. Keuntungan tersebut dibarengi juga dengan fungsi dari media pembelajaran. Fungsi media pembelajaran disampaikan oleh Darwyn Syah (dalam Aisyah, 2019) antara lain sebagai berikut:

1. digunakan untuk alat bantu dalam belajar,
2. digunakan untuk referensi belajar,
3. memiliki daya tarik,
4. meningkatkan efektivitas proses belajar,
5. meningkatkan mutu pendidikan.

Selanjutnya, menurut Kemp & Dayton (dalam Hasan, 2021) media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yaitu untuk memberikan motivasi dalam bidang yang diminati, digunakan untuk menyajikan informasi, digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Setiap media pembelajaran memiliki ciri yang menjadi pembeda antara media pembelajaran yang satu dan yang lain. Namun, ada ciri umum dari media pembelajaran (Indriana, 2011, pp. 53) sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah hal yang dapat dirasakan oleh panca indra, terutama pengelihatan dan pendengaran.
2. Media pembelajaran merupakan perantara antara pendidik dan peserta didik
3. Media pembelajaran adalah alat pokok yang digunakan sebagai alat bantu untuk mengajar baik di kelas maupun di luar kelas.
4. Media pembelajaran adalah salah satu metode untuk mengajar

## 2.5 Pengembangan Media Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas memerlukan peran seorang pendidik sebagai tenaga pendidik yang meyalurkan materi kepada peserta didik agar peserta didik mampu memahami materi dengan baik. Seorang pendidik dalam menyampaikan materi membutuhkan bantuan media agar materi yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Pendidik menggunakan bantuan media pembelajaran agar membantu seorang pendidik untuk menyampaikan materi pada peserta didik. Media pembelajaran bermanfaat sebagai perantara agar pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Media pembelajaran dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas. Alat bantu di sini juga dapat dikatakan sebagai alat komunikasi untuk memperlancar penjelasan pendidik kepada peserta didik. Semakin lancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik akan memaksimalkan proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Gagne (dalam Indriana, 2011) media pembelajaran ialah bentuk dari bermacam-macam bagian yang ada di lingkungan peserta didik yang bisa dipakai untuk memotivasi peserta didik untuk belajar. Jenis-jenis dari penggunaan media pembelajaran secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media pembelajaran yang digunakan secara massal dan yang digunakan secara individu (Sumiai dalam Asyhari, 2016, p. 3). Media pembelajaran dapat digunakan secara massal sehingga dapat diakses oleh khalayak luas. Saat ini, penggunaan media dapat diakses dengan bantuan media televisi, radio, dan gawai secara *online* dengan memanfaatkan media sosial atau *software*, seperti *whiteboard animation*. Penggunaan media pembelajaran secara individu dapat memakai buku, modul, dan buletin.

Pendapat lain disampaikan oleh (Adam dalam Tafonao, 2018, p. 105) yaitu semua hal dan alat yang bertujuan untuk memudahkan penyampaikan materi untuk lebih

memudahkan penjelasan pendidik pada peserta didik adalah media pembelajaran. Alat-alat yang dipakai bisa berbentuk fisik atau secara teknis.

Setelah disampaikan penjelasan tentang pengertian dari media pembelajaran, dapat diambil sebuah simpulan bahwa media pembelajaran adalah alat baik yang bersifat fisik maupun teknis yang memiliki tujuan agar memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar sehingga pembelajaran tidak monoton.

## **2.6 Video Animasi Pembelajaran**

Video animasi terdiri dari serangkaian gambar bergerak yang menampilkan objek dengan penambahan efek khusus agar terlihat lebih realistik dan menarik. Obyek tersebut baik berupa makhluk hidup maupun benda mati. Animasi terlihat menarik berkat kombinasi warna dan teks pendukung yang tepat, dan akan semakin menarik dengan tambahan audio/suara (Rahmayanti & Istianah, 2018). Video animasi adalah sarana yang mengintegrasikan audio dan visual untuk menarik minat siswa, mampu menyajikan objek dengan rinci, dan dapat mempermudah pemahaman materi yang cenderung sulit (Apriansyah, 2020).

Menurut Mashuri dan Budiyono, keunggulan penggunaan video animasi sebagai sarana pembelajaran mencakup: efektivitas dan kecepatan dalam penyampaian materi yang lebih tinggi, memungkinkan pengulangan pada topik tertentu, dapat menjelaskan suatu proses dan kejadian secara detail dan nyata, mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, memiliki daya tahan lama dan tingkat kerusakan yang rendah sehingga dapat digunakan berulang kali, serta meningkatkan kemampuan dasar dan memberikan pengalaman baru bagi siswa. Media animasi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang menekankan aktivitas belajar pada siswa(Mashuri, 2020).

## 2.7 Teks Prosedur

Teks prosedur adalah materi yang akan dibahas dalam produk penelitian ini dan menjadi materi utama yang akan dipaparkan.

### 2.7.1 Definisi Teks Prosedur

Teks prosedur adalah sebuah teks yang bertujuan untuk menyampaikan suatu deskripsi tentang proses sesuatu agar bisa diselesaikan berdasarkan dengan proses tahapan yang telah dirancang. Teks prosedur adalah suatu teks yang memuat intruksi-intruksi untuk melakukan sesuatu berdasarkan petunjuk yang telah diberikan. Gerot dan Wignel (dalam Wijayanti et al., 2015) menyatakan teks prosedur diciptakan atau dibuat untuk memaparkan suatu informasi tentang proses-proses sesuatu yang bisa dikerjakan dengan sistematika yang ada.

Priyatni (dalam Desti Ayunisyah et al., 2020) menyatakan bahwa teks prosedur merupakan teks yang memberikan petunjuk kepada seseorang untuk dapat melakukan sesuatu atau pun menggunakan sesuatu secara sistematis. Struktur dari teks prosedur terdiri dari judul, tujuan, alat dan bahan, dan prosedur atau langkah-langkah pelaksanaan. Teks prosedur yang memiliki struktur lengkap akan membuat orang yang membacanya akan paham maksud dari teks prosedur yang dibacanya.

Judul pada teks prosedur dapat menggunakan nama benda yang akan dibuat atau yang akan dilaksanakan pada teks tersebut. Judul yang berkualitas baik memiliki beberapa kriteria, yaitu memiliki relevansi dengan isi teks, merupakan sebuah frasa, bukan sebuah kiasan, dan tidak ambigu. Tujuan pada teks prosedur merupakan sebuah pernyataan yang digunakan untuk menyatakan maksud dari teks. Isi pada bagian tujuan biasanya digunakan sebagai sebuah pengantar yang berisi tujuan penulisan. Struktur selanjutnya ialah alat dan bahan yang berisi tentang uraian bahan dan alat yang dibutuhkan. Tahapan atau langkah-langkah pada teks prosedur harus ditulis secara sistematis. Dalam struktur tahapan atau langkah-langkah terdapat kata penghubung waktu, tujuan, urutan, dan penggunaan kalimat perintah, larangan, dan saran.

Teks prosedur memiliki kaidah kebahasaannya sendiri. Kaidah kebahasaan pada teks prosedur meliputi penggunaan kata kerja imperatif, menggunakan kata-kata teknis, menggunakan konjungsi temporal, menggunakan kalimat persuasif, dan menjelaskan secara lengkap alat dan bahan yang digunakan.

### **2.7.2 Jenis-Jenis Teks Prosedur**

Teks prosedur memiliki beberapa jenis, antara lain teks prosedur sederhana, teks prosedur protokol, dan teks prosedur kompleks. Teks prosedur sederhana memiliki ciri, yaitu susunan tahapan yang harus urut atau sistematis. Teks prosedur protokol adalah teks prosedur yang proses tahapannya fleksibel atau dapat dibolak-balik. Teks prosedur kompleks adalah teks prosedur yang memiliki subtahapan di dalam sebuah tahapan sehingga membuat teks prosedur menjadi panjang.

### **2.7.3 Ciri-ciri teks prosedur**

Ciri-ciri dari teks prosedur ada tujuh, yaitu.

1. Berisi tahapan-tahapan dari sebuah proses.
2. Menggunakan kalimat perintah/imperatif.
3. Bersifat akurat dan objektif.
4. Menggunakan syarat atau pilihan.
5. Susunan penjelasan secara informatif.
6. Menggunakan konjungsi atau kata penghubung.

Contoh: ‘selanjutnya’, ‘setelah itu’, ‘lalu’, ‘kemudian’, dan sebagainya.

## **2.8 Whiteboard Animation**

Salah satu alat yang dapat dipakai untuk dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran di sekolah adalah media digital. Media pembelajaran yang akan dimunculkan berbentuk video pembelajaran yang berlatarkan *Whiteboard animation* yang di dalamnya dapat diaplikasikan animasi-animasi yang dapat

menambah daya tarik untuk membuat peserta menjadi lebih semangat untuk belajar. Dengan demikian, secara garis besar produk ini berupa video animasi yang menampilkan *whiteboard animation*.

Herlianthusonfri menjelaskan *whiteboard animation* merupakan sebuah media digital terdiri atas cerita yang berbentuk animasi-animasi atau tulisan di sebuah papan tulis berwarna putih (*whiteboard*) (Herlianthusonfri, 2019). Video *whiteboard animation* dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara jelas dan fokus sehingga menjadi media yang populer dan diminati banyak orang. *Whiteboard animation* diminati banyak kalangan karena tampilan yang simpel dan sederhana, tetapi dapat secara jelas menyampaikan pesannya. Alasan yang kedua adalah dari segi ekonomi. Pembuatan video *whiteboard animation* relatif murah bahkan gratis. Video *whiteboard animation* ini bersifat universal dan dapat dipergunakan untuk memberikan penjelasan tentang suatu topik, penawaran produk, profil perusahaan, video edukasi, dan masih banyak lagi (Herlianthusonfri, 2019).

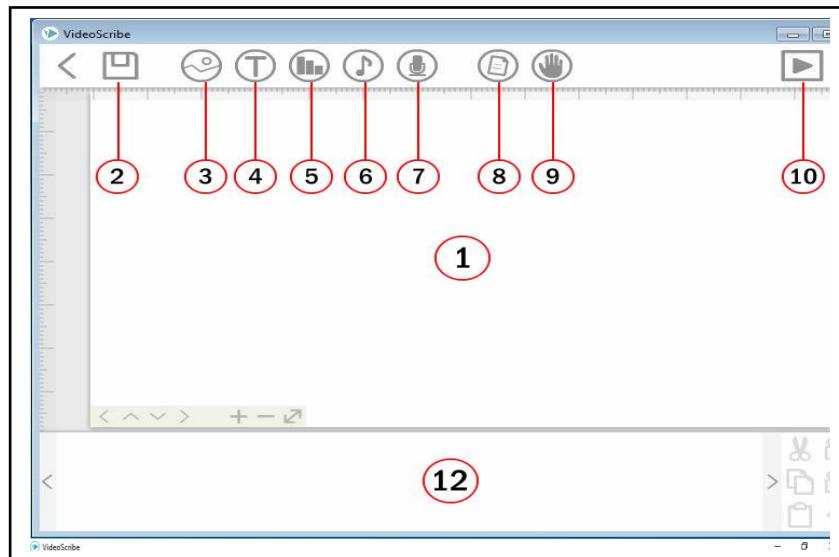
*Whiteboard Animation* memiliki ciri-ciri berikut: merupakan sebuah video animasi yang berlatar belakang putih, dapat ditambahkan animasi-animasi yang menarik, terdapat animasi tangan yang sedang menuliskan objek yang dimuat di dalam media. Bervariatifnya animasi di dalam *whiteboard animation* akan menjadikan peserta didik lebih tertarik untuk menyimak dan belajar. Ada beberapa manfaat yang didapat dari penggunaan aplikasi *whiteboard animation*, yaitu a) pendidik lebih bervariatif dalam menyampaikan materi, b) meminimalisasi metode ceramah dalam belajar, c) dapat digunakan oleh anak dengan gaya belajar yang berbeda-beda, d) video pembelajaran yang diciptakan oleh pendidik dapat diunggah di *Youtube* sehingga dapat berbagi karya.

*Whiteboard Animation* memiliki beberapa keunggulan di antaranya dapat digunakan untuk menjelaskan topik apa pun, mudah dibuat karena tidak memerlukan banyak pengalaman dan tidak banyak perangkat, mudah untuk menarik perhatian dari audiens karena adanya gambar yang bergerak, nudah untuk

divisualisasikan kepada audiens, menghibur dan tidak menegangkan, menggabungkan gambar dan kalimat sehingga lebih menarik, untuk belajar siswa *whiteboard animation* dapat digunakan/ditonton di mana saja. Namun, dibalik keunggulan yang dimiliki, *whiteboard animation* juga memiliki kelemahan. Di antaranya adalah membutuhkan suplai listrik dan akses internet untuk mengunduh aplikasi yang digunakan untuk membuat *whiteboard animation*, dalam pembelajaran membutuhkan perangkat yang cukup mahal ketika ingin menggunakan, seperti laptop, telepon genggam, dan proyektor.

Tahap-tahap dalam membuat *whiteboard animation* adalah sebagai berikut.

1. Unduh terlebih dahulu aplikasi *Sparkol Videoscribe* di web yang tersedia dengan menggunakan laptop atau komputer. Setelah mengunduh dan menginstal aplikasi, pengguna akan diarahkan pada halaman pertama untuk membuat media lalu pilih ikon *create a new scribe* untuk membuat media.



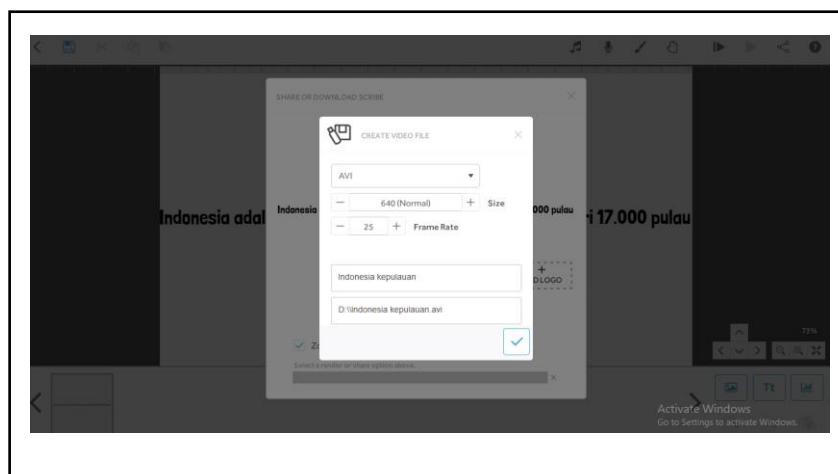
Gambar 1 Tampilan depan media *Whiteboard Aimation*

- Setelah memilih menu untuk membuat media baru, selanjutnya, pengguna dapat membuat produk media yang diinginkan dengan menambahkan kalimat dan elemen-elemen animasi untuk menambah kemenarikan produk yang dibuat.



Gambar 2 Tampilan halaman untuk membuat animasi *Whiteboard Animation*

- Setelah membuat dan menyelesaikan produk media, media dapat diekspor untuk dijadikan produk video dan digunakan sebagai media pembelajaran. Ketika akan mengekspor produk, media dapat mengatur kualitas tampilan yang diinginkan.



Gambar 3 Tampilan untuk menyimpan produk yang telah dibuat

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Sugiyono (2011) menyampaikan bahwa penelitian R&D merupakan jenis penelitian yang memberikan suatu ide baru atau bahkan mengambil ide yang sudah ada lalu dapat dikembangkan kembali serta diuji nilai keefektivitasan produk.

Salah satu model pengembangan penelitian R&D ialah pengembangan penelitian model ADDIE yang memiliki lima tahap pengembangan. Model ADDIE memiliki lima tahapan pokok yang bersifat sistematis, yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi), *evaluate* (evaluasi). Kelima tahapan tersebut haruslah dilaksanakan secara runtut tidak boleh secara acak (Romiszowski dalam Alperi, 2019). Berikut tahapan-tahapan pelaksanaan dari model ADDIE 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi), 5) *evaluate* (evaluasi).

Tahap pertama pada model ADDIE adalah melakukan *need assesment* atau kebutuhan awal. Analisis awal meliputi analisis kurikulum yang diterapkan dan materi. Analisis dilakukan dengan cara mengobservasi masalah-masalah yang terdapat di sekolah. Perkembangan teknologi dan dengan melakukan wawancara kepada pendidik. Pada tahap kedua setelah menemukan masalah-masalah yang ada, dilakukanlah perancangan desain produk *whiteboard animation* yang akan menjadi konsep awal pada produk yang dikembangkan. Tahap yang ketiga adalah proses pengembangan produk yang disesuaikan dengan permasalahan yang didapatkan pada analisis awal kebutuhan agar mendapatkan media yang lebih baik. Pada tahap

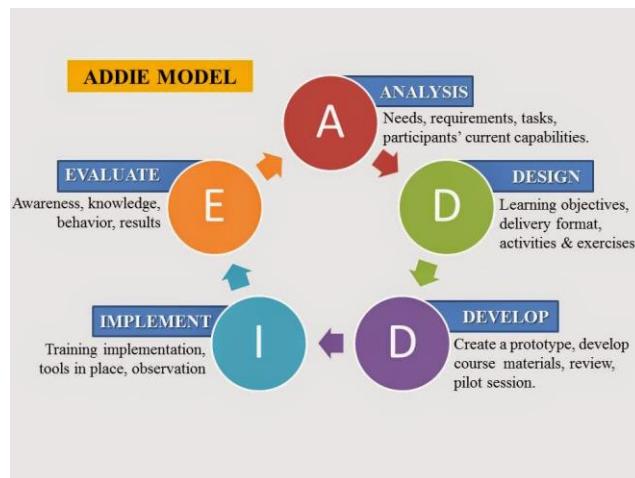
keempat ialah pengimplementasian produk hasil dari pengembangan yang telah dilakukan kepada subjek penelitian, yaitu peserta didik. Tahap kelima ialah evaluasi hasil dari pengembangan untuk mendapatkan kelayakan produk yang dikembangkan.

Data yang digunakan adalah data kualitaif yang berasal dari hasil angket pengembangan media *whiteboard animation* pada pembelajaran teks prosedur. Angket diberikan kepada pendidik, ahli materi, dan ahli media untuk dinilai kriteria kelayakanya agar dapat dipakai sebagai media pembelajaran di sekolah.

Sumber data yang digunakan berasal dari angket pengembangan media *whiteboard animation* pada pembelajaran teks prosedur kelas VII.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan dilakukan dengan mengacu berdasarkan model ADDIE. Berikut ini merupakan skema dari pengembangan model ADDIE.



Gambar 4 Prosedur Pengembangan

### 3.2.1 Analisis

Tahap analisis adalah tahapan pertama yang mendasari tahapan-tahapan lain dalam konsep ADDIE. Pada tahap ini, pengajar harus mengumpulkan informasi yang terkait dengan penyebab masalah belajar siswa dan jenis media pembelajaran yang paling tepat untuk mendukung proses belajar siswa. Aspek-aspek yang perlu diketahui oleh pengguna adalah sebagai berikut:

a. Karakteristik Pengguna

Karakteristik individu/kelompok pengguna perlu diperhatikan agar media yang akan dikembangkan nantinya sesuai dengan kebutuhan dan harapan penggunanya. Beberapa hal yang harus dianalisa terkait dengan karakteristik individu/kelompok pengguna adalah: perkembangan kognitif dan bahasanya, ciri-ciri media yang disukainya, gaya belajarnya, daya aksesnya, dan tingkat kemampuan pengguna dalam menggunakan media yang akan dikembangkan.

b. Jenis media yang potensial untuk mendukung kegiatan pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis dan keunggulan yang berbeda. Oleh karena itu, pengajar perlu menganalisis dan memilih jenis media pembelajaran yang paling tepat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Beberapa hal yang perlu dianalisis oleh pengajar terkait dengan pemilihan media yang paling potensial adalah: (1) kemampuan media untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, (2) kemampuan media untuk menyajikan materi pelajaran, (3) kesesuaian media dengan metode pembelajaran yang akan diterapkan, dan (4) kualitas fitur fitur yang dimiliki oleh media pembelajaran tersebut.

Tahap paling awal pada model ADDIE adalah analisis. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dengan cara wawancara kepada pendidik Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 1 Punggur. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang dipakai di sekolah dan media pembelajaran yang sering dipakai

oleh pendidik ketika mengajar. Dengan melakukan analisis kebutuhan diharapkan mampu mengetahui permasalahan secara maksimal sehingga mampu memberikan solusi setelah dilakukan pengembangan.

### **3.2.2 Desain**

Tahap perancangan adalah tahap penulisan ide ke dalam sebuah rumusan yang menggambarkan media pembelajaran secara rinci. Bentuk rumusan media pembelajaran sangat bervariasi dan tergantung pada jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan. Misalnya, rumusan rancangan media video dapat dibuat dalam bentuk skrip skenario, sementara rumusan rancangan media komik dapat dibuat dalam bentuk papan cerita (*Storyboard*), dan rumusan rancangan multimedia interaktif dapat dibuat dalam papan cerita (*Storyboard*).

Melakukan perancangan yang dilaksanakan dalam proses pembuatan produk *whiteboard animation*. Merancang media pembelajaran menggunakan *whiteboard animation* pada materi teks prosedur sesuai dengan analisis kebutuhan. Perancangan media pembelajaran menggunakan *whiteboard animation* dimulai dari menentukan materi (tujuan pembelajaran) yang akan dimasukkan ke dalam produk, yaitu teks prosedur yang materinya didapat dari buku pendidik dan buku peserta didik Bahasa Indonesia kelas VII SMP. Selanjutnya, peneliti menyiapkan peralatan yang diperlukan, yaitu jaringan internet yang memadai, laptop, dan juga aplikasi *software whiteboard animation*. Selanjutnya, peneliti menentukan alur materi pada produk dan membuat kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk papan cerita (*Storyboard*).

### **3.2.3 Pengembangan**

Tahap pengembangan meliputi tahap produksi media pembelajaran dan tahap pengembangan media pembelajaran berdasarkan saran dari tim pakar. Pada tahap ini, pengembang media harus memproduksi produk media pembelajaran secara lengkap. Setelah selesai itu, pengembang media pembelajaran juga perlu mengembangkan sebuah instrumen yang dapat digunakan untuk memeriksa kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Butir instrumen penilaian media pembelajaran tersebut dapat dikembangkan berdasarkan teori-teori yang menjelaskan kriteria ideal media pembelajaran. Misalnya, media poster dapat dinilai dari aspek unsur-unsur visualnya, teksnya, dan daya tariknya. Sementara media video bisa dinilai dari aspek kualitas keterbacaan gambarnya, bahasa yang digunakan, kebenaran materinya, dan struktur penyajian materinya.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, yaitu dilakukan pembuatan media pembelajaran seperti desain yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap pengembangan ini, desain mentah yang telah disiapkan sebelumnya dapat direalisasikan menjadi sebuah produk yang siap diimplementasikan. Desain yang telah disiapkan, selanjutnya disusun dengan memasukkan konten-konten materi teks prosedur setelah itu disusun dan dirapikan tampilan media sehingga produk *whiteboard animation* siap diimplementasikan.

### **3.2.4 Implementasi**

Tahap implementasi adalah langkah berikutnya dalam model ADDIE, di mana materi ajar yang telah dikembangkan diterapkan dalam konteks pembelajaran nyata. Implementasi mencakup pelaksanaan pembelajaran di kelas, penggunaan metode pengajaran yang telah dirancang, dan penerapan evaluasi formatif. Menurut Ulrich dan Eppinger (2012), implementasi yang sukses memerlukan persiapan yang matang dan dukungan yang memadai dari semua pihak yang terlibat. Selain itu, implementasi juga harus mempertimbangkan konteks dan kondisi lingkungan belajar. Menurut Sugiyono (2012), kondisi fisik kelas, alat bantu belajar, dan dukungan teknologi dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi peneliti untuk bekerja sama dengan pengajar dan pihak sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

Pada tahap implementasi, produk yang telah jadi dan siap untuk diujicobakan kepada peserta didik sebagai subjek penelitian. Implementasi ini dilakukan kepada

peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Punggur Kabupaten Lampung Tengah dan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Pekalongan Kabupaten Lampung Timur.

Peneliti memilih kedua sekolah tersebut karena beberapa alasan. Kedua sekolah berada di lokasi yang berbeda sehingga memiliki perbedaan karakteristik peserta didik dan karakteristik pendidiknya. Dengan perbedaan karakteristik dari tiap-tiap sekolah, hal ini akan menambah keakuratan dan keefektifan hasil dari uji coba produk yang diteliti.

Dalam mengimplementasikan produk penelitian, jumlah sampel diambil dari dua sekolah yang berbeda. Hal tersebut dikarenakan jumlah populasi yang tidak sama. Jumlah sampel yang diambil di SMP Negeri 1 Punggur berjumlah 98 peserta didik dari total 257 . Persentase sampel sebesar 37 persen dari jumlah peserta didik secara keseluruhan. Sebanyak 32 responden berasal dari SMPN 1 Pekalongan dengan jumlah total peserta didik sebanyak 150. Hal ini berarti sebesar 21,3 persen responden diperoleh dari kelas VII SMP N 1 Pekalongan.

Indikator yang digunakan dalam pengambilan sampel berdasarkan pada derajat keseragaman (heterogen), yaitu sama-sama kelas VII. Sampel yang memiliki keseragaman memudahkan penelitian karena sampel yang diperlukan semakin sedikit. Sampel yang diambil dipilih secara acak sehingga hasil penelitian dapat lebih akurat. Indikator berikutnya adalah biaya, waktu, dan tenaga yang tersedia. Sampel yang homogen juga menjadi pertimbangan peneliti karena dapat mengefektifkan waktu dan tenaga dalam melakukan penelitian. Terakhir berkaitan dengan ukuran sampel. Ukuran sampel yang digunakan minimal 25 persen dari populasi.

### **3.2.5 Evaluasi**

Evaluasi merupakan sebuah proses yang dilaksanakan untuk memberikan penilaian hasil data dan mengukur kelayakan di dalam pengembangan media pembelajaran. Evaluasi pada media pemelajaran dilakukan guna mengetahui media tersebut masih perlu perbaikan atau tidak. Jika masih perlu diperbaiki, produk tersebut akan revisi.

Namun, jika tidak, produk itu dapat dikatakan layak. Kegiatan evaluasi ini harus dilakukan secara teliti dan hati-hati agar pengembang media pembelajaran dapat memperoleh sebuah kesimpulan yang valid dan kredibel. Hasil evaluasi ini kemudian dapat digunakan dasar untuk menjustifikasi kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

### **3.3 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian dipergunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan peneliti. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan metode wawancara dan angket. Wawancara dilakukan guna menemukan data awal berupa *need assesment* kepada pendidik serta data-data penunjang lain yang dapat meningkatkan validitas data. Angket juga digunakan untuk menguji validasi produk yang dibuat. Uji validasi diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan praktisi.

Pada pengumpulan data dengan teknik wawancara, dibuatkan instrumen pertanyaan yang akan diberikan kepada pendidik. Instrumen wawancara berisikan daftar-daftar pertanyaan yang digunakan untuk menemukan masalah-masalah yang ada di sekolah. Selanjutnya, pengumpulan data dengan menggunakan angket digunakan untuk memvalidasi kelayakan produk pengembangan media pembelajaran menggunakan *whiteboard animation*. Instrumen angket ada tiga, yaitu instrumen angket ahli materi, ahli media, dan praktisi.

### **3.4 Teknik Analisis Data**

Setelah melakukan kegiatan pengumpulan data yang diperlukan, peneliti dapat melaksanakan analisis data. Analisis data bertujuan untuk menemukan jawaban dari persoalan dalam penelitian. Moloeng (2007) menyatakan analisis data merupakan proses analisis dari hasil yang didapat berdasarkan sebuah penelitian dengan data-data yang didapat dari instrumen penelitian yang dapat berupa catatan, rekaman, dokumen pendukung, dll. Menganalisis data juga akan menyederhanakan bentuk data

sehingga tidak menyulitkan untuk dibaca dan diinterpretasikan. Analisis data yang dilakukan ada dua macam, yaitu dengan menalisis uji kelayakan media dari para ahli dan uji efektivitas kelayakan dari media pembelajaran.

### **3.4.1 Analisis Kelayakan Media**

Data angket dianalisis untuk validasi produk. Analisis ini memanfaatkan pengubahan nilai skor kriteria menjadi skor nilai pada angket kelayakan produk oleh ahli dan pendidik Bahasa Indonesia. Skor kriteria kelayakan mengadopsi dari pendapat Sugiyono (2009), yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Skor Kriteria

Sangat Baik	(SB)	memperoleh skor 5
Baik	(B)	memperoleh skor 4
Kurang Baik	(KB)	memperoleh skor 3
Bekum Baik	(BB)	memperoleh skor 2
Sangat Belum Baik	(SBB)	memperoleh skor 1

Skor yang telah didapatkan menentukan nilai kelayakan berdasarkan angket yang telah diisi oleh para ahli . (Sugiyono, 2011, p. 95) menyampaikan untuk menghitung analisis skor yang telah didapatkan dapat menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Skor rata-rata: } \frac{\sum \text{Skor yang didapat}}{\sum \text{jumlah skor}} \times 100$$

Tabel 2 Kategori Kelayakan

No.	Skor Rerata Penilaian	Kategori
1.	0-19	Sangat Belum Layak
2.	20-49	Belum Layak
3.	50-69	Kurang Layak
4.	70-79	Layak
5.	80-100	Sangat Layak

### 3.4.2 Analisis Uji Efektivitas

Setelah melakukan uji kelayakan pada produk yang dinilai oleh ahli, tahap selanjutnya adalah melaksanakan uji efektivitas produk dengan menggunakan rumus *N-Gain*. Data yang digunakan berdasarkan pada nilai yang diperoleh peserta didik sebelum dan sesudah dilaksanakan uji coba pembelajaran menggunakan produk media animas *Whiteboard Animation*. Rumus yang digunakan untuk menghitung efektivitas *N-Gain* adalah sebagai berikut.

$$N\text{-}Gain = \frac{\text{Skor postest- skor tes kemampuan awal}}{\text{Skor Maksimum - skor tes kemampuan awal}}$$

#### Kriteria Indeks *Gain*

- a. Skor (g)  $\geq 0,70$  kategori tinggi/efektif.
- b. Skor  $0,30 \leq (g) \geq 0,70$  kategori sedang /cukup efektif.
- c. Skor (g)  $\leq 0,30$  kategori rendah/ tidak efektif.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan yang dilakukan memperoleh hasil berupa produk video animasi *whiteboard animation*. Proses pengembangan media *whiteboard animation* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Tahap analisis diawali dengan melakukan studi pendahuluan atau *need assesment* sebagai dasar pokok masalah. Tahap desain menghasilkan kerangka awal dari produk media *whiteboard animation*. Tahap pengembangan berisi spesifikasi dari produk yang dihasilkan yang terdiri dari halaman sampul, ucapan selamat datang kepada peserta didik, tujuan pembelajaran, mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran, menjelaskan pengertian teks prosedur, ciri-ciri teks prosedur, struktur teks prosedur, latihan soal untuk menguatkan materi struktur teks prosedur, jenis-jenis teks prosedur, dan latihan soal. Tahap implementasi dilakukan dengan cara mengujicobakan produk untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan produk untuk mengukur keefektifan. Tahap evaluasi bersikan perbaikan-perbaikan isi konten berdasarkan masukan-masukan dari validator.
2. Media *whiteboard animation* dinyatakan *sangat layak* untuk menjadi media pembelajaran pada teks prosedur dengan skor rata-rata kelayakan sebesar 89,5% yang berasal dari penilaian ahli materi dan ahli media. Kategori sangat layak yang didapatkan produk ini berdasarkan validasi dari ahli media sebesar 98% dan validasi dari ahli materi sebesar 81%.
3. Nilai rata-rata *N-gain* yang didapatkan sebesar 0,62 dengan kategori sedang atau efektif. Dengan demikian, produk dapat dinyatakan efektif untuk

digunakan sebagai media pembelajaran pada teks prosedur kelas VII. Dilakukan dengan cara memberikan uji *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik kelas VII di SMP N 1 dengan jumlah sampel sebanyak 99 peserta didik Punggur dan SMPN 1 Pekalongan dengan jumlah sampel sebanyak 31 peserta didik. Uji efektivitas menunjukkan nilai rata-rata *N-gain* pada peserta didik di SMPN Punggur sebesar 0,62 dengan kategori sedang dan nilai rata-rata *N-gain* di SMP N 1 Pekalongan sebesar 0,62 dengan kategori *sedang*. Dengan demikian, produk media *whiteboard animation* dinyatakan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran teks prosedur kelas VII

## 5.2 Saran

Berdasarkan uji yang telah dilakukan, yakni uji kelayakan dan uji efektivitas, dapat disarankan sebagai berikut.

1. Pendidik dapat memanfaatkan media *whiteboard animation* untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk menyampaikan materi teks prosedur yang menarik, efisien, dan efektif sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri.
2. Peserta didik dapat memanfaatkan media *whiteboard animation* untuk digunakan sebagai sumber belajar materi teks prosedur secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman.
3. Peneliti diharapkan mampu melaksanakan pengembangan media *whiteboard animation* dan menjadi salah satu percontohan bagi peneliti lain untuk melaksanakan penelitian pengembangan media menggunakan *whiteboard animation*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Ariyani, F., Maulina, H., & Nurulsari, N. (2019). Design and validation of inquiry-based STEM learning strategy as a powerful alternative solution to facilitate gifted students facing 21st century challenging. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(1), 33–56. <https://doi.org/10.17478/jegys.513308>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ahmed, A. A. A., Sayed, B. T., Wekke, I. S., Widodo, M., Rostikawati, D., Ali, M. H., Abdul Hussein, H. A., & Azizian, M. (2022). An Empirical Study on the Effects of Using Kahoot as a Game-Based Learning Tool on EFL Learners' Vocabulary Recall and Retention. *Education Research International*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/9739147>
- Aisyah, R. dkk. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Universitas Islam Sunan Gunung Jati.
- Akbar, M. R. (2023). *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. CV. Haura Utama.
- Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknодик*, 1, 99. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.479>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Asyhari, A. dan H. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Desti Ayunisyah, S., Arifin, M., & Yulistio, D. (2020). Analisis Struktur Teks Prosedur Siswa Kelas Vii Smpn 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 4(1), 118–127. <https://doi.org/10.33369/jik.v4i1.8346>

- Hapsari, T. P. R. N., & Wulandari, A. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Magelang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(4), 351–364. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.125>
- Hasan, M. dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Herlianthusonfri, J. (2019). *Belajar Membuat Whiteboard Animation untuk Pemula*. Alex Media Komputindo.
- Huda, T., Abi Hamid Sultan Ageng, M., Abror Huda, T., Bambang Setiyadi, A., Yayah Haenilah, E., Eko Rusminto, N., Margaretha Sinaga, R., & Abi Hamid, M. (2025). Local wisdom-infused experiential learning and its effects on reading literacy: A meta-analysis. *Article in Journal of Education and Learning*, 19(3), 1–1. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i3.22069>
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press.
- Koesnadar, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Pustekkom.
- Kustandi, C., & dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 893–903.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Prestasi Pustakarya.
- Prabu. (2011). *Peranan Media Semakin Tak Terbantahkan*. SKH Kedaulatan Rakyat.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgasd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pembelajaran*. Raja Grapindo Persada.
- Sardiman. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. Bandung: Alfabeta. Alfabeta.
- Supriyanto, B. (2015). Penerapan Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa. *Jurnal: Pancaran*, 3.

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wijayanti, W., Zulaeha, I., & Rustono. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktifkompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleksyang Bermuatan Kesantunanbagi Peserta Didik Kelas X Sma/Ma. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 94–101. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka>
- Yuninda, D., Rusminto, N. E., Pramudiyanti, P., & Adha, M. M. (2024). Developing a Culturally Responsive Picture Storybook to Enhance Reading Literacy in Indonesian Primary Schools. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 15(2), 444–458. <https://doi.org/10.31849/lectura.v15i2.20398>