

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL *DORATOON*:  
TEKS DESKRIPSI UNTUK SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5  
PRABUMULIH**

**Aisyah Fansiadri<sup>1)</sup> Hani Atus Sholikhah<sup>2)</sup> Khalidatun Nuzula<sup>3)</sup>**

<sup>1)2)3)</sup>Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indonesia  
[fansiadriaisyah@gmail.com](mailto:fansiadriaisyah@gmail.com)<sup>1)</sup> [haniatussolihah@fkip.ac.id](mailto:haniatussolihah@fkip.ac.id)<sup>2)</sup> [khalidatunnuzula@fkip.unsri.ac.id](mailto:khalidatunnuzula@fkip.unsri.ac.id)<sup>3)</sup>

Diterima: 18 April 2025    Disetujui: 10 Juli 2025    Diterbitkan: 25 September 2025

---

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *doratoon* pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Prabumulih. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) dengan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan fokus pada tahap ADD yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket, wawancara oleh peserta didik dan guru serta validasi ahli. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan melalui penyebaran angket menunjukkan bahwa dari 20 pernyataan peserta didik memilih Sangat Butuh (76%), Butuh (7%), Kurang Butuh (0%), dan Tidak Butuh (0%). Uji validasi ahli dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Hasil uji validasi bahasa memperoleh skor 36 (90%) menandakan pemakaian bahasa yang tepat dan jelas, validasi media skor 34 (85%) dengan desain yang sistematis dan animasi menarik walaupun beberapa aspek masih perlu penyempurnaan, lalu validasi materi skor 36 (90%) menunjukkan kesesuaian materi pada tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *doratoon* pada materi teks deskripsi ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dan diharapkan dapat menjadi sebuah alternatif media pembelajaran yang menarik, efektif, inovatif, dan interaktif dalam mendukung pembelajaran teks deskripsi di kelas VII SMP.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Doratoon*, Teks Deskripsi.

**Abstrak**

*This study aims to develop audio-visual learning media using the Doratoon application on description text material for seventh grade students at SMP Negeri 5 Prabumulih. This study uses the research and development (R&D) research method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) development research model, focusing on the ADD stage, namely Analyze, Design, Development. Data collection techniques were carried out with questionnaires, interviews by students and teachers and expert validation. Based on the results of the needs analysis through the distribution of questionnaires, it shows that of the 20 statements students chose Very Need (76%), Need (7%), Less Need (0%), and Do Not Need (0%). Expert validation tests were carried out by three experts, namely language experts, media experts, and material experts. The results of the language validation test obtained a score of 36 (90%) indicating the use of precise and clear language, media validation score 34 (85%) with a systematic design and attractive animation although some aspects still need improvement, then material validation score 36 (90%) indicating the suitability of the material on learning objectives. Overall, audio visual learning media using the Doratoon Application on descriptive text material is declared very feasible to use and is expected to be an alternative learning media that is interesting, effective, innovative, and interactive in supporting descriptive text learning in the classroom.*

**Keywords:** *Development, Doratoon, Description Text.*

---

---

©Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UM Palembang  
DOI: <https://doi.org/10.32502/jbs.v9i1.9699>

## **Pendahuluan**

Pendidikan adalah kunci untuk pengembangan lebih lanjut negara dalam revolusi Industri 4.0. Pendidikan adalah bagian dari bagian yang diintegrasikan ke dalam aktivitas manusia sehari-hari, seperti keluarga, sekolah, pemerintah daerah, lembaga formal dan informal. Oleh karena itu, pengembangan infrastruktur dan pendidikan kelembagaan harus diimplementasikan secara menyeluruh, terutama ketika menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran sesuai dengan kemajuan dalam sains (Pulanjan & Rakhmawati, 2022). Teknologi lanjutan menyediakan metode pembelajaran. Dengan kata lain, kemajuan penyediaan materi dan pendidikan dalam penyempurnaan lebih beragam, dengan keberadaan kelas online dan buku digital (Susanti et al., 2022).

Media belajar memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas kegiatan pengajaran dan pembelajaran, menjadikannya lebih beragam dan menarik. Media pembelajaran adalah alat yang secara efektif dan efektif mengomunikasikan suatu informasi (Syarapuddin & Elihami, 2020).

Media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam belajar. Di sekolah, terutama selama pembelajaran, adalah kebutuhan bagi para pendidik yang dapat mendukung semua implementasi pembelajaran yang tidak memonotonisasi suasana kelas. Pendidik tentu menggunakan media belajar untuk mendukung kegiatan pendidikan siswa. Media yang digunakan adalah media yang dapat mendukung penyampaian informasi dengan tampilan yang lebih inovatif. Pendidik perlu memilih media pembelajaran yang efektif yang sesuai dengan siswa dalam kondisi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan, seperti membuat proses belajar lebih menyenangkan dan memotivasi siswa (Resmol & Leasa, 2022). Penggunaan video belajar sebagai dukungan pembelajaran interaktif dan efektif adalah salah satu manifestasi dari penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Video pembelajaran umumnya terdiri dari beragam materi yang diajarkan kepada siswa, disajikan dalam format video audiovisual, alih-alih menggunakan media pendidikan tradisional seperti buku cetak, majalah, surat kabar, dan jenis media cetak lainnya. Video pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampaian informasi yang mengandalkan media berbasis audiovisual, yang mengintegrasikan elemen audio dan visual untuk menyampaikan suatu materi pelajaran. Teknologi multimedia menghadirkan inovasi dalam bidang media pendidikan, termasuk salah satunya video animasi (Farida et al., 2022). Para pendidik sebaiknya mengevaluasi penggunaan media yang mengadopsi konsep presentasi multimedia, karena terbukti memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan mengingat siswa (Yanti, 2023).

Dalam kurikulum merdeka, salah satu keterampilan yang wajib dikuasai oleh siswa kelas VII SMP dalam pelajaran Bahasa Indonesia adalah keahlian menulis teks deskripsi. Sebelum memulai proses pembelajaran, guru akan memberikan penjelasan mendetail mengenai teks deskripsi, termasuk definisi, ciri-ciri, struktur, aturan bahasa, dan aspek-aspek relevan lainnya. Teks deskripsi memiliki tujuan untuk menggambarkan suatu objek secara rinci, sehingga pembaca atau pendengar seolah-olah dapat merasakan langsung informasi yang disampaikan dalam teks tersebut. Hal ini sejalan dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.1 yang menekankan “Mengidentifikasi Informasi dalam Teks Deskripsi tentang objek seperti sekolah, destinasi wisata, situs bersejarah, dan suasana pertunjukan seni daerah yang didengar dan dibaca.” Fokus pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan memahami karakteristik serta informasi penting yang terdapat dalam teks deskripsi.

Pada 1 Juni 2024, para peneliti melakukan wawancara dengan Ibu (M) S.Pd. dan mengidentifikasi sejumlah masalah berkaitan dengan proses belajar, yaitu: (1) siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih kreatif, (2) penggunaan media tradisional seperti buku

cetak dan metode pengajaran yang monoton menghambat pemahaman siswa terhadap materi, (3) belum ada penelitian yang meneliti efektivitas pemanfaatan video pembelajaran animasi di sekolah tersebut, dan (4) tidak semua guru dan siswa mengetahui tentang aplikasi Doratoon. Beragam masalah yang teridentifikasi di SMP Negeri 5 Prabumulih mendorong peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut, mengingat adanya beberapa isu yang perlu diteliti lebih dalam.

Penyampaian konten edukasi menjadi lebih menarik dengan penggunaan video animasi yang mengintegrasikan gambar bergerak dan audio, yang terbukti lebih efisien. Video animasi saat ini telah menjadi sebuah tren teknologi yang sangat disukai oleh generasi muda (Fauziah & Ninawati, 2022). Bentuk media pembelajaran ini dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi, dan mempermudah siswa untuk memahami isi ajaran sehingga mereka tidak hanya terfokus pada teks dalam buku.

Video animasi yang disukai oleh siswa di tingkat pendidikan sekolah menengah pertama adalah video animasi yang menampilkan karakter anak-anak, situasi pembelajaran, dan kegiatan sekolah, yang dapat membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik. Dengan cara ini, diharapkan pemahaman serta semangat siswa akan bertambah. Peneliti memilih aplikasi doratoon untuk mengembangkan video pembelajaran animasi karena perangkat lunak tersebut menyediakan fitur-fitur yang komprehensif dan canggih dalam pembuatan media audio visual.

Salah satu kelebihan dari aplikasi doratoon adalah adanya berbagai template yang sangat membantu dalam proses pembuatan video (Yanti, 2023). Aplikasi ini menawarkan banyak elemen menarik seperti template yang siap digunakan, pilihan untuk menulis teks, latar belakang, karakter animasi, alat pendukung, musik, kemampuan untuk memasukkan media pribadi seperti gambar, video, dan audio, efek gerakan kamera seperti zoom in, serta kemampuan mengimpor presentasi dari powerpoint (PPT). Kelebihan lainnya adalah kemudahan dalam mengubah PPT yang sudah ada menjadi lebih interaktif.

Karakter animasi yang ada di doratoon juga bisa dianimasikan, memungkinkan para pengajar untuk menciptakan video pembelajaran yang lebih hidup dan menarik. Fitur karakter animasi memungkinkan penyampaian materi teks deskripsi menjadi lebih interaktif.

Dua penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi doratoon sangat efektif dan layak digunakan. Studi lain oleh Sri Rahmawati (2022) juga mendukung temuan ini. Penelitiannya mengembangkan media pembelajaran berbasis doratoon untuk materi sastra kreatif kelas X IPA SMA Aisyiyah 1.

Hasil validasi ahli media menunjukkan nilai 89,3% dari ahli materi 88,3% keduanya dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, pada penelitian ini mengindikasikan bahwa doratoon adalah alat yang potensial dan sangat layak untuk mengembangkan media pembelajaran.

Aspek inovatif dari studi ini berfokus pada tiga poin, yaitu: (1) Pemakaian aplikasi doratoon yang tergolong baru dan tidak umum dipakai dalam pembuatan video pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) Penciptaan video pembelajaran untuk topik yang sebelumnya belum pernah dihasilkan, (3) Penggunaan aplikasi doratoon untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan media audiovisual dan video animasi, karena masih banyak pengajar yang belum terbiasa dengan teknologi ini.

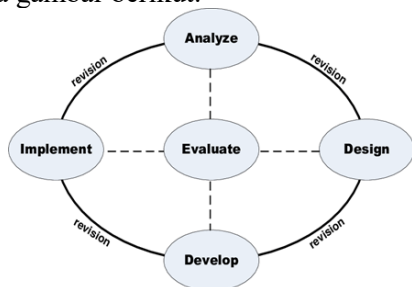
Berdasarkan informasi tersebut, peneliti berencana untuk melaksanakan studi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Doratoon Pada Materi Teks Deskripsi Untuk Siswa Kelas VII di SMP Negeri 5 Prabumulih”. Melalui studi ini, diharapkan dapat menawarkan solusi terhadap berbagai tantangan dalam pendidikan, sambil memberikan referensi dan perspektif baru bagi para pendidik dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi. Dengan cara ini, hasil penelitian ini dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar, menjadikan pengalaman belajar lebih efektif.

## Metode Penelitian

Jumlah responden terdiri dari 35 siswa dan 1 orang guru. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian R&D (*Research and Development*) yang dilaksanakan di SMP Negeri 5 Prabumulih. Metode ini dapat digunakan untuk membuat beberapa produk yang layak untuk diuji. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mencari data yang pada akhirnya akan diperoleh dari proses wawancara, dan angket. Metode kuantitatif digunakan untuk mengembangkan media uji validasi. Model pengembangan merupakan suatu cara mencari dan melakukan sesuatu secara sistematis agar hasil pengembangan produk mempunyai nilai guna yang tinggi (Sari, 2022).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan sebagai kerangka kerja pengembangan media pembelajaran audio visual dengan menggunakan doratoon.

Tujuan dari tiap tahapan ini adalah untuk memastikan media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan standar kualitas dan relevansi yang tinggi serta dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif. Tetapi, penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahapan ketiga yaitu Development (Pengembangan), dikarenakan adanya batasan waktu dan sumber daya (Branch, 2010). Dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi, penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi doratoon. Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti, terdiri dari tiga dari lima tahapan pada gambar berikut.



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data melalui wawancara dilakukan ada saat studi pendahuluan. Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 5 Prabumulih, yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan terkait media pembelajaran.

Terutama agar mendapatkan informasi mengenai pembelajaran teks deskripsi yang selama ini dilaksanakan di sekolah tersebut. Selain itu, wawancara digunakan agar mengetahui bagaimana jika di sekolah tersebut menggunakan media audio visual menggunakan Doratoon pada materi teks deskripsi. Setelah melakukan tahapan wawancara dan pemberian angket atau kuesioner terhadap 35 siswa, langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan validasi produk yang telah dibuat untuk mendapatkan nilai dari validator terkait dengan media pembelajaran yang akan dinilai oleh validator untuk dijadikan bahan pertimbangan dan revisi produk pada media pembelajaran berbasis doratoon apakah layak untuk digunakan. Pada penelitian analisis data yang digunakan berupa angket mengenai jawaban ahli verifikator mengenai media pembelajaran Doratoon yang dikembangkan.

Nantinya, data kualitatif akan dianalisis dan diklarifikasi dalam bentuk komentar dan saran perbaikan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan dan data kuantitatif adalah data dari skor penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Kemudian, data ini juga meliputi nilai yang diberikan responden terhadap media pembelajaran yang mengembangkan materi di dalamnya, yakni materi menulis teks deskripsi, dan kemudian nantinya akan dihitung.

Angket validasi dianalisis dengan menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk menentukan produk tersebut yang dibuat oleh peneliti layak atau tidak layaknya. Topik permasalahan dan proyek yang berkaitan dengan penciptaan produk yang dikembangkan ini merupakan hal terpenting yang akan dilakukan di dalam penelitian ini. Skala likert menilai kebutuhan

pendidik dan peserta didik sebagai berikut: Kategori Sangat Butuh memiliki skor 4, kategori Butuh memiliki skor 3, kategori Tidak Butuh memiliki skor 2, kategori Sangat Tidak Butuh memiliki skor 1. Berikut ini interpretasi skala likert pada angket validasi.

**Tabel 1.** Interpretasi Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Butuh	4
Butuh	3
Tidak Butuh	2
Sangat Tidak Butuh	1

Sumber: Diadaptasi dari Nurgiyantoro (2011)

Kemudian, melalui penilaian para ahli produk yang sesuai dengan opsi di atas, maka hasil penelitian yang akan dimasukkan ke dalam penelitian yaitu dengan rumus:  $(\text{Persentase } (\%) = \frac{\text{jumlah siswa yang menjawab}}{\text{total jumlah siswa}} \times 100)$ .

Hasil % akhir pada Tabel 10 bisa dibandingkan secara standar dengan menggunakan hasilnya. Jika media pembelajaran berbasis aplikasi memenuhi persyaratan “cukup valid” atau/ dan “sangat valid”, maka dapat dikatakan valid.

**Tabel 2.** Kriteria Validasi

Kriteria Validasi	Persentase
Sangat Valid	76% - 100%
Valid	51% - 75%
Tidak Valid	26% - 50%
Sangat Tidak Valid	0% - 25%

(Sumber: Sugiyono, 2019)

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi Doratoon pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Prabumulih. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE, namun hanya tiga tahap awal yang diterapkan, yaitu Analisis, Desain, dan Pengembangan. Hasil penelitian mencakup analisis kebutuhan, desain produk Doratoon, serta validasi ahli.

Setiap bagian akan dibahas secara lebih mendalam sebagai berikut.

### 1. Analisis Kebutuhan

#### a. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 35 siswa kelas VII. Kuesioner terdiri atas 20 pernyataan yang diukur menggunakan skala Likert (1-4), mulai dari Sangat Tidak Butuh hingga Sangat Butuh. Hasil menunjukkan bahwa 93% siswa menyatakan “Sangat Butuh” terhadap media pembelajaran berbasis animasi Doratoon, 17% menyatakan “Butuh”, dan tidak ada siswa yang menyatakan Kurang Butuh atau Sangat Tidak Butuh. (Catatan: Persentase melebihi 100% karena kemungkinan kesalahan penulisan, mohon dicek ulang). Temuan ini mengindikasikan adanya kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran visual-interaktif. Siswa menunjukkan minat besar terhadap format pembelajaran yang tidak hanya bersifat teks, tetapi juga menyajikan ilustrasi, suara, dan animasi. Dua siswa, Adelia dan Ihsan, dalam wawancara menyatakan:

“Biasanya kami cuma belajar dari buku atau cari di Google, tapi kalau pakai video seperti ini lebih jelas dan seru,” (Adelia).

“Saya jadi cepat paham karena bisa ditonton ulang, dan gambarnya lucu juga,” (Ihsan).

Pernyataan ini menunjukkan bahwa aspek visual dan fleksibilitas dalam mengakses ulang video berperan penting dalam pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia oleh Mayer (2009) yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan efektivitas kognitif. Doratoon sebagai media audiovisual memungkinkan siswa memahami materi dengan lebih mendalam, sekaligus mengurangi beban guru untuk mengulang penjelasan secara terus-menerus. Ini meningkatkan efisiensi proses belajar dan mendukung prinsip self-paced learning.

### b. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis juga dilakukan terhadap guru Bahasa Indonesia kelas VII, Ibu (M) S.Pd., melalui angket dan wawancara. Hasil angket menunjukkan bahwa 85% menyatakan “Sangat Butuh” terhadap penggunaan media video dalam pembelajaran teks deskripsi. Dalam wawancaranya, beliau menyampaikan: “Kadang kita cuma pakai buku dan penjelasan di papan tulis. Tapi tidak semua siswa bisa langsung paham. Kalau ada media seperti ini, saya rasa akan sangat membantu.”

Hal ini menunjukkan bahwa keterbatasan dalam variasi metode mengajar menjadi salah satu tantangan yang dihadapi guru. Kurangnya pemanfaatan teknologi menyebabkan materi kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, adanya media Doratoon disambut positif sebagai solusi pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif terhadap gaya belajar visual-auditori.

### 2. Desain

Pada tahap desain, peneliti menyusun flowchart dan storyboard sebagai panduan visual dan alur isi media pembelajaran. Flowchart mencakup struktur utama seperti halaman awal, tujuan pembelajaran, materi inti, penilaian, dan profil pengembang. Sementara itu, storyboard digunakan untuk menyusun adegan dan dialog animasi dalam video Doratoon.

Beberapa ciri khas dari desain video animasi ini meliputi: (1) Penggunaan simbol animasi, seperti karakter kartun dan ikon visual, untuk memperkuat daya tarik visual. (2) Pemanfaatan elemen animasi bergerak, warna dinamis, serta musik latar, yang mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa.




Keunggulan ini mendukung teori Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2009) yang menekankan pentingnya dual-channel (verbal dan visual) dalam pembelajaran. Selain itu, Doratoon memberikan kemudahan dalam distribusi video: siswa dapat mengakses melalui tautan, mengunduhnya secara gratis, dan menontonnya kapan saja, bahkan tanpa internet.

### 3. Development (Pengembangan)

Dalam fase pengembangan ini, peneliti menerapkan diagram alir dan storyboard ke dalam aplikasi doratoon agar menjadi sebuah alat media pembelajaran yang komprehensif. Selama proses pengembangan produk, peneliti mengintegrasikan animasi, teks, gambar, dan audio yang telah disiapkan. Proses penciptaan media pembelajaran audiovisual yang menggunakan aplikasi doratoon dapat dilihat dalam langkah-langkah berikut.

#### 1) Tampilan Produk Pengembangan Media

**Tabel 3.** Produk Media Pembelajaran Doratoon

Tampilan	Keterangan
<p>Cuplikan No.1</p> 	Awal video pembelajaran ditandai dengan tampilan ini.
<p>Cuplikan No.2</p> 	Tampilan ini menyajikan rincian mengenai sasaran pembelajaran.
<p>Cuplikan No.3</p> 	Sebelum materi teks deskripsi dimulai, tampilan ini berisi kalimat pembuka yang menanyakan definisi teks deskripsi.

Cuplikan No.4



Definisi dan struktur teks deskripsi dijelaskan dalam tampilan ini.

Cuplikan No.9



Bagian ini menunjukkan kaidah kebahasaan yang ketiga dan contohnya.

Cuplikan No.5



Tampilan ini berfungsi sebagai pengantar sebelum pembahasan tentang kaidah kebahasaan teks deskripsi dimulai.

Cuplikan No.10



Bagian ini menunjukkan kaidah kebahasaan yang keempat dan contohnya.

Cuplikan No.6



Kaidah kebahasaan teks deskripsi dijelaskan secara lengkap dalam tampilan ini.

Cuplikan No.11



Bagian ini menunjukkan kaidah kebahasaan yang kelima dan contohnya.

Cuplikan No.7



Bagian ini menunjukkan kaidah kebahasaan yang pertama dan contohnya.

Cuplikan No.12



Tampilan ini merupakan pengantar mengenai tahapan-tahapan dalam teks deskripsi.

Cuplikan No.8



Bagian ini menunjukkan kaidah kebahasaan yang kedua dan contohnya.

Cuplikan No.13 s

Tahapan- tahapan dalam teks deskripsi dibahas dalam tampilan ini.

Cuplikan No.14

Tampilan ini menyajikan contoh teks deskripsi.

Cuplikan No.15	Tampilan ini menyajikan latihan menulis teks deskripsi.
Cuplikan No.16	Tampilan ini merupakan bagian akhir Dari proses penilaian.
Cuplikan No.17	Kesimpulan disajikan dalam tampilan ini.
Cuplikan No.18	Tampilan ini memuat ungkapan-ungkapan penutup.

Cuplikan No.19

Tampilan ini adalah bagian akhir penutup.



Berdasarkan diagram alir dan *storyboard* yang telah dibuat oleh peneliti, video pembelajaran yang ditulis menggunakan aplikasi doratoon memiliki ciri-ciri sebagai berikut. (1). Penggunaan simbol pada animasi, fitur ini berfungsi untuk memperkaya desain media berupa video animasi agar terlihat lebih menarik. (2). Pemanfaatan berbagai elemen animasi dalam video pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa, karena materi pelajaran disajikan dalam cara yang penuh energi dan tidak membosankan.

## 2) Melakukan Uji Validasi Ahli





Uji validasi dilakukan pada 21 Desember 2024 – 9 Januari 2025 oleh tiga dosen ahli, yaitu dosen ahli kebahasaan (aspek kebahasaan), dosen ahli media (ahli media), dan dosen ahli materi (ahli materi). Skor validasi menunjukkan: Bahasa: 90%, materi: 90% media: 85%. Skor media sedikit lebih rendah dibandingkan aspek bahasa dan materi. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa keterbatasan teknis, seperti keterbatasan interaktivitas, variasi animasi, atau aksesibilitas di beberapa perangkat. Hal ini selaras dengan komentar dari validator media.

“Media sudah baik dari segi visual, namun perlu ditingkatkan variasi animasi dan transisi agar tidak monoton.” Meskipun demikian, skor 85% masih termasuk kategori "Sangat Baik", yang menunjukkan bahwa produk layak digunakan dengan perbaikan minor”.






3) Revisi Produk

Setelah menerima masukan dari para validator, produk video pembelajaran telah direvisi. Berikut adalah detail revisi yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 4. Revisi Validasi Media

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	<p>Penggunaan ikon bintang dan ikon berbentuk titik dihapus atau dihilangkan.</p> 	<p>Peneliti telah mengapus atau menghilangkan ikon bintang dan ikon berbentuk titik.</p> 
2.	<p>Pada bagian evaluasi, gambar semangka dan kucing dihapus atau dihilangkan.</p> 	<p>Peneliti telah menghapus atau menghilangkan gambar semangka dan kucing.</p> 

Tabel 5. Revisi Validasi Materi

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	<p>Tambahkan contoh teks deskripsi yang beragam.</p> 	<p>Peneliti telah menambahkan contoh teks deskripsi yang beragam.</p>  
2.	<p>Tambahkan contoh kalimat yang tidak hanya satu di bagian kaidah kebahasaan.</p> 	<p>Peneliti telah menambahkan contoh kalimat di bagian kaidah kebahasaan.</p> 

Penggunaan *Doratoon* terbukti memberikan beberapa keunggulan utama, yaitu menarik dan mudah diakses, mendukung prinsip learner autonomy, visualisasi materi konkret, yang sangat efektif untuk teks deskripsi yang membutuhkan penggambaran rinci. Dapat diulang-ulang, cocok untuk pembelajaran diferensiasi (*differentiated learning*). Namun, terdapat pula kelemahan, yaitu terbatas pada format video pasif (*non-*

interaktif), kebutuhan perangkat Android dan internet awal (untuk unduh). Berdasarkan teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dari Keller, *Doratoon* berhasil memenuhi komponen *Attention* dan *Relevance*, melalui animasi yang menarik dan konten yang sesuai kebutuhan siswa. Namun, komponen *Confidence* dan *Satisfaction* dapat lebih ditingkatkan melalui fitur kuis interaktif atau umpan balik di akhir video. Media Artikel pembelajaran *doratoon* terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa, baik secara kuantitatif (hasil angket) maupun kualitatif (hasil wawancara). Validasi ahli mendukung kualitas produk dengan skor tinggi. Namun, pengembangan selanjutnya perlu mempertimbangkan penambahan fitur interaktif dan pengayaan animasi.

### Simpulan

Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 5 Prabaumulih menunjukkan kebutuhan yang sangat tinggi akan media pembelajaran audio visual yang menarik dan interaktif untuk materi teks deskripsi. Baik siswa maupun guru sama-sama menyadari pentingnya inovasi ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Mayoritas siswa dan guru secara signifikan menyatakan kebutuhan mendesak terhadap media video pembelajaran *doratoon*, yang mengindikasikan bahwa metode pengajaran yang ada mungkin belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar mereka atau memaksimalkan potensi pemahaman.

Media pembelajaran teks deskripsi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *doratoon* dirancang dengan karakteristik visual menarik melalui penggunaan ikon animasi, bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak monoton dan lebih efektif. Validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa mediapembelajaran audio visual ini memiliki kualitas yang sangat baik dari segi kebahasaan, media, dan isi materi. Kesimpulan para ahli menegaskan kelayakan tinggi media pembelajaran video *doratoon* untuk digunakan secara luas, menunjukkan potensinya untuk secara signifikan

meningkatkan proses belajar-mengajar materi teks deskripsi di sekolah.

### Saran

Video pembelajaran yang dihasilkan berpotensi efektif meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk mencakup seluruh tahapan penelitian, tidak hanya validasi dan revisi.

### Daftar Pustaka

- Aldi, G., Y, F., & Jarmani. (2023). Pengembangan media audio visual materi gaya dan pesawat sederhana kelas iv SDN Gregen 129 Surabaya. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 177–194.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Fadimpo, H. P., Rahmadhani, I. A., & Sahiruddin. (2024). Pengembangan media video pembelajaran berbasis *doratoon* pada materi pancasila dan pandangan hidup bangsa kelas VII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong. *Jurnal Kajian dan Peneliitian Umum*, 2(2), 10–
- Farida, C., Destinar, D., & Fuadiah, nyiayu fahriza. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 55.
- Fauziah, M. putri, & Ninawati, M. (2022). Pengembangan media audio visual (video) *doratoon* materi hak dan kewajiban penggunaan sumber energi mata pelajaran PPKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 1–9.
- Fitria, T. N., & Pratiwi, D. N. (2020). Pengajaran menulis teks deskripsi berbahasa inggris dengan media visual. *Edunomika*, 4(1), 17–18.

- Maulana, R. (2019). *Pengetahuan guru pendidikan jasmani dalam pengembangan media pembelajaran penjas di SMK Negeri Se-Kabupaten Bantul. 1–10.*
- Mutaqim, Hartono, B., & Utami, S. P. T. (2019). Pengembangan peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi menggunakan Metode AJH (Amati Jaring-Jaring Ide) dengan media skema barang kenangan pada siswa kelas X akuntansi SMK Masehi PSAK Ambarawa, Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(1), 11–13.
- Nurhidayati, N., Harjito, & Suwandi. (2020). Pengembangan bahan ajar menulis teks deskripsi menggunakan media bagan berbasis kontekstual untuk SMP Kelas VII Kota Semarang. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 24–32.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1).
- Oktalia, A. (2024). *Pengembangan e- modul menggunakan aplikasi book creator materi menulis teks narasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 26 Palembang. Universitas Sriwijaya.*
- Rabiah, & Widodo, S. T. (2023). Pengembangan video animasi doratoon materi keberagaman sosial budaya di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V. *Journal of Economic Education*, 12(2), 87–89.
- Rahayu, L., Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi doratoon pada pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Edukasi, Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(2), 295–306.
- Rahmawati, S. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis doratoon pada materi sastra kreatif siswa Kelas X IPA SMA Aisyiyah 1 Palembang. Universitas Muhammadiyah Palembang.*
- Resmol, K., & Leasa, M. (2022). Efek dari siklus pembelajaran 5E + powtoon pada siswa motivasi: konsep binatang metamorfosis. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 8(2), 121–128.
- Salsabillah, A. R. (2023). *Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi doratoon pada materi teks persuasi peserta didik Kelas VII SMP Negeri 26 Palembang. Universitas Sriwijaya.*
- Sari, F. U. D. N. (2022). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi vlog now pada materi wujud benda dan sifat benda Kelas di SD Negeri 10 Payaraman. Univeristas Sriwijaya.*
- Septiyani, A. A. (2023). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis doratoon untuk mata pelajaran bahasa indonesia kelas II di MI-AL Falah Benculuk Banyuwangi. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.*
- Simanulang, Y. P., Ananda, L. J., Gullont, I., Tamba, R., & Gandamana, A. (2023). Development of discovery learning based animation video media assisted by the doratoon application on theme 8 subtheme 1 Class V to Q.A 2022/2023. *Indonesian Journal of Advanced Research (IJAR)*, 2(1), 1535–1544.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.

Susanti, L. R. retno, Hartono, H., Raharjo, M., Slamet, A., & Oktarina, S. (2022). Pendampingan pembelajaran inspiratif melalui media canva dan liveworksheet untuk guru di Kota Palembang dan Pangkal Pinang. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(4), 558.

Syarapuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui video rendahnya motivasi belajar siswa kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.

Tamara, R. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan smart apss creator 3 pada materi unsur-unsur pembangun cerita pendek Kelas XI SMAN 1 Unggulan Muara Enim*. Universitas Sriwijaya.

Yanti, I. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis doratoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 2 Bukittinggi. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 35–45.