**Triangulasi**

**Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran**

**https://journal.unpak.ac.id/triangulasi**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS**

[*http://journal.unpak.ac.id/index.php/triangulasi*](http://journal.unpak.ac.id/index.php/triangulasi)

**APLIKASI** **ANIMAKER MATERI TEKS CERAMAH KELAS XI**

**SMK KESEHATAN BINA HUSADA**

Rina Rosdiana1, Stella Talitha2, Raihan Naufal Karyadi3

*Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia*

[*raihannaufal68@gmail.com*](mailto:raihannaufal68@gmail.com)

***Riwayat Artikel*** *: diterima: 00 00000 0000; direvisi: 00 00000 0000; disetujui: 00 00000 0000*

**Abstrak*.*** Berdasarkan prapenelitian di SMK Kesehatan Bina Husada, ditemukan bahwa media pembelajaran di kelas jarang menggunakan teknologi dan lebih sering menggunakan metode konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan, menyusun rancangan, mendeskripsikan kelayakan, dan menjelaskan efektivitas media pembelajaran berbasis Animaker pada materi teks ceramah. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sasaran penelitian adalah kelas XI dengan 25 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi uji validasi, angket, serta pre-test dan post-test. Analisis data dilakukan melalui angket kelayakan, angket respons, dan hasil pre-test serta post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Animaker pada materi teks ceramah sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan media sebesar 90%, kelayakan bahasa 100%, dan kelayakan materi 98%. Efektivitas media ini terlihat dari respons guru sebesar 98% dan respons siswa sebesar 94%, keduanya dalam kategori sangat efektif. Hasil belajar siswa meningkat, dengan rata-rata pre-test 69% dan post-test 89% serta N-Gain Score 1 dengan persentase 71%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Animaker pada materi teks ceramah untuk kelas XI sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta sebagai sumber media pembelajaran bagi guru*.*

**Kata Kunci:** Animaker, media pembelajaran, teks ceramah

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON ANIMAKER APPLICATION FOR LECTURE TEXT MATERIAL CLASS XI SMK KESEHATAN BINA HUSADA BOGOR**

**Abstract**. Based on pre-research at Bina Husada Health Vocational School, it was found that learning media in the classroom rarely used technology and more often used conventional methods. The purpose of this research is to identify needs, develop designs, describe feasibility, and explain the effectiveness of Animaker-based learning media on lecture text material. This research uses the Research and Development method with the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research target was class XI with 25 students. Data collection techniques included validation test, questionnaire, and pre-test and post-test. Data analysis was conducted through feasibility questionnaire, response questionnaire, and pre-test and post-test results. The results showed that Animaker-based learning media on lecture text material was very feasible to use, with a percentage of 90% media feasibility, 100% language feasibility, and 98% material feasibility. The effectiveness of this media can be seen from the teacher response of 98% and student response of 94%, both in the very effective category. Student learning outcomes increased, with an average pre-test of 69% and post-test of 89% and N-Gain Score 1 with a percentage of 71%. Thus, Animaker-based learning media on lecture text material for class XI is very feasible and effective to use to improve student learning outcomes as well as a source of learning media for teachers.

**Keywords:** Animaker, learning media, lecture text

# PENDAHULUAN

Dengan perkembangan zaman yang begitu cepat, guru dituntut untuk bisa menggunakan teknologi saat melakukan pembelajaran di kelas. Penggunaan teknologi di kelas seperti mengemas bahan pembelajaran menjadi digital, membuat kuis berbasis digital, dan menjadikan media pembelajaran yang berbentuk digital. Namun kenyataannya, pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks ceramah kelas XI di SMK Kesehatan Bina Husada, guru masih menggunakan cara konvensional tanpa memaksimalkan penggunaan teknologi di- dalamnya. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran bersifat monoton dan kurang menarik minat belajar dari siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia Kelas XI SMK Kesehatan Bina Husada Kota Bogor, pembelajaran di kelas jarang menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi dan lebih sering dilakukan secara konvensional. Pembelajaran hanya menggunakan jenis media visual, yaitu canva dan power point. Pemakaian dua media pembelajaran visual ini tidak ada pengembangannya. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak serius dalam memerhatikan penyampaian guru. Kurangnya pemaksimalan teknologi dalam menggunakan media pembelajaran saat penyampaian materi di kelas, menyebabkan siswa akan bosan mengenai cara guru dalam menyampaikan materi, sehingga perlu sesuatu yang baru untuk menarik minat belajar. Selain itu, kurangnya sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran membuat guru sulit dalam mengembangkan media pembelajaran.

Permasalahan lainnya, yaitu dari hasil wawancara kepada siswa kelas XI SMK Kesehatan Bina Husada menyatakan bahwa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menganalisis struktur teks ceramah, termasuk unsur-unsur seperti pendahuluan, isi, dan penutup. Selain itu, siswa kehilangan minat saat menghadapi teks ceramah yang dianggap sulit. Sehingga mengalami kesulitan dalam menentukan unsur kebahasaanya.

Teks ceramah adalah suatu teks yang berisi penyampaian pemikiran melalui kata kata kepada banyak orang mengenai informasi, pengetahuan, dan sebagainya (Kumala Sari et al., 2019). Teks ceramah memiliki beragam tujuan, mulai dari menyampaikan pengetahuan, mengubah atau membentuk sikap pendengar, hingga memberikan hiburan. Struktur yang terdapat pada teks ceramah adalah pendahuluan, isi, dan penutup.

Penggunaan media pembelajaran yang tidak inovatif dan interaktif membuat siswa jenuh, sehingga penyampaian materi yang dilakukan oleh guru sulit untuk dipahami. Selain itu, media yang tidak inovatif membuat siswa tidak mampu menyajikan teks ceramah dengan baik, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang inovatif, yaitu media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Animaker.

Fajarwati & Irianto (2021) menyatakan Animaker adalah sebuah platform video pembelajaran yang menggunakan animasi, tetapi masih belum banyak digunakan oleh guru dan siswa. Dengan berbagai fitur yang dimiliki dapat membuat pembelajaran lebih interaktif. Aksesnya yang mudah, yaitu lewat website https://www.Animaker.com/ akan memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, dengan menggunakan Animaker membuat penjelasan konsep dari materi yang dilakukan oleh guru semakin menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dari situs website resminya tercatat pada 2021 pengguna Animaker sudah mencapai 10.000.000+, Economic Times menganugrahkan Smart Starup Award kepada Animaker di 2017, dan pada 2021 mendukung 5 miliar bahasa.

Dalam pembelajaran teks ceramah, penggunaan aplikasi Animaker dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Video pembelajaran yang dibuat dapat menyampaikan struktur maupun contoh dari teks ceramah dengan menggunakan efek animasi, musik latar, dan suara, sehingga siswa akan lebih fokus dan tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Dalam pengembangan ini peneliti mengembangkan jenis media pembelajarannya, yaitu media pembelajaran audiovisual dengan menggunakan aplikasi Animaker, yang sebelumnya guru hanya menggunakan media pembelajaran visual canva dan power point. Media pembelajaran menggunakan aplikasi Animaker akan menampilkan animasi berupa karakter, teks, gambar, dan musik latar dalam tampilan pembelajarannya. Hal tersebut membuat suasana proses pembelajaran di kelas menjadi baru dan lebih fresh.

Terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yang pertama berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Berbasis Internet Bagi siswa Kelas XI” oleh Nurasiah et al. (2020), hasil penelitian ini mendapatkan validasi dari dua dosen ahli dengan hasil nilai 2, sehingga produk yang dihasilkan, yaitu perangkat internet meliputi media Blogger Kahoot dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran teks ceramah.

Penelitian kedua berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Ceramah untuk Kelas XI SMAN 1 Mentaya Hilir Utara Kotawaringin Timur - Kalimantan Tengah” oleh Bhastari et al. (2021), hasil penelitian ini memperoleh 87,50 % dari ahli materi, 82.5 % dari ahli media, dan 94,44 % siswa tertarik dengan materi teks ceramah. Sehingga media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Wondershare Filmora9 pada materi teks ceramah sangat layak dan dapat diimpelementasikan.

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian sebelumnya, seperti menggunakan metode *Reserch and Development* (R&D). Peneliti menegaskan sisi perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Pertama perbedaan dari media yang digunakan, penelitian terdahulu mengembangkan jenis media *audiovisual* menggunakan blogger kahoot dan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wondershare filmora9, sedangkan penelitian ini menggunakan Animaker. Kedua, lokasi penelitian yang penulis pilih berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Animaker Materi Teks Ceramah Kelas XI SMK Kesehatan Bina Husada Bogor”.

# METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam bidang pendidikan R&D, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk untuk proses belajar mengajar (Hanafi, 2017). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dalam mendesain media pembelajaran yang interaktif.

Model pengembangan ADDIE akan menghasilkan pengembangan materi yang berkualitas. ADDIE adalah singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan pembelajarannya dan dapat langsung dipergunakan dalam pembelajaran langsung maupun tidak langsung (Risal et al., 2022). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi Animaker yang diterapkan dalam teks ceramah.

Penelitian ini dilaksanakan dari November 2023 hingga Juli 2024 di SMK Kesehatan Bina Husada Bogor. Sasaran klien adalah siswa kelas XI yang terdiri atas 25 siswa serta diambil dalam 1 kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu angket kelayakan media pembelajaran Animaker, angket respon dari guru serta siswa, dan hasil pre-test serta post-test. Teknik analisis data, yaitu analisis kelayakan, analisis respons guru dan siswa, serta analisis penilaian hasil belajar dengan menggunakan *N-Gain Score*.

Perhitungan pada setiap kriteria penilaian dilakukan dengan rumus penilaian:

P(%) x 100%

Di bawah ini disajikan juga kriteria kelayakan, kriteria respons guru dan siswa, serta penilaian hasil belajar *N-Gain Score*:

TABEL 1. Kriteria Kelayakan

|  |  |
| --- | --- |
| **Nilai** | **Kategori** |
| 0% - 25% | Sangat Tidak Layak |
| 25% - 50% | Tidak Layak |
| 50% - 75% | Layak |
| 75% - 100% | Sangat Layak |

Sumber Handayani dalam (Sidabutar & Reflina, 2022)

TABEL 2. Kriteria Respons Guru dan Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| **Nilai** | **Kategori** |
| 0% - 50% | Tidak Efektif |
| 50% - 70% | Kurang Efektif |
| 70% - 85% | Efektif |
| 85% - 100% | Sangat Efektif |

Sumber Dwi Agustin dalam (Yusita et al., 2021)

TABEL 3. Kategori Nilai N-Gain

|  |  |
| --- | --- |
| **Nilai *N-Gain*** | **Kategori** |
| G > 0.70 | Tinggi |
| 0.30 < G < 0.70 | Sedang |
| G < 0.30 | Rendah |

Sumber Hake dalam (Mulyani et al., 2023)

TABEL 4. Persentase N-Gain

|  |  |
| --- | --- |
| **Nilai *N-Gain*** | **Kategori** |
| G < 40 | Tidak Efektif |
| 40 < G < 56 | Kurang Efektif |
| 56 < G < 76 | Cukup Efektif |
| G > 76 | Efektif |

Sumber Hake dalam (Mulyani et al., 2023)

# HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat lima tahapan dalam model pendekatan ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Di bawah ini dijelaskan tiap tahapan pada pendekatan ADDIE pada penelitian ini.

1. **Analisis *(Analysis)***

Pada tahap analisis peneliti mengawali dengan observasi langsung ke SMK Kesehatan Bina Husada untuk mengetahui kebutuhan pembelajarannya. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dengan guru dan siswa kelas XI SMK Kesehatan Bina Husada. Hasil menunjukkan bahwa siswa seringkali jenuh dan kesulitan dalam memahami materi teks ceramah karena kurangnya visualiasasi dan interaksi dalam metode pengajaran konvensional yang terjadi di kelas.

Hasil wawancara kepada siswa menunjukkan bahwa pembelajaran konvesional yang hanya menggunakan media pembelajaran visual membuat minat dan pemahaman materi menurun. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

1. **Desain *(Design)***

Pada tahap ini terdapat beberapa tahap desain produk pengembangan media pembelajaran Animaker.

* 1. **Menentukan rancangan visual yang sesuai dengan kebutuhan siswa**

Langkah-langkah penyusunan desain produk media pembelajaran ini diantaranya adalah mencari background dan animasi yang sesuai dengan materi yang dipakai, mencari latar musik yang dapat meningkatkan minat belajar, menyesuaikan transisisi antar slide, menyiapkan beberapa kawan serta orang tua peneliti untuk melakukan dubbing, menyiapkan ilustrasi gambar, dan menyiapkan materi teks ceramah yang digunakan pada Animaker. Kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru Bahasa Indonesia kelas XI SMK Kesehatan Bina Husada Bogor.

* 1. **Menyesuaikan isi pada media pembelajaran Animaker dengan materi teks ceramah**

Materi teks ceramah diambil dari buku paket guru, video youtube, jurnal-jurnal, dan website. Materi tersebut disesuaikan dengan KD 3.6, yaitu menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan dalam ceramah. Produk Animaker berisi pengertian, struktur, unsur kebahasaan, contoh ceramah dalam bentuk animasi yang di dubbing, dan contoh teks ceramah.

* 1. **Mengintegrasikan fitur-fitur pada Animaker**

Peneliti memaksimalkan fitur-fitur pada Animaker, seperti pemaksimalan gerakan animasi, transisi animasi antar slide, penggunaan efek pada beberapa *slide*, gerakan pada karakter, dan latar musik.

1. **Pengembangan *(Development)***

Rancangan yang telah dibuat akan menjadi produk nyata, adapun kegiatan yang harus dilakukan, yaitu:

* 1. **Mengembangkan media pembelajaran Animaker**

Pada tahap ini, proses pengembangan materi pembelajaran akan mencakup penggunaan platform Animaker sebagai alat utama yang akan diintegrasikan dengan berbagai elemen visual, audio, dan interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan menarik.

* 1. **Validasi media pembelajaran**

Setelah media pembelajaran menggunakan platform Animaker selesai dibuat, tahap penting selanjutnya adalah pemeriksaan oleh ahli media, bahasa dan materi untuk memastikan kevaliditasan dan kualitasnya.

* 1. **Revisi media pembelajaran**

Setelah melalui proses evaluasi mendalam, media pembelajaran yang menggunakan Animaker pada teks ceramah direvisi dengan mempertimbangkan beragam masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli dalam bidang ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi terkait.

1. **Implementasi *(Implementation)***

Pada tahap ini, media pembelajaran Animaker yang telah direvisi secara menyeluruh berdasarkan umpan balik yang diterima dari berbagai ahli di bidang bahasa, media, dan materi, serta telah mendapatkan persetujuan akhir dari mereka, akan diimplementasikan dalam pembelajaran siswa kelas XI SMK Kesehatan Bina Husada. Tujuan utama dari penerapan ini adalah untuk mengamati secara mendetail bagaimana siswa merespons dan berinteraksi dengan media pembelajaran Animaker pada teks ceramah yang telah dikembangkan.

1. **Evaluasi *(Evaluation)***

Pada tahap ini, untuk mengevaluasi keberhasilan media pembelajaran yang telah dikembangkan, peneliti akan menerapkan beberapa instrumen evaluasi. Pertama-tama, peneliti akan menggunakan angket validasi ahli untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran dari perspektif profesional yang berpengalaman di bidang bahasa, media, dan materi. Selain itu, untuk mengetahui seberapa efektif media tersebut dalam konteks pembelajaran nyata, peneliti juga akan mengedarkan angket respon kepada guru dan siswa. Untuk mengukur dampak media pembelajaran Animaker materi teks ceramah terhadap hasil belajar siswa, peneliti akan melakukan perbandingan N-Gain Score dari pre-test dan post-test.

* 1. **Angket validasi**

TABEL 5. Hasil Validasi Para Ahli

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ahli** | **Skor diperoleh** | **Skor Maksimal** | | | **Persentase** | **Kriteria** | |
| Ahli Media | 90 | 100 | | | 90% | Sangat Layak | |
| Ahli Bahasa | 100 | 100 | | | 100% | Sangat Layak | |
| Ahli Materi | 98 | | 100 | 98% | | | Sangat Layak |

Pada tabel di atas, ditunjukkan hasil validasi dari beberapa ahli terhadap media pembelajaran Animaker pada teks ceramah. Hasil validasi tersebut meliputi ahli media dengan persentase sebesar 90%, ahli bahasa dengan persentase 100%, dan ahli materi dengan persentase 98%. Ketiga hasil ini berada dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Animaker pada teks ceramah dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian yang tinggi dari ketiga ahli ini menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya memenuhi standar kualitas yang tinggi dalam penyampaian materi, tetapi juga memastikan kejelasan bahasa serta kebermanfaatan materi yang disampaikan.

* 1. **Respons Siswa dan Guru**

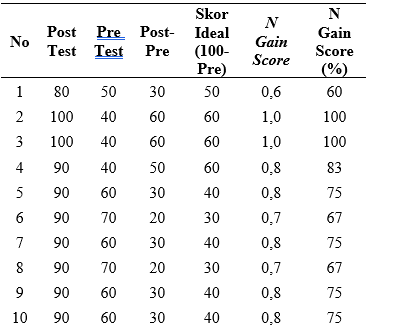
TABEL 6. Hasil Respons Siswa dan Guru

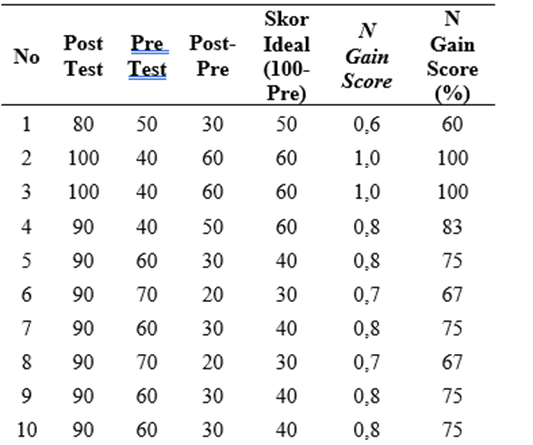
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Respons** | **Skor diperoleh** | **Skor Maksimal** | **Persentase** | **Kriteria** |
| Siswa | 2.338 | 2.500 | 94% | Sangat Efektif |
| Guru | 98 | 100 | 98% | Sangat Efektif |

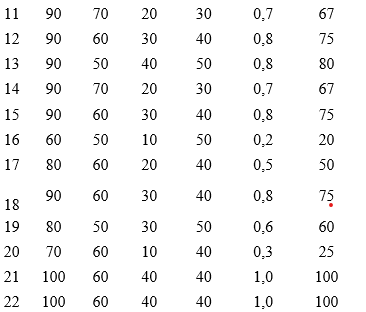
Berdasarkan tabel di atas, hasil respons menunjukkan bahwa 94% siswa dan 98% guru menilai penggunaan media pembelajaran Animaker sangat efektif. Angka ini mencerminkan bahwa mayoritas besar dari kedua kelompok tersebut menganggap media ini sangat bermanfaat dan efisien dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Animaker pada teks ceramah sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, mendukung peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi yang diajarkan**.**

* 1. **Hasil Belajar Siswa**

TABEL 7. N-Gain Score pada Materi Teks Ceramah Menggunakan Media Pembelajaran Animaker







|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 23 | 90 | 80 | 10 | 20 | 0,5 | 50 |
| 24 | 90 | 80 | 10 | 20 | 0,5 | 50 |
| 25 | 100 | 70 | 30 | 30 | 1,0 | 100 |
| **Rata- rata** | **89** | **60** | **29** | **40** | **1** | **71%** |
| **Kategori** | | | | | **Tinggi** | **Cukup Efektif** |

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel di atas, hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 60%, sementara hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai rata-rata sebesar 89%. Untuk mengevaluasi efektivitas peningkatan ini, dilakukan analisis perbandingan menggunakan metode N-Gain. Hasil analisis N-Gain ini menunjukkan bahwa terdapat satu kriteria yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan persentase N-Gain mencapai 71%. Persentase ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Animaker cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

# SIMPULAN

Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, serta hasil respon dari siswa dan guru, dan juga hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Animaker sangat layak digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian sebesar 90%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 98%, yang semuanya berada dalam kategori sangat layak. Dari hasil responden, didapatkan penilaian sebesar 94% dari siswa dan 98% dari guru, yang menunjukkan kriteria sangat efektif. Analisis perbandingan pre-test dan post-test menggunakan tabel N-Gain Score menghasilkan 1 kategori tinggi dengan persentase N-Gain sebesar 71%, yang termasuk kriteria cukup efektif. Peneliti merekomendasikan pengembangan lebih lanjut media pembelajaran berbasis Animaker dengan menyesuaikannya pada perkembangan teknologi dan kurikulum yang berlaku.

# REFERENSI

Bhastari, N., Tabrani, A., & Prasetyoningsih, S. L. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Ceramah Untuk Kelas XI SMAN 1 Mentaya Hilir Utara Kotawaringin Timur-Kalimantan Tengah. *Jurnal Ilmiah NOSI*, *9*(2).

Fajarwati, M. I., & Irianto, S. (2021). Pengembangan Media Animaker Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP. *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, *5*(1).

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, *4*(2). http://www.aftanalisis.com

Kumala Sari, L., Siddik, M., & Mulawarman, W. G. (2019). Pengembangan Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Dengan Model Problem Based Learning Dipadukan Media Gambar Pada Siswa Kelas XI SMA. *DIGLOSIA*, *2*(1).

Mulyani, A. St. N. D., Syamsiah, S., & L., H. (2023). Efektivitas Model Project-Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Jeumpa*, *10*(1). https://doi.org/10.33059/jj.v10i1.7410

Nurasiah, D., Khuzaemah, E., & Mulyaningsih, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Ceramah Berbasis Internet Bagi Siswa Kelas XI. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, *3*(2). https://doi.org/10.29240/estetik.v3i2.1756

Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. Literasi Nusantara Abadi: Malang.

Sidabutar, N. A. L., & Reflina. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(2).

Yusita, P., Rati, & Pajarastuti. (2021). *Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia*. *4*(2). https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS

# 