

**PENGEMBANGAN RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *POWTOON*  
PADA MATERI TEKS PROSEDUR KELAS VII DI SMP NEGERI 3  
MLATI**

Oleh

Widia Astutik Sutarsih dan Hermanto  
([widiaastuti80@gmail.com](mailto:widiaastuti80@gmail.com) dan [maherman84@gmail.com](mailto:maherman84@gmail.com))

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Media pembelajaran adalah alat saluran komunikasi, sedangkan *Powtoon* adalah aplikasi menghasilkan persembahan video animasi yang berasaskan dalam talian. Penelitian ini bertujuan untuk: mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi kelas VII SMP. Subjek pada penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli pengajaran (guru), dan siswa SMP kelas VII C. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan *Skala Like*. . Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*RnD*). Metode penelitian menggunakan model pengembangan *RnD* (*Research adn Development*) yaitu model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 1) *analysis*, 2) *design*, 3) *development*, 4) *implementation*, dan 5) *evaluation*.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *Powtoon*, ADDIE

#### A. PENDAHULUAN

Undang-Undang nomor 20 pasal 3 tahun 2003 telah menyatakan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Undang-Undang tersebut berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Standar Pendidikan Nasional  
tercantum dalam Peraturan

Pemerintahan nomor 19 Tahun 2005, yaitu tepatnya pada pasal 13 ayat 1 dan 2. Ayat 1 berbunyi : “Kurikulum untuk SMP/MTs/SMPLB atau bentuk lain yang sederajat, SMA/MA/SMALB atau bentuk lain yang sederajat, SMK/MAK atau bentuk lain yang sederajat dapat memasukkan pendidikan kecakapan hidup”. Ayat 2 berbunyi: “Pendidikan kecakapan hidup sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup kecakapan pribadi, kecapakan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional”.

Peraturan Pemerintah telah mencantumkan “bahwa setiap instansi pendidikan, salah satunya yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat dimasukan pendidikan kecakapan hidup, misalnya mencakup kecakapan pribadi, kecakapan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional”.

Dengan adanya kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui belum digunakannya media pembelajaran berbasis *Powtoon*. belum maksimalnya potensi dalam mengembangkan media pembelajaran, dan siswa masih menggunakan papan tulis, *storyboard*, dan video sebagai media pembelajaran.

Sesuai dengan masalah yang sudah dipaparkan, peneliti mempunyai ide untuk membuat sebuah produk baru

yaitu media pembelajaran berbasis *Powtoon*. penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* terutama pada materi teks prosedur kelas VII SMP.

Peneliti memilih *Powtoon* sebagai sebuah media pembelajaran. Media adalah alat saluran komunikasi. “Kata *media* berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, *media* berarti *perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak, komputer, instruktur, dan lain sebagainya” (Indriana, 2011: 13).

Sedangkan, Leslie J. Briggs (1979) mengatakan “bahwa media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya”. “Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar” (Indriana 2011: 14).

*Powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat persentasi

animasi dengan memanipulasi pradi buat gambar, barang impor, menyediakan musik dan pengguna menggunakan suara overs (Villar, 2013: 9). Dalam aplikasi *Powtoon* terdapat banyak sekali teks dan animasi-animasi yang dapat dikreasikan menjadi sebuah produk yang cukup menarik.

*Powtoon* memiliki kelebihan antara lain, 1) interaktif, 2) Mencakup segala aspek indera, 3) Penggunaannya praktis, 4) Kolaboratif, 5) Lebih variatif, 6) Dapat diberikan *feedback*, dan 7) Memotivasi.

Mata pelajaran yang di pilih peneliti untuk dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia, lebih tepatnya adalah materi teks prosedur kelas VII SMP.

## **B. METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *RnD (Research and Development)* yaitu model pengembangan *ADDIE (analysis, Design, development, implementation, dan evaluation)*. Subjek pada penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli pengajaran (guru), dan siswa SMP kelas VII C. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan *Skala Likert*. Teknik analisis data yang digunakan dalam

penelitian ini penelitian dan pengembangan (*RnD*).

Pada penelitian ini menggunakan 5 metode pengembangan, yaitu;

### **1. Analysis**

Pada tahapan ini peneliti melakukan suatu observasi disalah satu sekolah yang ada di DI Yogyakarta yaitu SMP Negeri 3 Mlati. Setelah melakukan observasi dengan wawancara salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, peneliti mengetahui materi yang cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti mampu mengetahui kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut, dan peneliti mampu mengetahui kebutuhan siswa.

### **2. Design**

Desain produk yang peneliti buat yaitu supaya orang yang melihatnya tertarik. Dalam produk akan dimunculkan nama mahasiswa, foto mahasiswa, logo Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, nama dosen pembimbing, peneliti juga akan memunculkan berbagai macam gambar kartun animasi seperti kucing, laki-laki, perempuan, dan lain-lain. Kemudian akan memunculkan materi teks prosedur beserta contoh-contohnya, akan memunculkan video

yang menarik bagi siswa, memunculkan latar yang beragam pada aplikasi dan akan memunculkan biografi mahasiswa dan biografi dosen pembimbing.

### **3. *Development***

Dalam tahap ini peneliti mengembangkan produk baru yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dilihat dari jenis-jenis media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Powtoon* adalah sebuah media *audi visual*. Pembuatan media pembelajaran berbasis *Powtoon* membutuhkan kurang lebih 5-7 hari dan dalam pembuatan media ini harus membutuhkan jaringan internet yang sangat kuat.

### **4. *Implementation***

Sebelum diimplementasikan atau diterapkan terhadap pengguna. Terlebih dahulu dilakukan validasi rancangan produk media pembelajaran berbasis *powtoon* kepada kedua ahli dibidang media dan pembelajaran. Untuk ahli media pembelajaran dipikih Roni Sulistiono, M.Pd., beliau adalah dosen mata kuliah Media Pembelajaran. Sedangkan ahli materi dipilih Sudaryanto, M.Pd. Beliau adalah dosen pengampu mata kuliah

menulis. Atas dasar masukan-masukan dari kedua validator tersebut, langkah selanjutnya adalah memperbaiki produk media pembelajaran tersebut. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi rancangan produk oleh ahli pengajaran (guru) setelah itu pada kelas yang rencananya akan dilakukan di SMP Negeri 3 Mlati. Kurang lebih 15-20 siswa yang akan terlibat dan diberi perlakuan untuk memberi umpan balik rancangan produk yang dikembangkan tersebut.

### **5. *Evaluation***

Penelitian ini berhubungan dengan hasil akhir pengembangan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, sehingga Pada penelitian ini digunakan evaluasi formatif. Hasil akhir yang dimaksud adalah mengukur baik atau tidaknya sebuah media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Dalam proses pengembangan inilah peneliti mampu mengetahui kekurangan yang ada di dalam medianya. Jika tidak ada kekurangan yang terdapat dalam media pembelajaran, berarti media ini baik atau cocok digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada media yang sudah dibuat dan dikembangkan, kemudia media ini melalui uji validasi kepada beberapa ahli yaitu, ahli media, ahli materi, ahli pengajaran, serta siswa.

### 1. Ahli media

Dalam proses analisis data pada penelitian ini, data yang didapat dalam melakukan validasi rancangan produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada 05 Agustus 2019 yang dilakukan oleh salah satu ahli media yaitu Roni Sulistiyono, M.Pd. Pada angket atau instrumen yang telah diisi oleh ahli media, produk yang dibuat oleh peneliti mendapat nilai yang sangat baik. Hasil penelitian yang di peroleh oleh peneliti yaitu **100**. Skor tersebut diperoleh dari beberapa aspek yang terkandung dalam instrumen yang telah diisi oleh ahli media seperti, aspek kesedehanaan, aspek kualitas isi, dan aspek kualitas tampilan. Skor tersebut masuk dalam kategori “**sangat baik**”.

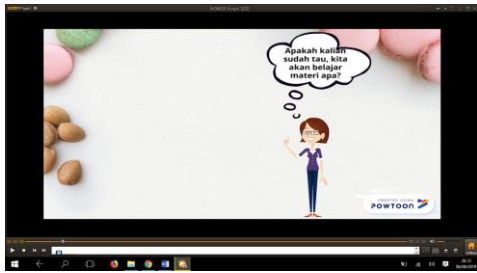
**Tabel 1.1.**  
**Persentase dan Keterangan**

| Nilai  | Keterangan        |
|--------|-------------------|
| 81-100 | Sangat Baik       |
| 61-80  | Baik              |
| 41-60  | Kurang Baik       |
| 21-40  | Tidak Baik        |
| 0-20   | Sangat Tidak Baik |

### 2. Ahli materi

Dalam proses analisis data pada penelitian ini, data yang didapat dalam melakukan validasi rancangan produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada 03 Agustus 2019 yang dilakukan oleh salah satu ahli materi yaitu Sudaryanto, M.Pd. Pada angket atau instrumen yang telah diisi oleh ahli materi, rancangan produk yang dibuat oleh peneliti mendapat nilai yang sangat baik. Hasil penelitian yang di peroleh oleh peneliti yaitu **90,4**. Skor tersebut diperoleh dari beberapa aspek yang terkandung dalam instrumen yang telah diisi oleh ahli materi seperti, aspek materi teks prosedur, dan aspek isi materi. Skor yang diperoleh oleh peneliti tersebut masuk dalam kategori “**sangat baik**”.

Selain menilai dengan skor, ahli materi juga memberikan saran atau masukan terkait kesalahan dalam penulisan, seperti kata “**tau**” dan “**mie**”. Kata “**tau**” dan “**mie**” bukanlah kata yang baku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. setelah menerima saran atau kritik tersebut peneliti langsung memperbaiki hal yang kurang tepat.



**Gambar 1. Kata “tau”**



**Gambar 2. Kata “mie”**

**Tabel 1.2. Persentase dan Keterangan**

| Nilai  | Keterangan        |
|--------|-------------------|
| 81-100 | Sangat Baik       |
| 61-80  | Baik              |
| 41-60  | Kurang Baik       |
| 21-40  | Tidak Baik        |
| 0-20   | Sangat Tidak Baik |

### 3. Ahli Pengajaran

Dalam proses analisis data pada penelitian ini, data yang didapat dalam melakukan validasi rancangan produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada 24 Agustus 2019 yang dilakukan oleh salah satu ahli pengajaran yaitu Sri Mulyati, M.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 3

Mlati. Pada angket atau instrumen yang telah diisi oleh ahli pengajaran, rancangan produk yang dibuat oleh peneliti mendapat nilai yang sangat baik.

Hasil penelitian yang di peroleh oleh peneliti yaitu **90**. Skor tersebut diperoleh dari beberapa aspek yang terkandung dalam instrumen yang telah diisi oleh ahli pengajaran seperti, aspek kualitas isi, aspek kualitas materi, dan aspek kualitas pembelajaran. Skor yang diperoleh oleh peneliti tersebut masuk dalam kategori “sangat baik”.

**Tabel 1.3. Persentase dan Keterangan**

| Nilai  | Keterangan        |
|--------|-------------------|
| 81-100 | Sangat Baik       |
| 61-80  | Baik              |
| 41-60  | Kurang Baik       |
| 21-40  | Tidak Baik        |
| 0-20   | Sangat Tidak Baik |

### 4. Pengguna (Siswa)

Dalam proses analisis data pada penelitian ini, data yang didapat dalam melakukan validasi rancangan produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada 24 Agustus 2019 yang dilakukan peneliti terhadap 20 siswa SMP kelas VII C di SMP Negeri 3

Mlati. Pada angket atau instrumen yang telah diisi oleh siswa yang bersangkutan, rancangan produk yang dibuat oleh peneliti mendapat nilai yang sangat baik.

Hasil penelitian yang di peroleh oleh peneliti yaitu **81,2**. Skor tersebut diperoleh dari beberapa aspek yang terkandung dalam instrumen yang telah diisi oleh 20 siswa SMP kelas VII C seperti, aspek kualitas isi dan tujuan, dan kualitas materi. Skor yang diperoleh oleh peneliti tersebut masuk dalam kategori “**baik**”.

**Tabel 1.4.**  
**Persentase dan Keterangan**

| Nilai  | Keterangan        |
|--------|-------------------|
| 81-100 | Sangat Baik       |
| 61-80  | Baik              |
| 41-60  | Kurang Baik       |
| 21-40  | Tidak Baik        |
| 0-20   | Sangat Tidak Baik |

Setelah mendapatkan nilai atau skor dari ahli media, ahli materi, ahli pengajaran, dan siswa. Dari skor yang diperoleh akan dicari rata-rata. Hasil rata-rata tersebut adalah hasil akhir dari keseluruhan, dengan kata lain adalah nilai penentu baik atau tidaknya media pembelajaran berbasis *Powtoon* yang telah dibuat oleh peneliti. Kemudian rata-rata yang diperoleh oleh peneliti adalah

**72,32**. Skor tersebut masuk dalam kategori “**baik**”.

**Tabel 1.5.**  
**Persentase dan Keterangan**

| Nilai  | Keterangan        |
|--------|-------------------|
| 81-100 | Sangat Baik       |
| 61-80  | Baik              |
| 41-60  | Kurang Baik       |
| 21-40  | Tidak Baik        |
| 0-20   | Sangat Tidak Baik |

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu Widia Astutik Sutarsih dengan judul “Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Materi Teks Prosedur Kelas VII di SMP Negeri 3 Mlati”. Memiliki kesimpulan yaitu;

1. Proses pengembangan media ini menggunakan model pengembang ADDIE sebagai susunan pengembangan. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan, yaitu a) *analysis*, b) *design*, c) *development*, d) *implementation*, dan e) *evaluation*. Sesuai dengan model ADDIE tersebut terciptalah tahap-tahap pengembangan media pembelajara.

- a. Pertama adalah tahap *analysis*, peneliti melakukan analisis materi, analisis kurikulum, dan analisis kebutuhan siswa.
  - b. Kedua adalah tahap *design*, dalam tahapan ini peneliti mempersiapkan aplikasi *Powtoon*, materi teks prosedur, dan pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran terdiri dari logo universitas, nama mahasiswa, nama dosen pembimbing, nama judul skripsi, serta dicantumkan animasi-animasi untuk membuat media lebih menarik.
  - c. Ketiga adalah tahap *development*, dalam penelitian ini rancangan produk yang dibuat oleh peneliti membutuhkan waktu kurang lebih 5-7 hari dan membutuhkan jaringan internet yang cukup kuat dalam proses pembuatannya.
  - d. Keempat adalah tahap *implementation*, tahapan ini peneliti melakukan uji validasi rancangan produk kepada ahli materi dan ahli media serta ahli pengajaran sebelum di uji langsung kepada ahli pengguna (siswa).
  - e. Kelima adalah tahap *evaluation*, pada tahap ini peneliti sudah mengetahui kekurangan yang ada di dalam rancangan produk media pembelajaran tersebut, dan peneliti sudah menguji kepada 20 siswa SMP kelas VII C dan mendapat nilai yang masuk dalam kategori “**baik**”.
2. Sesuai dengan uji validasi rancangan produk pada penelitian ini, rancangan produk media pembelajaran memiliki skor atau nilai dari beberapa ahli seperti ahli media yaitu 100, ahli materi yaitu 90,4, ahli pengajaran yaitu 90, dan pengguna (siswa) yaitu 81,2. Sesuai dengan data yang didapat dapat dihasilkan rata-rata 72,32. Skor 72,32 adalah skor yang masuk dalam kriteria “**baik**”. Sesuai dengan skor yang sudah didapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Powtoon* “**baik**” digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.



## E. DAFTAR PUSTAKA

Anggiasari, Tiara. *Pengertian Powtoon*.

[https://www.academia.edu/36086331/Pengertian\\_Powtoon](https://www.academia.edu/36086331/Pengertian_Powtoon).

Diakses pada Jumat 15 Maret 2019.

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.

Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Presiden Republik Indonesia. *UUDRI Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

[https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf).

Diakses pada, minggu 07 April 2019

Rahmaratri. *“TEKS PROSEDUR”*.

<https://www.scribd.com/document/358474086/Teks-Prosedur>

Diakses pada Senin 18 Maret 2019.

Rusmini. 2018. *Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep*.

Zulfaida, Tuijn. 2017. “Kurikulum 2013”

<http://eprints.umm.ac.id/35635/3/jiptummpp-gdl-tuijatinan-49338-3-babii.pdf>.

Diakses pada Selasa 09 April 2019.