
Powtoon: Inovasi media pembelajaran teks prosedur untuk siswa sekolah menengah atas

Asti Arwindhi^{a*}, Ariesty Fujiastuti^{b*}

Universitas Ahmad Dahlan. Jl. Ringroad Selatan, Yogyakarta, 55191, Indonesia

^a asti1900003066@webmail.uad.ac.id; ^b ariesty.fujiastuti@pbsi.uad.ac.id.

* Corresponding Author.

Received: 18 November 2023; Revised: 26 December 2023; Accepted: 31 December 2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan dan kelayakan media Powtoon sebagai media pembelajaran teks prosedur kelas XI SMA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model milik Borg and Gall. Subjek pada penelitian ini dilakukan kepada ahli materi, ahli media, ahli pengajaran, dan siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sleman. Teknik pengumpulan data yakni menggunakan tiga instrumen yaitu observasi, wawancara, dan pengisian angket. Lalu, teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif-deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan mendapatkan kategori "Sangat Baik" untuk digunakan. Hal tersebut sesuai dengan hasil skor yang diperoleh dari para ahli sebagai validator dalam proses validasi media yang dikembangkan. Ahli materi memberikan nilai sebesar 96,36, dari ahli media mendapatkan nilai sebesar 95,86, dan ahli pengajaran memberikan nilai sebesar 100. Sementara itu, nilai dari pengguna media sebesar 77,33. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian tersebut bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Powtoon, mampu menjadi solusi bagi kegiatan pembelajaran di sekolah serta menjadi salah satu media yang menarik dan inovatif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Powtoon, Teks Prosedur

Powtoon: Innovative procedural text learning media for high school students

Abstract: *This study aims to describe the development and feasibility of Powtoon media as a learning medium for class XI high school procedural texts. The method used in this study is the Research and Development (R&D) method with Borg and Gall's model. The subjects in this study were material experts, media experts, teaching experts, and class XI SMA Muhammadiyah 1 Sleman. The data collection technique uses three instruments, namely observation, interviews, and filling out questionnaires. Then, the data analysis technique used in this study used quantitative-descriptive data analysis. The results of this study indicate that the learning media that has been developed get the "Very Good" category for use. This is in accordance with the results of the scores obtained from experts as validators in the media validation process that was developed. Material experts gave a score of 96.36, media experts scored 95.86, and teaching experts gave a score of 100. Meanwhile, media users scored 77.33. The conclusion obtained from the results of this research is that by using Powtoon-based learning media, it is hoped that it can be a solution for learning activities in schools as well as being one of the interesting and innovative media.*

Keywords: *Learning Media, Powtoon, Procedure Text*

How to Cite: Arwindhi, A., & Fujiastuti, A. (2024). Powtoon: Inovasi media pembelajaran teks prosedur untuk siswa sekolah menengah atas. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 153-162. <https://doi.org/10.30738/wd.v11i2.16426>



PENDAHULUAN

Peran pendidikan dalam pengembangan sumber daya manusia yakni sebagai salah satu instrumen yang mempunyai kemampuan psikomotorik dan kognitif, sehingga penyelenggaraan pendidikan mampu mencapai hasil secara maksimal, dengan adanya teknologi kini, tentunya akan memudahkan tugas guru dalam mengelola pembelajaran dan menjadikan materi pembelajaran yang tersampaikan lebih dipahami oleh peserta didik. Dalam hal ini, pemerintah melakukan perubahan dalam mengembangkan pendidikan dan terus mengalami perubahan dari tahun ajaran. Kurikulum yang digunakan saat ini harus haruslah mampu meningkatkan pendidikan agar tetap berjalan dengan baik dan semestinya.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Sleman, diketahui bahwa sekolah tersebut menggunakan Kurikulum 2013. Pengembangan Kurikulum 2013 sendiri adalah kurikulum yang berbasis karakter dan kompetensi, yang pada nantinya akan menghasilkan generasi yang produktif, inovatif, kreatif, dan berkarakter. Selain itu, Kurikulum 2013 juga menuntut peserta didik agar dalam proses belajar mengajar bisa beraktivitas secara aktif dan kritis, dan guru sebagai fasilitator 21 diharapkan agar membuat peserta didik bisa menyelesaikan permasalahan secara nyata dan kontekstual (Sinambela & Mario, 2013). Kelebihan dari Kurikulum 2013 terdapat pada faktor eksternal dan internal bila dilihat. Apabila dilihat dari faktor internal, diharapkan peserta didik dapat mempunyai kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan agar bisa bersaing di dunia Internasional, sedangkan dari faktor eksternal yakni bila disesuaikan pada kebutuhan modern pada saat ini, peserta didik mampu bersaing dengan negara lainnya. Upaya mewujudkan semua itu pastinya tidak hanya peserta didik, tetapi juga guru berperan penting dalam mewujudkan hal tersebut. Guru juga sebagai penyeimbang antara karakteristik, kurikulum dan kebutuhan peserta didik, selain itu guru juga bertugas sebagai pengembang dan peneliti kurikulum (Rani, 2020).

Pada zaman sekarang tidak sedikit para guru yang telah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran, namun ada juga beberapa media pembelajaran yang sifatnya monoton dan belum mampu menarik perhatian peserta didik sepenuhnya. Media pembelajaran digunakan dalam menyampaikan pesan dari sumber secara terstruktur agar terciptanya lingkungan belajar yang menghasilkan keefektifan dan efisiensi pada proses belajar (Moto, 2019). Selain itu pasca pandemi COVID-19, kegiatan pembelajaran tatap muka yang sudah diberlakukan kembali setelah hampir dua tahun dilaksanakan secara daring. Maka dari itu peserta didik perlu dirangsang kembali pemahamannya terhadap materi-materi pembelajaran yang disampaikan guru. Hal ini disebabkan, guru tidak mengetahui bagaimana proses belajar peserta didik itu sendiri selama belajar di rumah, apakah materi yang sudah diberikan mampu dipahami secara maksimal oleh peserta didik.

Setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi dengan guru bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah 1 Sleman, bahwa pada saat proses pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran teks prosedur, pemberian materi-materi disampaikan melalui media PowerPoint, YouTube, dan papan tulis saja. Selain pemberian materi di kelas, peserta didik juga diberikan kesempatan untuk mencari contoh tentang teks prosedur dengan memperhatikan lingkungan di sekitarnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tersebut juga didapati bahwa dalam memahami teks prosedur, peserta didik sukar memahami materi khususnya pada bagian menjabarkan pernyataan umum dari sebuah teks prosedur, sedangkan untuk langkah-langkah dari teks prosedur, peserta didik bisa menangkap materi karena mereka telah melihat langsung contoh tahap-tahap yang biasa ada di teks prosedur dengan melihat bungkus-bungkus makanan yang biasa terdapat di lingkungan sekitar.

Pada dasarnya, teks prosedur memaparkan langkah-langkah yang perlu diikuti dan diterapkan secara sistematis untuk dapat mencapai suatu tujuan baik berupa kegiatan, metode kerja, maupun produk (Sitompul & Nababan, 2022). Dalam proses pembelajaran teks prosedur ini, kebanyakan materi dijelaskan melalui buku cetak, PowerPoint, dan materi lain yang berbentuk tulis dan mencari contoh dengan melihat lingkungan sekitar. Sedangkan di masa sekarang, peserta didik cenderung bisa menangkap materi lebih cepat bila disajikan sebuah media pembelajaran yang berwarna dan interaktif agar bisa mengundang perhatian sehingga peserta didik dapat memfokuskan pandangan dan pemikirannya kepada media pembelajaran yang telah disajikan tersebut. Susilana dan Riyana (2008) mengungkapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah menerima materi, dan terasa lebih menarik serta menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran.

Sesuai dengan permasalahan yang sudah disebutkan, peneliti bermaksud untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbasis Powtoon untuk materi teks prosedur kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Sleman. Peneliti memilih materi teks prosedur sebab peserta didik masih sulit memahami materi pada bagian pernyataan umum khususnya, sedangkan peneliti menggunakan Powtoon sebagai media yang akan dikembangkan. Media Powtoon diyakini sebagai media yang tepat untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik. Lalu penggunaan media dengan sarana prasarana yang mendukung seperti LCD dan laptop akan memudahkan guru untuk menyampaikan media pembelajaran berbentuk video animasi.

Powtoon merupakan situs aplikasi yang juga berbentuk web yang berfungsi membantu penggunaannya dalam membuat video pendek dengan berbagai macam elemen dan fitur yang telah disediakan seperti latar belakang, musik, animasi yang tersedia (Maesyarah, 2018). Pada aplikasi tersebut pengguna bisa membuat video pendek menjadi lebih mudah, sebab tampilan kinerja Powtoon hampir sama dengan PowerPoint. Memiliki efek transisi yang membuat penampilan media menjadi lebih hidup, animasi kartun, dan pengaturan timeline yang cukup mudah dioperasikan. Mempunyai latar belakang, objek hingga musik yang memudahkan pengguna untuk berkreasi dengan berbagai fitur yang telah tersedia. Melalui media pembelajaran ini, guru dapat menggunakannya untuk membuat bahan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

Media pembelajaran yang menarik dan mempunyai banyak fitur seperti Powtoon, memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan di dalamnya. Keunggulan yang dimiliki oleh Powtoon diantaranya yaitu beraneka ragam fitur animasi yang dimiliki, serta terdapat efek transisi yang lebih menggugah. Penyajian dalam media ini juga berupa audio visual sehingga bisa disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya, kapanpun dan dimanapun. Media Powtoon juga membantu peserta didik untuk bisa mendapatkan suasana santai dan menyenangkan dalam pembelajaran. Kelebihan lain dari Powtoon yakni bisa menjadi sebuah media pembelajaran yang tidak terlalu bergantung pada komunikasi verbal. Pada intinya, aplikasi ini bisa dijadikan sebagai pilihan agar kegiatan pembelajaran tidak terasa jenuh dan lebih menyenangkan. Akan tetapi, setiap media pembelajaran disamping memiliki kelebihan pasti juga memiliki kekurangan atau keterbatasan. Sebagai salah satu aplikasi online, Powtoon dalam pengoperasiannya membutuhkan internet dalam pengoperasiannya. Internet dalam aplikasi Powtoon sifatnya adalah mutlak. Jika guru ingin menggunakan atau membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi ini, internet harus tersedia secara memadai.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, peneliti melakukan penelitian ini. Dengan menggunakan media pembelajaran Powtoon, mampu membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan hidup serta peserta didik tidak akan cepat bosan. Digunakannya aplikasi Powtoon

ini diharapkan dapat menumbuhkan minat peserta didik khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia khusus pada materi teks prosedur.

METODE

Metode penelitian yang digunakan penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017) pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dalam pelaksanaan dan pengembangannya dengan berbagai tahapan yang berbeda dan memakai metode berbeda pada satu periode siklus. Sugiyono (dalam Haryati, 2012) penelitian R&D menghasilkan produk pendidikan kurikulum khusus untuk kebutuhan pendidikan seperti media pembelajaran, buku ajar, metode mengajar, modul, sistem evaluasi, penataan untuk ruang kelas tertentu, model uji kompetensi, sistem pembinaan pegawai, dan lainnya. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan berupa teori R&D sebagai dasar penelitian dengan desain penelitian menurut Borg and Gall. Dari sepuluh langkah penelitian R&D, langkah yang diikuti hanya sampai ke enam tahap. yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain rancangan produk, (4) validasi rancangan produk, dan (5) revisi desain, (6) uji coba produk.

Subjek penelitian atau subjek yang akan dituju adalah siswa/siswi kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Sleman khusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia terkait materi teks prosedur. Teknik penelitian yang dilakukan dalam mengumpulkan data dilakukan berdasarkan fakta yang sedang terjadi di lapangan. Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa dalam mengumpulkan data terkait penelitian, peneliti menggunakan pedoman observasi, angket, dan wawancara sebagai instrumen pengumpulan data. Pemakaian teknik analisis data dalam penelitian ini yakni dengan menggunakan analisis secara deskriptif baik kuantitatif. Data kuantitatif ini dapat diperoleh dari hasil pengisian angket yang telah dibagikan yang telah diisi oleh ahli materi, ahli media, ahli pengajaran, dan pengguna media. Berikut ini langkah-langkah teknik analisis data yaitu sebagai berikut: Pertama, Data yang telah didapat dari instrumen penilaian yakni angket, dihi-tung menyesuaikan ketetapan dari pedoman skor; Kedua, Kemudian langkah berikutnya yang dicari dalam instrumen adalah skor ideal. Rumus yang digunakan menurut Widoyoko (2012) adalah:

$$\text{Jumlah skor ideal} = \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrumen} \dots \dots \dots [1]$$

Rumus tersebut digunakan untuk mengetahui skor ideal. Ketiga, setelah pengguna media dan para ahli memberikan skor, langkah berikutnya adalah menghitung presentase dari skor yang telah didapatkan dan menggolongkan hasil perhitungan dari nilai akhir.

Tabel 1. Klasifikasi Presentase

Nilai	Keterangan
81-100	Sangat Baik (SB)
61-80	Baik (B)
41-60	Kurang Baik (KB)
21-40	Tidak Baik (TB)
0-20	Sangat Tidak Baik (STB)

Keempat, nilai presentasi dari hasil validasi oleh para ahli dan pengguna media yang telah diperoleh, hasil yang sudah didapatkan kemudian dicari nilai hasil rata-ratanya. Dimana, $M\chi$ adalah rata-rata nilai; $\sum x$ adalah jumlah nilai yang ada; dan N merupakan jumlah penilai.

$$M\chi = \frac{\sum x}{N} \dots \dots \dots [2]$$

Kelima, Setelah nilai rata-rata sudah diketahui, selanjutnya yaitu memasukkan kriteria kelayakan produk pada nilai yang sudah ditetapkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal pertama yang dilakukan dalam penelitian ini ialah mencari tahu permasalahan dan kebutuhan dari peserta didik dengan cara melaksanakan observasi terkait dengan proses belajar mengajar khususnya pada materi teks prosedur. Kegiatan observasi dilakukan dengan dua cara, yakni mewawancarai guru Bahasa Indonesia dan mengikuti kegiatan pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Terkait dengan kegiatan wawancara awal, dilakukan di dua sekolah yakni SMA Muhammadiyah 1 Sleman dan SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta.

Setelah melaksanakan observasi dan wawancara di dua sekolah tersebut, diketahui bahwa peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Sleman cenderung menyukai media pembelajaran berbentuk video atau media audio visual, sedangkan untuk peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah 4 Yogyakarta cenderung menyukai metode praktik dan bercerita sebagai media pembelajaran. Jika disesuaikan dengan tema penelitian, yaitu pengembangan media pembelajaran, maka peneliti memilih SMA Muhammadiyah 1 Sleman sebagai tempat penelitian. Potensi yang didapatkan setelah melaksanakan observasi di sekolah tersebut, bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk video untuk peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Sleman, akan sesuai dengan kebutuhan yang dominan menyukai media video.

Penemuan masalah sesudah melakukan observasi yakni pada proses pembelajaran dalam kelas. Kesulitan atau kendala yang dialami yaitu seperti halnya pada pembelajaran teks prosedur. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari materi teks prosedur. Materi dari teks prosedur sudah cukup dicerna oleh peserta didik namun kurang baik dalam merancang teks prosedur khususnya dalam membuat pernyataan umum dikarenakan hanya sebatas pengetahuan teori di buku saja. Akan tetapi pemberian materi sudah ditunjang dengan beberapa media yang lain seperti PowerPoint dan Youtube.

Selain itu, ditemukan kendala yang lain mengenai pembelajaran teks prosedur, yaitu belum diketahui penggunaan media Powtoon khususnya pada teks prosedur. Penggunaan media untuk kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Sleman sampai sekarang masih terbatas pada buku paket, PowerPoint, youtube, dan papan tulis untuk menuliskan materi-materi rangkuman dari buku paket serta menayangkan video unduhan dari Youtube. Latar belakang dari kendala tersebut adalah keterbatasan guru dalam pengetahuan mengenai media pembelajaran video yang lain sehingga kurang memahami bagaimana penggunaan media tersebut, hanya terbatas pada penggunaan PowerPoint dan Canva. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Powtoon pada materi teks prosedur. Setelah itu, Peneliti mengumpulkan data observasi di kelas, hasil wawancara untuk kemudian dianalisis guna mengembangkan media pembelajaran Powtoon sesuai dengan data yang didapatkan.

Pada saat mulai merancang desain produk, hal yang harus dilakukan adalah mempersiapkan aplikasi Powtoon. Aplikasi Powtoon dapat diakses melalui aplikasi langsung atau bisa juga melalui web dengan mengakses google atau chrome dengan membuka link www.powtoon.com. Tahap berikutnya yaitu mempersiapkan materi teks prosedur yang dijabarkan di dalam video pembelajaran berbasis Powtoon ini. Materi teks prosedur yang akan disampaikan juga harus berpedoman pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum pada materi teks prosedur sesuai dengan Kurikulum 2013 Revisi 2017 oleh Kemendikbud.

Setelah itu, tahap yang harus dilakukan adalah membuat konsep awal terkait dengan alur pembelajaran yang akan disusun seruntut mungkin, mulai judul, perkenalan diri penulis, pe-

nyampaian KI,KD, Indikator, materi, contoh, soal latihan, quiz, daftar pustaka, dan profil penuls. Setelah merancang konsep, hal selanjutnya yang perlu dilakukan yaitu mengembangkan media tersebut dengan mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan seperti laptop, buku, dan sebagainya. Lalu setelahnya, media baru dikembangkan menjadi sebuah media yang utuh dengan gambar dan animasi yang menarik. Gambar 1 adalah contoh gambar dari media yang telah dikembangkan.



Gambar 1. Halaman Depan Media

Produk media yang telah dikembangkan, selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pengajaran. Pengambilan nilai uji validasi ini dilakukan dengan cara menyerahkan lembar angket kepada para ahli untuk menilai media tersebut dari segi kelayakannya. Setelah media divalidasi, selanjutnya menguji cobakan media kepada pengguna media (peserta didik) dengan cara yang sama yakni mengisi angket tiap peserta didik. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan hasil "Sangat Baik".

Tahap uji validasi media dilaksanakan dengan hasil penilaian yang diperoleh yakni sejumlah 95,86 dengan kategori "Sangat Baik". Terdapat saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media setelah melakukan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut. Saran dan masukan yang disampaikan berupa contoh gambar mie instan yang terdapat dalam media untuk bisa lebih diperjelas lagi dan difokuskan hanya ke langkah-langkah pembuatan mie instan saja, karena pada media pembelajaran sebelumnya gambar mie instan tersebut dicantumkan ke dalam media lengkap beserta komposisinya. Oleh karena itu, gambar direvisi kembali untuk dibuat lebih jelas dan dihilangkan pada bagian komposisinya. Berikut hasil perhitungan dari validasi ahli media.

Dalam mencari skor ideal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrument} \\ &= 5 \times 29 \\ &= 145 \end{aligned}$$

Berikutnya, mencari tahu kelayakan dari media dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P(x) = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100$$

$$P(x) = \frac{139}{145} \times 100$$

$$P(x) = 95,86$$

Kemudian, pada uji validasi materi juga telah dilaksanakan dan memperoleh hasil sejumlah 96,36 yang masuk ke dalam kategori "Sangat Baik". Setelah mengetahui nilai validasi yang diberikan ahli materi, media pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan layak uji coba tanpa revisi. Hanya terdapat sedikit komentar media yang dicantumkan. Komentar yang tertera di dalam angket uji validasi ahli materi yakni dijelaskan bahwa media sudah menarik, hanya perlu ditambahkan instansi penggunaan media untuk pembelajaran mandiri. Berikut hasil perhitungan skor dari uji validasi materi. Penggunaan rumus untuk menghitung skor ideal yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrument} \\ &= 5 \times 22 \\ &= 110 \end{aligned}$$

Berikutnya, mencari tahu kelayakan dari media dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P(x) &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100 \\ P(x) &= \frac{106}{110} \times 100 \\ P(x) &= 96,36 \end{aligned}$$

Selanjutnya, uji validasi ahli pengajaran dilakukan bersama guru Bahasa Indonesia yang mengajar di SMA Muhammadiyah 1 Sleman khususnya kelas XI. Hasil penilaian yang telah didapatkan dari ahli pengajaran yakni sejumlah 100 dengan kategori "Sangat Baik". Tidak ada revisi yang diberikan dari ahli pengajaran, sebab ahli pengajaran menyatakan media pembelajaran telah layak uji coba tanpa revisi. Terdapat beberapa komentar yang dicantumkan dalam angket penilaian yang telah diisi. Isi dari komentar tersebut menjelaskan bahwa isi media sudah sesuai dengan materi dan media pembelajaran sangat menarik sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi. Berikut hasil perhitungan skor dari uji validasi pengajaran. Penghitungan skor ideal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrument} \\ &= 5 \times 20 \\ &= 100 \end{aligned}$$

Berikutnya, kelayakan dari media yang telah dibuat dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P(x) &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100 \\ P(x) &= \frac{100}{100} \times 100 \\ P(x) &= 100 \end{aligned}$$

Selanjutnya, tahap uji coba produk untuk pengguna media telah dilakukan kepada peserta didik kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Sleman yang berjumlah 6. Hasil penilaian dari peserta didik dari hasil mengisi angket yang telah disediakan yakni berjumlah 77,33 dengan kategori "Baik" untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Respon yang diberikan peserta didik sangat beragam. Beberapa komentar pun diberikan oleh peserta didik melalui angket penilaian tersebut. Adapun komentar dari peserta didik seperti "Sangat menyenangkan dan mudah dipahami, tidak mudah bosan dan asik", "Sangat baik", "Pengembangan Media pembelajaran berbasis Powtoon sangat baik dan mudah dipahami". Kemudian juga terdapat saran seperti untuk meningkatkan lagi pada bagian kejelasan tujuan pembelajaran dan keruntutan materi.

Berdasarkan hasil skor yang didapatkan dari peserta didik yang berjumlah 6, berikutnya yaitu menghitung skor ideal dalam angket. Berikut rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrument adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrument} \\ &= 5 \times 15 \\ &= 75 \end{aligned}$$

Sesuai dengan jumlah peserta didik dalam kelas XI yakni berjumlah 6 siswa, maka hasil skor ideal yang telah dihitung dikalikan dengan jumlah peserta didik yang bila dihitung menjadi sebagai berikut:

$$75 \times 6 = 450$$

Berikutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P(x) = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100$$

$$P(x) = \frac{378}{450} \times 100$$

$$P(x) = 77,33$$

Setelah mengetahui skor dari para ahli dan pengguna media, selanjutnya adalah menghitung rata-rata dari seluruh skor dari penilai. Hasil dari dari perhitungan seluruh skor penilai memberikan hasil rata-rata yakni 92,38 dengan kategori "Sangat Baik". Berikut hasil perhitungan nilai rata-rata dari setiap penilai. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata.

$$M\chi = \frac{\sum x}{N}$$

Tabel 2. Data Hasil

No.	Penilai	Skor	Kriteria
1.	Ahli Media	95,86	Sangat Baik
2.	Ahli Materi	96,36	Sangat Baik
3.	Ahli Pengajaran	100	Sangat Baik
4.	Pengguna Media (Peserta didik)	77,33	Baik
	Jumlah	369,55	
	Rata	92,38	Sangat Baik

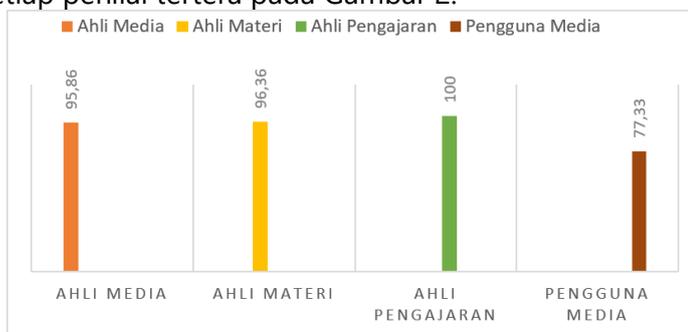
Selanjutnya, langkah yang harus dilakukan adalah menghitung nilai rata-rata kelayakan dengan menggunakan rumus berikut.

$$M\chi = \frac{\sum x}{N}$$

$$M\chi = \frac{369,54}{4}$$

$$M\chi = 92,38$$

Hasil skor dari setiap penilai tertera pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Batang skor setiap penilai

Berdasarkan hasil yang diperoleh bahwa rancangan media yang telah dibuat yaitu media pembelajaran teks prosedur berbasis Powtoon untuk siswa SMA Kelas XI dinyatakan "Sangat

Baik” untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan. Pada penelitian sebelumnya yakni yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Dengan Memanfaatkan Aplikasi Powtoon Sebagai Alternatif Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 SMA Negeri 1 Wanasari mendapatkan hasil sangat layak. Sesuai persentasi kebutuhan mencapai 90,7%. Validasi media pembelajaran puisi dengan memanfaatkan aplikasi Powtoon dilakukan oleh beberapa ahli. Berdasarkan hasil aspek desain pembelajaran sebesar 84,5%, aspek perangkat lunak sebesar 88,2%, dan aspek komunikasi visual sebesar 90,6%. Kesimpulan yang didapatkan dari hasil perhitungan rata-rata dari ketiga aspek adalah 87,7% dengan kategori sangat layak.

Tapi ada juga perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang telah dilakukan. Perbedaan tersebut terdapat pada model pengembangan yang digunakan dan materi yang dipilih. Pada penelitian sebelumnya menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan memilih teks puisi sebagai materi pembelajaran yang akan digunakan, sedangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan milik Borg dan Gall (2003) yang terdiri dari enam langkah yakni (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain rancangan produk, (4) validasi rancangan produk, dan (5) revisi desain, (6) uji coba produk, serta memilih teks prosedur sebagai materi yang digunakan dalam pengembangan media.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Prosedur berbasis Powtoon untuk Siswa SMA Kelas XI” dapat disimpulkan bahwa penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari 6 langkah yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain rancangan produk, (4) validasi rancangan produk, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Kriteria kelayakan media pembelajaran teks prosedur berbasis Powtoon untuk siswa SMA kelas XI, sesuai dengan skor yang diperoleh dari tiga ahli dan pengguna media (peserta didik) mendapatkan hasil “Sangat Baik” dengan nilai rata-rata sebesar 92,38. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Adapun skor dari masing-masing ahli validator. Untuk ahli media mendapatkan nilai sejumlah 95,86, dari ahli materi mendapat nilai sejumlah 96,36, dari ahli pengajaran mendapat nilai sejumlah 100, serta dari pengguna media (peserta didik) mendapatkan nilai 77,33. Kemudian setelah dihitung rata-rata dari seluruh skor, nilai yang didapatkan yaitu 92,38 yang berarti media pembelajaran yang telah dikembangkan yakni Powtoon yakni dinyatakan “Sangat Baik” digunakan untuk pembelajaran teks prosedur kelas XI Kurikulum 2013.

REFERENSI

- Borg, W. R., & Gall, M. G. (2003). *Educational Research: an Introduction*. Pearson.
- Haryati, S. (2012). Research and development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 11–26.
- Maesyarah, I. A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis powtoon pada materi dinamika untuk SMA Kelas X*. UIN Raden Intan Lampung.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Rani, A. P. (2020). *peranan guru dalam pengembangan kurikulum di sekolah*.
- Sinambela, P., & Mario, N. J. (2013). Kurikulum 2013 Guru Siswa Afektif Psikomotorik Kognitif.

E-Journal Universitas Negeri Medan, 6(2), 17–29.

Sitompul, L., & Nababan, E. B. (2022). Implementasi Pembelajaran Bermakna Melalui Metode Project Based Learning (PJBL) Pada Materi Teks Prosedur Kelas XI. *Kode: Jurnal Bahasa, 11(2).*

Sugiyono, M. (2015). penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D). *Bandung: Penerbit Alfabeta.*

Sugiyono, S. (2017). Metode penelitian & pengembangan. *Research and Development. Alfabeta.*

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian.* CV. Wacana Prima.

Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian.* Pustaka Pelajar.