

HASIL_Alih_Kode

by Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta 35

Submission date: 21-Feb-2024 01:15PM (UTC+0700)

Submission ID: 2187107914

File name: Media_Pembelajaran_Puisi_Berbasis_Powtoon_Di_Era.pdf (636.7K)

Word count: 3433

Character count: 21381

MEDIA PEMBELAJARAN PUISI BERBASIS *POWTOON* DI ERA SOCIETY 5.0

Inggit Dwi Perwita¹, Ariesty Fujiastuti²

^{1,2}Universitas Ahmad Dahlan

E-mail: ¹inggit160003156@webmail.uad.ac.id, ²ariesty.fujiastuti@pbsi.uad.ac.id²

Abstrak: *Era Society 5.0* diartikan sebagai konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi yang diluncurkan terutama di bidang pendidikan. Covid-19 mengganggu proses pembelajaran tatap muka, solusinya ialah pembelajaran daring akan tetapi, masih terdapat permasalahan terutama minat peserta didik pada materi puisi di SMA Kelas X. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik seperti media berbasis *Powtoon*. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran puisi berbasis *Powtoon* sebagai alternatif pembelajaran di *Era Society 5.0*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) model pengembangan *ADDIE*. Teknik dan instrumen yang digunakan berupa observasi, wawancara dan angket. Subjek coba dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pengajaran dan siswa kelas X SMA N 3 Bantul. Teknik analisis data yang digunakan ialah kuantitatif-deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian oleh para ahli dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran "Sangat Layak". Adapun nilai rata-rata yakni 91,2. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media sebesar 83,4, dari ahli materi 95,2, dari ahli pengajaran sebesar 95. Media pembelajaran ini dapat menggunakan smartphone dan laptop dalam bentuk *soft copy* sehingga efektif dan dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran di *Era Society 5.0*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Puisi

Abstract: The era of Society 5.0 is defined as the concept of a human-centered and technology-based society launched primarily in the field of education. Covid-19 interferes with the face-to-face learning process, the solution is online learning, however, there are still problems, especially students' interest in poetry material in Class X Senior High School. Therefore, learning media is needed that can attract students' interests such as *Powtoon*-based media. The purpose of this research is to develop *Powtoon*-based poetry learning media as an alternative to learning in Society 5.0 Era. This study uses a type of development research (RnD) *ADDIE* development model. The techniques and instruments used were observation, interviews and questionnaires. The subjects were tried out by media experts, material experts, teaching experts and class X SMA N 3 Bantul. The data analysis technique used is quantitative-descriptive. Based on the results of research by experts it can be said that the learning media product is "very feasible". The average value is 91.2. The average score obtained from media experts is 83.4, from material experts 95.2, from teaching experts of 95. This learning media can use smartphones and laptops in soft copy so that it is effective and can be used as an alternative learning in the Era of Society 5.0.

Keywords: Learning Media, *Powtoon*, Poetry

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini adalah kebutuhan pokok manusia. Pendidikan sangat berperan penting untuk menentukan kemajuan kehidupan suatu bangsa. Oleh karena itu, sistem pendidikan saat ini terus dikembangkan guna menghasilkan generasi yang berkualitas seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi (Qurrotaini, Lativa dkk, 2: 2020).

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya dalam tingkat kehidupan sosial yang terus berkembang pada masyarakat. Revolusi industri 4.0 dibarengi dengan berkembangnya era disrupsi yang belum usai hiruk-pikuknya, tiba-tiba kita dikejutkan dengan munculnya Era Society 5.0. Era Society 5.0 adalah masyarakat dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi (Ahlan, Syafiqo dan Malianah, 806: 2020).

Era Society 5.0 ini disebut pula sebagai *super-smart society*, sebagaimana nama itu diberikan kepada masing-masing era revolusi industri sebelumnya. *Super-smart-society 5.0*, muncul karena perkembangan teknologi yang begitu cepat, yang laju terjadinya inovasi baru semakin cepat (Prasetyo, Zuhdan K, 5: 2020).

Era Society 5.0 yang diluncurkan oleh Jepang terutama berkaitan dengan dunia pendidikan, maka dari itu kita perlu memahami paradigma pendidikan di Indonesia. Dengan demikian, untuk tercapainya pendidikan maka harus melibatkan komponen pendidikan. Seperti halnya peserta didik, pendidik, kurikulum, sarana-prasarana, proses belajar-mengajar, media pembelajaran, dan pemerintah. Dukungan dan peran pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan belajar sepanjang hayat dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Wabah *corona virus disease 2019 (Covid-19)* melanda banyak negara di dunia, sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya proses pembelajaran di dalam kelas. Pemerintah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (*social distancing*), menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu cuci tangan. Maka dari itu, pembelajaran tatap muka yang mengumpulkan banyak peserta didik di dalam kelas ditinjau ulang pelaksanaannya. Pembelajaran harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah berhubungan secara fisik antara peserta didik dan pendidik. Era Society 5.0 berkembang pada saat yang tepat karena dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi digital dapat memungkinkan peserta didik dan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran walaupun mereka ditempat yang berbeda.

Bentuk pembelajaran yang tepat pada saat pandemi *covid-19* seperti sekarang ini adalah pembelajaran secara daring dengan menggunakan bantuan jaringan internet sehingga mampu mempertemukan peserta didik dan pendidik untuk melaksanakan interaksi pembelajaran. Pada tataran pelaksanaannya pembelajaran daring memerlukan dukungan *smartphone* dan laptop yang dapat dipergunakan untuk mengakses informasi

kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntunan dunia pendidikan sejak pandemi *covid-19*.

Dalam pembelajaran daring masih terdapat banyak kendala yang dihadapi oleh peserta didik dan pendidik. Kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik menjadi salah satu faktor masalah dalam proses pembelajaran daring. Minat dan motivasi dapat dikatakan sebagai keinginan yang tetap untuk memperhatikan atau melakukan beberapa kegiatan. Minat dan motivasi akan selalu diikuti dengan perasaan yang senang dan dari hal itu akan diperoleh kepuasan. Dalam hal ini minat dan motivasi peserta didik sangat berkurang karena guru hanya memberikan tugas dengan menggunakan LKS atau materi yang ada di buku paket saja. Hal tersebut menjadikan peserta didik merasa malas sehingga tidak belajar dengan baik, karena tidak ada daya tarik untuk belajar. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa minat dan motivasi belajar peserta didik sangat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang kurang menarik juga menjadi faktor masalah dalam pembelajaran daring. Kesalahan penyampaian materi pembelajaran yang masih sering terjadi ialah pendidik hanya memberikan materi yang ada dalam buku materi saja tidak memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah berkembang sangat pesat karena pendidik kurang kreatif. Sehingga, peserta didik merasa bosan dan pembelajaran daring dirasa kurang menarik dan tidak dapat mengembangkan pola pikir peserta didik.

Munculnya masalah-masalah yang telah disebutkan, maka penelitian ini penting untuk dilakukan karena dapat menjadi solusi dalam pembelajaran daring yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Menurut Leshin, dkk., (dalam Arsyad, 2019: 79) pada umumnya, jenis media pembelajaran bervariasi, diantaranya seperti media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer. Salah satu media pembelajaran yang akan saya kembangkan ialah media berbasis *Powtoon* yang akan sangat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran berbasis *Powtoon* bagi dunia pendidikan justru sangat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

Pulungan (2017:3) menjelaskan media *Powtoon* merupakan media yang cocok untuk menarik perhatian peserta didik. *Powtoon* adalah aplikasi *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik layaknya sebuah kartun. *Powtoon* berbeda dengan *power point*, karena *Powtoon* memiliki fitur-fitur yang sangat menarik untuk anak-anak, seperti animasi kartun, animasi tulisan tangan, dan efek transisi

yang lebih hidup serta pengaturan waktu yang sangat mudah. *Powtoon* adalah *web apps* berbasis komputer yang bisa digunakan untuk membuat presentasi atau video animasi kartun, animasi tulisan tangan, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* dengan mudah.

Media pembelajaran berbasis *Powtoon* akan dikembangkan pada materi puisi. Puisi merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dipelajari di SMA kelas X. Puisi termuat dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.17 Menganalisis unsur pembangun puisi dan dan 4.17 Menulis puisi dengan memerhatikan unsur pembangunnya.

Puisi adalah bentuk karya sastra yang banyak disukai karena disajikan dengan bahasa yang indah dan sifatnya imajinatif. Puisi juga dirangkai dengan kata-kata yang menggambarkan perasaan penulisnya (Suherli, dkk., 2017: 314).

Pembelajaran puisi merupakan bagian dari pembelajaran apresiasi sastra. Pembelajaran apresiasi sastra merupakan proses antara guru dan siswa yang menjadikan pengenalan, pemahaman, dan penghayatan karya sastra. Pada akhirnya dalam menikmati karya sastra akan mampu menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari. pembelajaran ini bertujuan untuk menanamkan rasa peka terhadap karya sastra, sehingga memunculkan perasaan senang, cinta, dan tertarik terhadap apresiasi sastra. Selain itu, pembelajaran materi puisi juga penting dan bermanfaat di sekolah karena dapat menstimulus otak peserta didik sehingga mampu berpikir kreatif dan simpatik terhadap lingkungan sekitar.

Penelitian pengembangan media pembelajaran puisi berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik pada setiap proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran puisi berbasis *Powtoon* di Era Society 5.0.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Robert Maribe Brach (dalam Sugiyono, 2019: 38) menjelaskan bahwa dalam proses pengembangan desain pembelajaran tentu saja dapat menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model pengembangan ADDIE dipilih karena lebih cocok digunakan dalam penelitian pengembangan khususnya pengembangan media pembelajaran. Subjek coba pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran dan peserta didik kelas X SMA N 3 Bantul sebagai pengguna

media pembelajaran. Teknik dan instrumen pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini ialah observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif-deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelusuran oleh peneliti, terdapat penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi, dkk., (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA” yakni untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* teks laporan hasil observasi kelas X SMA dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* teks laporan hasil observasi kelas X SMA. Penelitian Dewi, dkk., termasuk jenis penelitian pengembangan (R and D) dengan model pengembangan Borg & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Hasil penelitian Dewi, dkk., ialah menciptakan produk media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada teks laporan hasil observasi di SMA kelas X.

Uji validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan uji validasi dari ahli media diperoleh rata-rata persentase 81,25% dan dari ahli materi diperoleh rata-rata persentase 82%. Dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian Dewi, dkk., terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Jenis penelitiannya yakni pengembangan (R and D). Kesamaan selanjutnya ditemukan pada pengembangan media pembelajaran yang digunakan, yakni pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian Dewi, dkk., terletak pada model pengembangan yang digunakan. Pada penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian Dewi, dkk., menggunakan model penelitian Borg & Gall yang dimodifikasi dengan Sugiyono. Perbedaan yang lainnya terletak pada materi. Perbedaan selanjutnya terletak pada hasil uji validasi yang diperoleh penelitian ini lebih unggul. Kemudian penelitian ini diterapkan pada Era Society 5.0 dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat, yang laju terjadinya inovasi baru semakin cepat.

Media pembelajaran yang dikembangkan berisi cover, kompetensi Inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, contoh puisi, materi unsur pembangun puisi dan menulis puisi, soal latihan, evaluasi, dan daftar pustaka. Cover berisi judul, nama pembuat media, dan asal universitas. Kompetensi inti, kompetensi dasar,

indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran ditulis agar peserta didik mengetahui apa saja capaian yang akan dicapai setelah mereka mempelajari materi tersebut. Contoh puisi yang dianalisis sesuai dengan unsur pembangun puisi. Dalam media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini digunakan dalam 2 pertemuan. Pertemuan pertama yakni penjelasan materi unsur pembangun puisi terdapat 1 contoh puisi kemudian peserta didik diminta untuk menganalisis sesuai dengan unsur pembangun puisi. Pada pertemuan kedua terdapat penjelasan materi tentang menulis puisi kemudian peserta didik diminta untuk menulis puisi sesuai dengan perasaan/peristiwa yang pernah terjadi dalam kehidupannya. Soal latihan dan evaluasi digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Berikut adalah contoh cover dan gambar dalam media.



Gambar 1. Cover dan materi

Media pembelajaran ini sudah diuji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran. Penilaian oleh para ahli dilakukan dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Berikut adalah hasil penilaian uji validasi yang telah dilakukan oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran.

a. Validasi Ahli Media

Pada tahap uji validasi ahli media telah dilakukan oleh Bapak Hermanto, S.Pd, M.Hum., Beliau adalah salah satu dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran di jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan. Berikut hasil penilaian yang telah diperoleh.

Tahap selanjutnya adalah menghitung skor ideal dalam instrument. Berikut adalah rumus menurut Widoyoko (2018: 110) yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrument.

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

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus menurut Arikunto (2010: 192) sebagai berikut.

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

$$P(x) = \frac{121}{145} \times 100$$

$$P(x) = 83,4$$

Tabel 1. Validasi Ahli Media

Bobot Penilaian	Kriteria
81 — 100	Sangat layak (SL)
61 — 80	Layak (L)
41 — 60	Kurang Layak (KL)
21 — 40	Tidak Layak (TL)
0 — 20	Sangat Tidak Layak (STL)

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puisi media *Powtoon* di SMA Kelas X termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” dengan jumlah skor 83,4%.

b. Validasi Ahli Materi

Pada tahap uji validasi ahli media telah dilakukan oleh Bapak Dr. Muh. Ardi Kurniawan, S.S., MA. Beliau adalah salah satu dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan.

Tahap selanjutnya adalah menghitung skor ideal dalam instrument. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrument.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor} &= \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrument} \\ &= 5 \times 21 \\ &= 105 \end{aligned}$$

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus menurut Arikunto (2010: 192) sebagai berikut.

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

$$P(x) = \frac{100}{105} \times 100$$

$$P(x) = 95,2$$

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Bobot Penilaian	Kriteria
81 —100	Sangat layak (SL)
61 — 80	Layak (L)
41 — 60	Kurang Layak (KL)
21 — 40	Tidak Layak (TL)
0 — 20	Sangat Tidak Layak (STL)

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puisi berbasis *Powtoon* di SMA Kelas X termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” dengan jumlah skor 95,2.

c. Validasi Ahli Pengajaran

Pada tahap uji validasi ahli media telah dilakukan oleh Ibu Dra.Maria Magdalena Suprapti. Beliau adalah salah satu guru Bahasa Indonesia di SMA N 3 Bantul.

Tahap selanjutnya adalah menghitung skor ideal dalam instrument. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrument.

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

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat dihitung dengan rumus menurut Arikunto (2010: 192) sebagai berikut.

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

$$P(x) = \frac{95}{100} \times 100$$

$$P(x) = 95$$

Tabel 3. Validasi Ahli Pengajaran

Bobot Penilaian	Kriteria
81 —100	Sangat layak (SL)
61 — 80	Layak (L)
41 — 60	Kurang Layak (KL)
21 — 40	Tidak Layak (TL)
0 — 20	Sangat Tidak Layak (STL)

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli pengajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puisi media *Powtoon* di SMA Kelas X termasuk kedalam kategori “Sangat Layak” dengan jumlah skor 95.

Analisis Kuantitatif Media Pembelajaran Puisi Berbasis Powtoon Untuk Siswa SMA Kelas X

Langkah analisis secara kuantitatif dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata kelayakan produk media pembelajaran. Adapun hasil data yang dihitung untuk mengetahui nilai rata-rata kelayakan diambil dari hasil penilaian para ahli. Berikut adalah rumus yang digunakan oleh Setyosari (dalam Aryanti 2019: 49) untuk menghitung nilai rata-rata kelayakan produk media pembelajaran yang telah dibuat.

$$\bar{x} = \frac{\sum \chi^i}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum \chi$ = Jumlah nilai yang ada

N = Jumlah penilai

Tabel 4. Data Kuantitatif

No	Penilaian	Skor	Kriteria Kelayakan
1	Ahli Media	83,4	Sangat Layak
2	Ahli Materi	95,2	Sangat Layak
3	Ahli Pengajaran	95	Sangat Layak
Jumlah		273,6	
Rata-rata		91,2	Sangat Layak

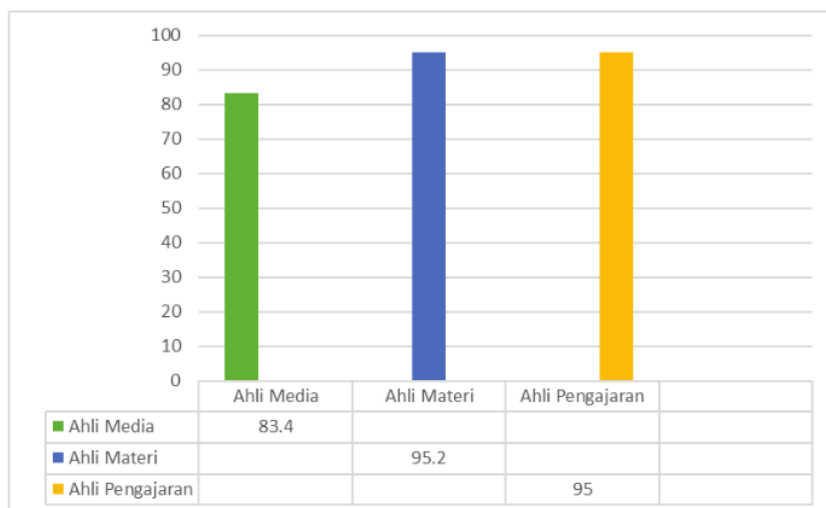
Setelah mengetahui hasil data dari para ahli, maka langkah selanjutnya adalah menghitung nilai rata-rata kelayakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum \chi^i}{N}$$

$$\bar{x} = \frac{273,6}{3}$$

$$\bar{x} = 91,2$$

Hasil disajikan dengan diagram batang, maka dapat diperoleh sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram batang Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan data yang sudah diperoleh, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata berjumlah 91,2 dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran puisi berbasis *Powtoon* untuk siswa SMA kelas X sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Pembahasan

Pembelajaran daring yang menarik, efektif, dan efisien membutuhkan suatu media yang menuntut seorang pendidik untuk berkreasi dalam menyusun media yang sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satunya ialah media berbasis *Powtoon*. Pulungan (2017:3) menjelaskan media *Powtoon* merupakan media yang cocok untuk menarik perhatian peserta didik. *Powtoon* adalah aplikasi *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik layaknya sebuah kartun. *Powtoon* berbeda dengan *power point*, karena *Powtoon* memiliki fitur-fitur yang sangat menarik untuk anak-anak, seperti animasi kartun, animasi tulisan tangan, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan waktu yang sangat mudah. *Powtoon* adalah *web apps* berbasis komputer yang bisa digunakan untuk membuat presentasi atau video animasi kartun, animasi tulisan tangan, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* dengan mudah.

Penggunaan media *Powtoon* ini sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran baik secara luring ataupun daring. Keuntungan media ini yaitu bisa

digunakan dalam kelompok yang cukup besar, dapat mencakup segala aspek indera penglihatan dan pendengaran, media *Powtoon* cara penggunaannya praktis. Media ini dapat juga dapat menarik minat peserta didik karena terdapat animasi-animasi yang menarik, sehingga dapat mengusir rasa bosan dan memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar.

Dalam pembelajaran di Era *Society* 5.0 dilakukan secara daring menggunakan *smartphone* dan laptop. Penggunaan *smartphone* dan laptop dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menyatakan banyak kelebihan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya adalah tidak terikat ruang dan waktu. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini bisa diaplikasikan menggunakan *smartphone* dan laptop sehingga sangat efektif dalam pembelajaran di Era *Society* 5.0.

Berdasarkan hasil penelitian oleh para ahli dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran “Sangat Layak”. Adapun nilai rata-rata yang didapat yakni 91,2. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media sebesar 83,4, dari ahli materi 95,2, dari ahli pengajaran sebesar 95. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media *Powtoon* menjadi solusi dalam proses pembelajaran karena menarik perhatian dan minat belajar peserta didik menjadi meningkat. Hal ini, sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Aryanti berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Pembelajaran Teks Narasi di Kelas VII SMP”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Era *Society* 5.0 yang diluncurkan oleh Jepang terutama berkaitan dengan dunia pendidikan. Namun pada saat pandemi *covid-19* sekolah melaksanakan pembelajaran secara daring sebagai solusi pelaksanaan pembelajaran untuk memutus mata rantai penyebaran *covid-19* di lingkungan sekolah. Pembelajaran daring efektif untuk mengatasi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dan pendidik berinteraksi dalam kelas virtual yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan hasil penelitian oleh para ahli dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran “Sangat Layak”. Adapun nilai rata-rata yang didapat yakni 91,2. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media sebesar 83,4, dari ahli materi 95,2, dari ahli pengajaran sebesar 95. Media pembelajaran ini dapat menggunakan *smartphone* dan laptop dalam bentuk *soft copy* sehingga sangat efektif dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran di Era *Society* 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

Dari Buku

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

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

Suherli, Suryaman, M., Septiaji, A., & Istiqomah. 2017. *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Edisi Revisi 2017 Buku Guru Bahasa Indonesia SMA/MA/MAK Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang, Kemendikbud.

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan : pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Widoyoko, Eko Putro. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dari Jurnal

Ahlah, Syafiqo dan Melianah. 2020. *Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 Era Society 5.0*. Jurnal: Universitas PGRI Palembang, 806.

Pulungan, Marwan, Syadza Izdihar dan Umar Effendy. 2017. *Pengaruh Media Powtoon Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD*. Jurnal. Universitas Sriwijaya, 3.

Prasetyo, Zuhdan K. 2020. *Pengembangan Kompetensi Tenaga Pendidik Dalam Era Super Smart Society 5.0*. Jurnal : Universitas Negeri Yogyakarta, 5.

Qurrotaini, Lativa, Tri Widya Sari, Venni Herli Sundi, & Laily Nurmalia. 2020. *Efektifitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring*. Jurnal: Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2.

Dari Skripsi

Aryanti, R.I. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Pada Materi Pembelajaran Teks Narasi di Kelas VII SMP*. Yogyakarta: UAD.

Dewi, R., Widodo, M., & Prasetya, R. A. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA*. In *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*. Lampung: Unila.

HASIL_Alih_Kode

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ ocs.unud.ac.id

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On