

KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA PEMBELAJARAN TEKS DRAMA KELAS VIII SMP

Dewi Ratnasari¹ Purwati Zisca Diana²
Universitas Ahmad Dahlan FKIP PBSI¹²
dewi1700003126@webmail.uad.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, kurang tertarik dan kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis IT sangat diperlukan, seperti media pembelajaran berbasis *PowToon* pada Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII SMP. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowToon* pada Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII SMP” bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan kuesioner. Instrumen penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran atau guru. Teknik analisis data penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari berbagai uji validasi adalah 89,07 dengan rincian 1) total nilai ahli materi sebesar 98,33 dengan predikat Sangat Layak, 2) nilai ahli media sebesar 73,33 dengan predikat Layak, 3) nilai ahli pengajaran atau guru sebesar 95,55 dengan predikat Sangat Layak. Demikian media pembelajaran berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP mendapat predikat “Sangat Layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna mendukung kegiatan pembelajaran di kelas VIII SMP.

Kata Kunci: kelayakan, media pembelajaran, *PowToon*

PENDAHULUAN

Negara Indonesia sangat memperhatikan perihal pendidikan, dibuktikan dengan seringnya pemerintah melalui Kementerian Pendidikan melakukan perubahan atau perbaikan terhadap sistem pendidikan. Hal yang sering berubah salah satunya tentang kurikulum. Kurikulum pendidikan yang dirubah sesuai dengan perkembangan yang terjadi. Hal-hal tersebut selaras dengan salah satu tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alinea keempat, yang berbunyi “Mencerdaskan kehidupan bangsa”. Oleh karena itu sudah menjadi keharusan pemerintahan mengedepankan pendidikan di Indonesia.

Dalam dunia pendidikan formal, guru sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut. Adapun jenjang yang harus ditempuh dalam pendidikan formal, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Berkaitan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia mampu mencakup upaya dan kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan. Keterampilan berbahasa merupakan keterampilan yang harus dikuasai dan diajarkan kepada peserta didik. Ada empat aspek yaitu aspek keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan: 2008).

Pada genre sastra dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat ditemukan diberbagai jenjang pendidikan formal. Adapun 3 genre sastra antara lain puisi, prosa atau fiksi, dan drama. Salah satu bentuk karya sastra yang dapat ditemukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah teks drama. Drama merupakan kesenian yang menggambarkan atau menceritakan mengenai sifat dan sikap manusia yang dilahirkan dari kehendak manusia dengan aksi dan perilaku. (Endraswara, 2011:11) menyatakan, drama berasal dari kata drama (Perancis) menjelaskan lakon-lakon mengenai kehidupan kelas menengah. Kompetensi dasar yang berkaitan dengan drama adalah KD 3.16 dan KD 4.16 pada kelas VIII semester Genap.

Skinner (dalam Panje, Sihkabuden, dan Toenlio, 2016: 1474) berpendapat bahwa belajar merupakan perilaku pada saat orang belajar, sehingga responnya menjadi lebih baik. Sedangkan apabila tidak belajar, maka respon orang tersebut akan menurun. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa belajar bisa meningkatkan respons seseorang.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan oleh pendidik untuk membantu dalam hal penyampaian materi kepada siswa agar siswa dapat menerima materi pembelajaran yang diberikan dengan mudah. Hamalik (dalam Marpaung dan Siagian, 2016: 29) menyatakan, bahwa media pendidikan atau media pembelajaran adalah metode, alat, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan efektifitas interaksi dan komunikasi antara pendidik dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran terbagi menjadi dua, pertama adalah media pembelajaran konvensional berupa alat atau peraga. Kedua berbasis IT atau teknologi informasi salah satunya berbentuk video pembelajaran untuk proses belajar mengajar.

Program yang dimaksud di atas adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran yang menggunakan teknologi audio visual. Media yang dapat peserta didik rasakan dalam bentuk suara dan gambar secara bersamaan yaitu berupa video, hal ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajarannya. (Munir: 2012) mengungkapkan adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan prerekonstruksi urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Pengertian tersebut dapat diartikan adalah gambar yang bergerak, sehingga siswa dapat tertarik untuk memahami materi yang dipelajari.

Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Keunggulan animasi untuk menjelaskan perubahan keadaan setiap waktu. Terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Membuat animasi untuk media pembelajaran tidak sama dengan membuat animasi hiburan. (Utami: 2011) menyatakan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan animasi adalah kemampuan pemrosesan memori, pengetahuan awal dan karakter peserta didik serta bagaimana animasi itu dibuat.

Aplikasi tersebut sebagai alat pembantu pendidik dalam penyampaian materi berupa animasi. Pesan yang disampaikan akan lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami materi. Salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi berupa audio visual yang disesuaikan untuk keperluan media pembelajaran adalah *PowToon*. Suhendra, dkk (2018:2) mengungkapkan, *PowToon* merupakan perangkat lunak animasi yang berbasis web (*online*) yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi bersama peserta didik dengan memanipulasi objek yang telah dibuat sebelumnya, memasukkan gambar, memasukan musik, dan sulih suara yang dibuat oleh pengguna. Program tersebut berisikan materi pembelajaran yang dijadikan produk audio visual, di mana dalam media pembelajaran ini materi akan dijelaskan langsung oleh pendidik atau guru.

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran tersebut karena berdasarkan observasi dengan cara mewawancarai dua guru dengan sekolahan yang berbeda yaitu SMP Negeri 1 Sleman dan MTs Al Munada Kebumen. Observasi yang pertama dilakukan di SMP Negeri 1 Sleman mendapatkan beberapa hal yang dijadikan sebagai *need assesment* atau analisa kebutuhan tentang penelitian pengembangan ini. Pertama, diperlukannya suatu media pembelajaran yang baru, sehingga dapat mengakomodir tidak hanya satu cara belajar siswa saja. Kedua belum pernah ada pengembangan atau pembuatan media pembelajaran berupa *PowToon* pada guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut

Observasi yang kedua yaitu dengan cara mewawancarai secara tidak langsung melalui via *Google Formulir* pada salah satu guru MTs Al Munada, Kebumen. Peneliti mendapatkan beberapa hal yang dijadikan sebagai *need assesment* penelitian pengembangan ini. Pertama sangat diperlukan media pembelajaran guna meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Kedua belum pernah ada pengembangan atau pembuatan media pembelajaran

PowToon pada guru yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Berdasarkan dari kedua *need assesment* tersebut, bilamana pengembangan tersebut berhasil, dan luaran Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowToon* pada Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII SMP ini layak digunakan serta dapat diimplementasikan kepada siswa, maka akan menghasilkan suatu media pembelajaran yang baru, karena belum pernah dikembangkan atau dibuat setidaknya oleh guru yang diobservasi dan/atau di sekolah tempat guru tersebut mengajar.

Penelitian ini dipilih untuk membantu peran guru dalam menyampaikan materi teks drama. Media pembelajaran berupa video pembelajaran dalam penelitian ini dapat memfasilitasi dan/atau memudahkan gaya belajar siswa dengan membaca materi dan mendengarkan materi atau penjelasan guru. Maka dengan adanya media pembelajaran berbasis *PowToon* ini, diharapkan mampu membuat siswa tertarik dan bersungguh-sungguh dalam belajar drama.

Selain itu, peneliti memilih penelitian ini untuk mengurangi pekerjaan guru dalam mempersiapkan materi dan menyampaikan materi teks drama di kelas. Karena media pembelajaran ini berupa video pembelajaran, guru dapat menggunakannya berulang kali di kelas yang berbeda pada materi yang sama. Guru hanya tinggal menambahkan sedikit materi jika diperlukan atau hanya sekedar menjawab pertanyaan siswa. Alasan lainnya media pembelajaran ini sangat mudah diakses dimanapun berada, sehingga siswa dapat menggunakannya untuk belajar secara mandiri baik disekolah atau di rumah.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini, terdapat bagian *Development* atau pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan. Bagian pengembangan itu dilakukan dengan cara menguji kelayakan produk tersebut. Selanjutnya proses uji kelayakan tersebut yang dibahas pada penelitian atau artikel ini. Uji kelayakan tersebut dilakukan oleh 3 orang ahli terdiri ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran atau guru.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan suatu masalah pada penelitian ini. Rumusan masalah tersebut adalah bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah yang lebih lengkap, lebih mendetail dan memperkaya wawasan keilmuan tentang kelayakan media pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran khususnya yang berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP. Sementara, secara praktis, bagi guru penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam membuat media pembelajaran. Bagi siswa, hasil atau luaran dari penelitian ini dapat digunakan sebagai penunjang belajar mereka. Bagi seorang mahasiswa, penelitian ini dapat dijadikan referensi atau acuan ketika masuk pada materi media pembelajaran

Setiap penelitian yang dilakukan, pasti memiliki hubungan dengan penelitian lain yang terdahulu. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah “Pengembangan Media *PowToon* dalam Pembelajaran Teks Biografi Kelas X SMK” yang ditulis oleh Khairunisa Hatminingsih pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media dan mendeskripsikan hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *PowToon* pada pembelajaran materi teks biografi kelas X SMK. Pada penelitian ini dilaksanakan uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pengajaran. Penelitian ini mendapatkan skor oleh ahli media 78,57, ahli materi 73,5, dan ahli pengajaran 87,5. Dengan begitu memperoleh skor rata-rata sebesar 79,94, sehingga mendapatkan kategori “Layak” sebagai rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks biografi kelas X SMK.

Penelitian lainnya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowToon* pada Materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP”. Penelitian tersebut ditulis oleh Azkiya Zelfi Xirana pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis

PowToon pada materi Teks Deskripsi kelas VII SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikategorikan “Sangat Layak” sebagai rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks deskripsi kelas VII SMP, dengan dibuktikan dari nilai ahli media 78,57, dari ahli materi 77,5, dari ahli pengajaran 82,49, dan dari pengguna media berjumlah 91,4. Sehingga diperoleh hasil skor rata-rata sebesar 82,49.

Kajian teori yang ketiga berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Palembang” yang ditulis oleh Nadia Asrobanni, Dessy Wardiah, dan Hetilaniar pada tahun 2023. Media yang digunakan penelitian tersebut adalah video animasi. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran video animasi pada materi drama siswa kelas VIII SMP. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil yang diperoleh penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media video animasi materi drama kelas VIII SMP mendapatkan presentase 100% dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah tanpa ada revisi.

Penelitian yang dilakukan peneliti ini memiliki dua persamaan dengan penelitian yang relevan tersebut. Persamaan yang pertama, penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang ditulis oleh Khairunnisa Hatmaningsih dan Azkiya Zelfi Xirana yaitu subjek penelitian untuk uji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kelayakan penelitian ini dan dua penelitian tersebut dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran atau guru. Persamaan yang kedua, penelitian ini sama seperti penelitian milik Khairunnisa Hatmaningsih dan Nadia Asrobanni, dkk. Persamaan tersebut terletak pada model pengembangan media pembelajaran yang menggunakan teori ADDIE. Selain itu, penelitian tersebut juga menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Sementara itu, penelitian ini memiliki perbedaan dengan ketiga penelitian terdahulu tersebut. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan materi teks drama pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP, sedangkan yang lain tidak. Perbedaan yang selanjutnya adalah teori RnD atau *research and development* yang digunakan pada penelitian ini menggunakan ADDIE yang berbeda dengan yang digunakan oleh Azkiya Zelfi Xirana yang menggunakan teori pengembangan milik *Borg and Gall*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Sugiyono (2016: 407) memaparkan (R&D) merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu rancangan produk baru, lalu akan diuji keefektifan produk yang dihasilkan. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket atau kuesioner. Observasi berupa wawancara, menurut Sugiyono (2016:194) wawancara yaitu teknik pengumpulan data apabila peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga mengetahui hal-hal yang mendalam terhadap responden tersebut. Menurut Sugiyono (2016: 199) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan oleh responden untuk menjawabnya. Angket atau kuesioner diisi guna menyatakan valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Angket tersebut dibagi menjadi tiga kelompok yang digunakan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran. Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Teknik kualitatif untuk mendeskripsikan media pembelajaran berbasis *PowToon* beserta hasil kelayakan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

I. Hasil Penelitian

Peneliti melakukan uji validasi kepada tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran atau guru. Media pembelajaran yang divalidasi tersebut adalah media pembelajaran yang berhasil disusun oleh peneliti pada langkah sebelumnya, saat langkah pembuatan media pembelajaran. Hasil uji validasi yang sudah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

A. Ahli Materi

Proses uji validasi ahli materi dilakukan secara luring. Uji validasi dimulai ketika peneliti meletakkan formulir uji validasi produk di meja validator pada tanggal 5 Mei 2023. Kemudian, uji validasi ini selesai ketika ahli memberikan kabar kepada peneliti untuk mengambil hasilnya pada tanggal 8 Mei 2023. Hasil uji validasi ahli materi tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Tabel Penilaian Ahli Materi

Nomor Indikator	Penilaian	
	Kriteria	Angka
1	Sangat Baik (SB)	5
2	Sangat Baik (SB)	5
3	Sangat Baik (SB)	5
4	Sangat Baik (SB)	5
5	Sangat Baik (SB)	5
6	Sangat Baik (SB)	5
7	Sangat Baik (SB)	5
8	Sangat Baik (SB)	5
9	Baik (B)	4
10	Sangat Baik (SB)	5
11	Sangat Baik (SB)	5
12	Sangat Baik (SB)	5
Total Nilai		59

Selanjutnya, hasil total nilai yang sudah diberikan oleh ahli materi tersebut dihitung menggunakan rumus berikut.

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

$$P(x) = \frac{59}{(5 \times 12)} \times 100$$

$$P(x) = 98,33333$$

Hasil yang diperoleh dari data di atas menghasilkan nilai 98,33. Berdasarkan hasil perhitungan dan tabel skala kelayakan di atas, maka kriteria kelayakan media

pembelajaran berdasarkan hasil uji validasi kelayakan ahli materi pada media pembelajaran ini adalah *Sangat Layak*.

B. Ahli Media

Proses uji validasi oleh ahli media dilakukan di kampus utama Universitas Ahmad Dahlan. Saat uji validasi dilakukan pada tanggal 12 Mei 2023 dimana media pembelajaran ditampilkan dan dinilai langsung oleh ahli media. Penilaian dilakukan saat itu juga dan mendapatkan beberapa masukan untuk diperbaiki. Hasil penilaian dari uji validasi tersebut sebagai berikut.

Tabel 2 Tabel Penilaian Ahli Media

Nomor Indikator	Penilaian	
	Kriteria	Angka
1	Cukup (C)	3
2	Cukup (C)	3
3	Baik (B)	4
4	Baik (B)	4
5	Cukup (C)	3
6	Cukup (C)	3
7	Cukup (C)	3
8	Baik (B)	4
9	Baik (B)	4
10	Baik (B)	4
11	Baik (B)	4
12	Baik (B)	4
13	Baik (B)	4
14	Baik (B)	4
15	Baik (B)	4
Total Nilai		55

Selanjutnya, hasil total nilai yang diberikan oleh ahli media di atas kemudian dihitung menggunakan rumus berikut.

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

$$P(x) = \frac{55}{(5 \times 15)} \times 100$$

$$P(x) = 73,33333$$

Dengan hasil perhitungan di atas menghasilkan nilai 73,33 serta tabel skala uji validasi, maka kriteria kelayakan media pembelajaran ini berdasarkan hasil uji validasi ahli media pada media pembelajaran ini adalah **Layak**.

C. Ahli Pengajaran/ Guru

Proses uji validasi media pembelajaran oleh ahli pengajaran diawali dengan memasukkan surat izin penelitian ke sekolah tersebut pada tanggal 6 Mei 2023. Saat itu ahli pengajaran meminta peneliti untuk mempresentasikan media pembelajaran yang dibuat. Hasil uji validasi tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Tabel Penilaian Pengajaran atau Guru

Nomor Indikator	Penilaian	
	Kriteria	Angka
1	Sangat Baik (SB)	5
2	Sangat Baik (SB)	5
3	Baik (B)	4
4	Sangat Baik (SB)	5
5	Sangat Baik (SB)	5
6	Sangat Baik (SB)	5
7	Sangat Baik (SB)	5
8	Baik (B)	4
9	Sangat Baik (SB)	5
10	Baik (B)	4
11	Sangat Baik (SB)	5
12	Sangat Baik (SB)	5
13	Sangat Baik (SB)	5
14	Sangat Baik (SB)	5
15	Sangat Baik (SB)	5
16	Sangat Baik (SB)	5
17	Sangat Baik (SB)	5
18	Sangat Baik (SB)	5
19	Sangat Baik (SB)	5
20	Baik (B)	4
21	Sangat Baik (SB)	5

22	Sangat Baik (SB)	5
23	Sangat Baik (SB)	5
24	Baik (B)	4
25	Sangat Baik (SB)	5
26	Sangat Baik (SB)	5
27	Baik (B)	4
Total Nilai		129

Selanjutnya, hasil total nilai yang sudah diberikan oleh ahli pengajaran atau guru tersebut dihitung menggunakan rumus skala berikut.

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

$$P(x) = \frac{129}{(5 \times 27)} \times 100$$

$$P(x) = 95,55556$$

Hasil perhitungan di atas yang menghasilkan nilai 95,55, serta tabel skala kelayakan di atas, maka kriteria kelayakan media pembelajaran berdasarkan hasil uji validasi oleh guru pada media pembelajaran ini adalah **Sangat Layak**.

II. Pembahasan

Kelayakan media pembelajaran ini merupakan akumulasi dari penilaian kelayakan media pembelajaran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran atau guru. Akumulasi perhitungan dan/atau penilaian kelayakan ini digunakan untuk mengetahui nilai akhir dan predikat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Tabel Kelayakan Media Pembelajaran

Penilai	Nilai	Predikat
Ahli Materi	98,33	Sangat Layak
Ahli Media	73,33	Layak
Ahli Pengajaran	95,55	Sangat Layak
Total		267,21

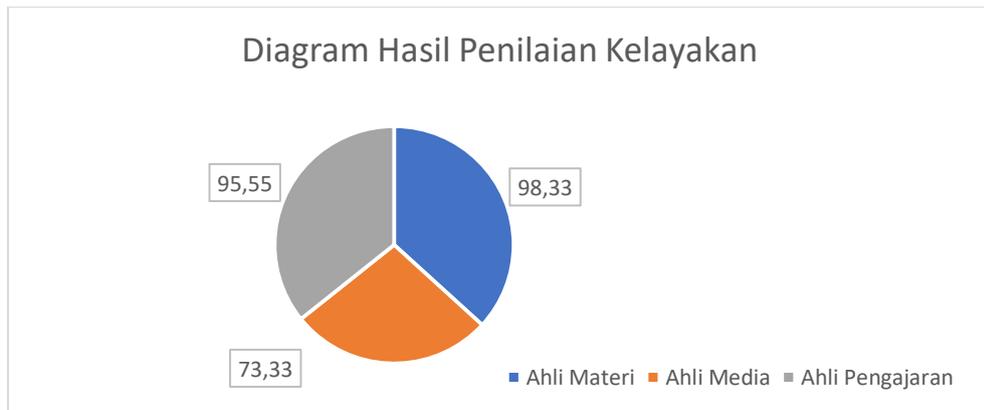
Selanjutnya, untuk menemukan nilai dan predikat kelayakan akhir media pembelajaran berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP, nilai dari 3 ahli dan siswa di atas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai kelayakan akhir} = \frac{\text{Total semua nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah penilai}}$$

$$\text{Nilai kelayakan akhir} = \frac{267,21}{3}$$

$$\text{Nilai kelayakan akhir} = 89,07$$

Apabila disajikan dengan diagram *pei*, maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut.



Gambar 1 Diagram Pei Hasil Penilaian Kelayakan

Berdasarkan hasil perhitungan di atas memperoleh nilai **89,07** serta menurut tabel skala kelayakan produk di atas, dapat disimpulkan bahwa predikat kelayakan akhir dari *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowToon pada Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII SMP* adalah **Sangat Layak**.

PENUTUP

Hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *PowToon* pada pembelajaran teks drama kelas VIII SMP secara keseluruhan, berdasarkan rata-rata dari perhitungan nilai ahli materi, ahli media, dan ahli pengajaran atau guru mendapatkan nilai 89,07 dengan predikat Sangat Layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Uraian nilai tersebut dari ahli materi memberi nilai kelayakan sebesar 98,33 dengan predikat Sangat Layak. Ahli media memberikan nilai kelayakan sebesar 73,33 dengan predikat Layak. Ahli pengajaran atau guru sebesar 95,55 dengan predikat Sangat Layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrobani, N., Wardiah, D., dan Hetilaniar, H. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Drama Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Palembang*. *Journal on Education*, 6(1) 4005-4016. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3521>
- Azkiya Zelfi Xirana. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP* [Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta]. <https://digilib.uad.ac.id/penelitian/Penelitian/detail/120382/pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-powtoon-pada-materi-teks-deskripsi-kelas-vii-smp>
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama Apresiasi, Ekspresi dan Pengkajian*. Yogyakarta: CAPS.
- Khairunisa Hatminingsih. (2022). *Pengembangan Media PowToon dalam Pembelajaran Teks Biografi Kelas X SMK* [Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta]. <https://digilib.uad.ac.id/penelitian/Penelitian/detail/124468/pengembangan-media-powtoon-dalam-pembelajaran-teks-biografi-kelas-x-smk>
- Marpaung, I. Y. O. dan Siagian, S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flas Professional 8 Kelas V SD Swasta Namira*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 3(1), 28-40. doi: <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5003>
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Panje, M. Sihkabuden. dan Toenloie, A. J. E. (2016). *Pengembangan Vidio Pembelajaran Bahasa Indonesia Teknik Membaca Puisi*. *Jurnal Pendidikan: 176 Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(8), 1473-1478. <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i8.6617>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendra, I., Enawaty, E., dan Melati, H. A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 1-8. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i3.24238>
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Sesuatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Utami, Dina. (2011). *Animasi Dalam Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44-52. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3212/2692>