

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR BERBASIS POWTOON UNTUK SISWA SMA KELAS XI

Asti Arwindhi¹, Ariesty Fujiastuti²

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Ahmad Dahlan

¹ asti1900003066@webmail.uad.ac.id; ² ariesty.fujiastuti@pbsi.uad.ac.id

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 I 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

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 I 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

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. 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.

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. 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 yaitu Ibu Sina Debi Erlina, 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 Ibu Sinta 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.

Teks yang memaparkan langkah-langkah kegiatan untuk melakukan sesuatu itu disebut dengan teks prosedur. 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.

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 prasana yang mendukung seperti LCD dan laptop akan memudahkan guru untuk menyampaikan media pembelajaran berbentuk video animasi.

Aplikasi *Powtoon* yakni sebuah aplikasi yang di dalamnya banyak terdapat fitur-fitur menarik, dimana cara membuatnya hampir menyerupai *powerpoint* namun hasilnya lebih menyenangkan dan bervariasi serta dilengkapi dengan berbagai animasi menarik. 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 penggunanya, 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 yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Teks Prosedur Kelas XI SMA*”. 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 (dalam Arifah, 2020) pengembangan atau *Research dan Development* (R&D) dalam pelaksanaan dan pengembangannya dengan berbagai tahapan yang berbeda dan memakai metode berbeda pada satu periode siklus. 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. S

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 pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan pedoman observasi, angket dan wawancara. 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.

1. Data yang telah didapat dari instrumen penilaian yakni angket, dihitung menyesuaikan ketentuan dari pedoman skor
2. Kemudian langkah berikutnya yang dicari dalam instrumen adalah skor ideal. Adapun rumus yang digunakan menurut Widyoko (dalam Arifah, 2020) sebagai berikut.

Jumlah skor ideal = jumlah nilai skor tertinggi x jumlah nilai instrumen.

Rumus tersebut untuk mengetahui skor ideal.

3. Lalu, sesudah pengguna media dan para ahli memberikan skor, selanjutnya langkah yang dilakukan 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)

4. Selanjutnya, nilai presentasi dari hasil validasi oleh para ahli dan pengguna media yang telah diperoleh, hasil yang sudah didapatkan kemudian dicari nilai hasil rata-ratanya.

$$Mx = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

Mx = rata-rata nilai

$\sum X$ = jumlah nilai yang ada

N = jumlah penilai

5. 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 *Power Point* 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, power point, 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 *power point* 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, pengenalan diri penulis, penyampaian KI,KD, Indikator, materi, contoh, soal latihan, quiz, daftar pustaka, dan profil penulis. 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. Berikut contoh gambar dari media yang telah dikembangkan.

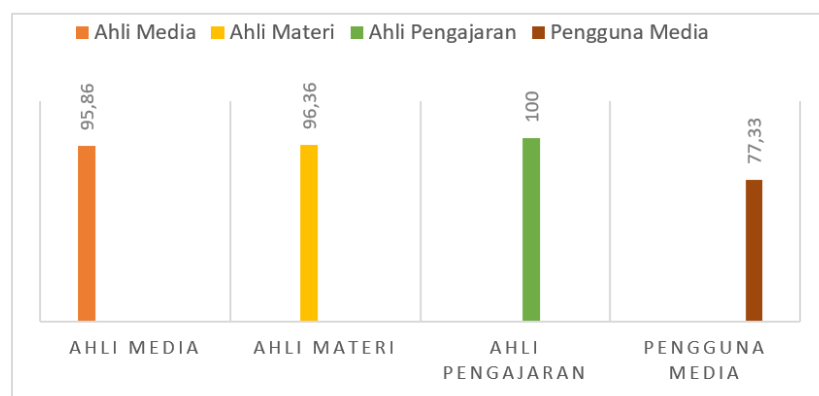
Produk media yang telah dikembangkan, selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pengajaran. Pengambilan nilai uji validasi ini dilakukan dengan cara menyerahkan lembar angket kepada para ahli untuk menilai media tersebut dari segi kelayakannya. Setelah media divalidasi, selanjutnya 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 bersama dosen validator Bapak Roni Sulistiyono, M.Pd. Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media 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.

Kemudian, pada uji validasi materi dilaksanakan bersama Bapak M. Ardi Kurniawan, M.A. Hasil penilaian yang telah diperoleh dari ahli materi yakni berjumlah 96,36 dan masuk 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.

Selanjutnya, uji validasi ahli pengajaran dilakukan bersama guru Bahasa Indonesia yang mengajar di SMA Muhammadiyah 1 Sleman khususnya kelas XI. Beliau adalah Ibu Sinta Debi Erlina, S.Pd. 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.

Setelah mengetahui skor dari para ahli dan pengguna media, selanjutnya adalah menghitung rata-rata dari seluruh skor dari penilai. Hasil dari perhitungan seluruh skor penilai memberikan hasil rata-rata yakni 92,38 dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil skor dari setiap penilai tertera pada gambar diagram batang dibawah ini.



Kesimpulan 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. Pada penelitian sebelumnya, juga telah dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Terdapat dua kajian lain yang melakukan penelitian yang sama yakni tentang pengembangan media *Powtoon*.

Penelitian pertama dilakukan oleh Apriliya Wijayanti, Wahyu Fajar Lestari, Alfi Lutfiana Zahroni, Alfi SyahIDAH Dyah Puspitasari, Aziz Sydney Nur Pradana, dan Chafit Ulya pada tahun 2022 dengan judul *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA*. Pemberian intervensi pilihan untuk guru tentang media pembelajaran yang interaktif dalam penyampaian materi di SMA Negeri 5 Surakarta menggunakan *Powtoon* dan *Quizizz* menjadi tujuan dari penelitian ini .

Siswa di SMA Negeri 5 Surakarta dalam penelitian ini dipilih sebagai subjek. Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan jenis penelitian lapangan dan pendekatan studi kasus. Kemudian untuk proses penelitian dan pengembangan media, metode Research and Development (RnD) dipilih dalam penelitian ini. Setelah dilakukan penelitian, ditunjukkan hasil bahwa penggunaan metode tanya jawab, ceramah, dan diskusi biasa digunakan pada pembelajaran teks eksplanasi. Pada pemberian materi dalam bentuk tayangan power point dan video, guru biasanya juga menggunakan aplikasi Powtoon sebagai pilihan media pembelajaran. Maka dari itu, guru dan siswa SMA Negeri 5 Surakarta memberikan respon baik pada aplikasi *Powtoon* sebagai media penyampaian informasi dan media evaluasi dengan menggunakan *Quizizz* yang telah dibuat dan dirancang oleh peneliti. Untuk itu, pada kegiatan pembelajaran teks eksplanasi, media pembelajaran interaktif berbasis *Powtoon* dan *Quizizz* telah layak digunakan karena mempunyai pengaruh pada segi kemenarikan, pemahaman, dan kemudahan bagi peserta didik dan pendidik.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Ilham Amin Bahtiar, Prasetyo Yuli Kurniawan, dan Hany Uswatun Nisa pada tahun 2022 yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Dengan Memanfaatkan Aplikasi Powtoon Sebagai Alternatif Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 SMA Negeri 1 Wanasari*. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui (1) pemanfaatan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran alternatif di masa pandemi dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan guru mengenai media pembelajaran puisi (2) pemanfaatan aplikasi *Powtoon* untuk mengetahui penyusunan media pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran di masa pandemi, (3) penggunaan aplikasi *Powtoon* untuk tes validasi sebagai alternatif pembelajaran selama pandemi. Media *Powtoon* dipilih sebagai objek yang digunakan dalam penelitian sebagai bahan. Sedangkan subjek dari penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas X IPA SMAN 1 Wanasari dengan jumlah responding 70. Metode *Research and Development* (R&D) dipilih sebagai metode penelitian ini dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), tetapi terbatas sampai pada tahap pengembangan (Development). Hasil penelitian yang didapatkan, aplikasi *Powtoon* sangat diperlukan sebagai media pembelajaran untuk materi puisi di masa pandemi Covid-19 sesuai dengan analisis kebutuhan peserta didik dan guru. 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.

Persamaan dari dua kajian yang telah dilakukan dengan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan aplikasi Powtoon sebagai produk yang akan dikembangkan. Subjek yang dituju memiliki persamaan yakni untuk siswa SMA. Namun, terdapat juga perbedaan dari dua kajian tersebut dengan penelitian ini, yakni dari pemilihan materi yang digunakan. Pada kajian pertama peneliti menggunakan materi teks eksplanasi, sedangkan pada kajian yang kedua memilih materi puisi untuk digunakan dalam penelitian. Lalu pada penelitian ini sendiri, peneliti menggunakan teks prosedur untuk penelitian pengembangan media pembelajaran.

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Anna, H. (2016). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM KONTEKS MULTIBUDAYA. *Al-Ta'dib*, 9, 74–91.
- Arifah, F. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA*

MATERI TEKS NEGOSIASI DI SMA KELAS X. Ahmad Dahlan University.

- Arima, N., & Indrawati, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multiplication Stick Box Pada Materi. *Jpgsd*, 06, 1242–1251. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/39/article/view/24024>
- Bahtiar, I. A., Kurniawan, P. Y., & Nisa, H. U. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Dengan Memanfaatkan Aplikasi Powtoon Sebagai Alternatif Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 SMA Negeri 1 Wanasari*. 8(4), 623–629.
- Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Academia*, 37(1), 13.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.
- Maesyarrah, I. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Fisika Berbasis Powtoon Pada Materi Dinamika Untuk SMA Kelas X*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Massana, R. D. A. A. (2020). *Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan*. Universitas Sanata Dharma.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nugroho, P. A. W. (2020). *Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu*. Universitas Sanata Dharma.
- Rahmawati, A. (2016). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Sinambela, P. N. josip M. (2013). Kurikulum 2013 , Guru , Siswa , Afektif , Psikomotorik , Kognitif. *E-Journal Universitas Negeri Medan*, 6, 17–29. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/view/7085/6067>
- 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), 149–166. <https://doi.org/10.24114/kjb.v11i2.36283>
- Suherli, Suryaman, M., Septiaji, A., & Istiqomah. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kurikulum 2013 Revisi 2017*.
- Surayya. (2021). Tinjauan Media Pembelajaran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 8–27.
- Syamzah Ayuningrum. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Aspek Keterampilan Berbahasa Melalui Model Pembelajaran Kreatif Produktif Di Smk Islam Pb. Soedirman I. *Visipena Journal*, 8(2), 351–372. <https://doi.org/10.46244/visipena.v8i2.418>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Syahidah, A., & Puspitasari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202–212. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449>
- Zamili, U. (2020). Peranan Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Di Sekolah. *Jurnal Pionir*, 6, 311–318. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/pionir/article/view/1297>