



Pembelajaran Karya Ilmiah Menggunakan Media *Powtoon* untuk Siswa SMA Kolese De Britto Kelas XI Bahasa *(Learning Scientific Work Using Powtoon Media for High School Students at De Britto College Class XI Language)*

Rishe Purnama Dewi^{a,1*} dan Agustinus Prih Adiartanto^{a,2}

^a Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, Indonesia

¹budimanrishe78@gmail.com; ²agprihadiartanto@gmail.com

*Corresponding author

Article info

Article history:

Received: 11-01-2021

Revised : 10-04-2021

Accepted: 30-05-2021

Keywords:

learning media of
Indonesian
Powtoon media
scientific paper

A B S T R A C T

This study aims to develop learning media for writing scientific papers material using the Powtoon for SMA Kolese De Britto class XI Bahasa students. The focus of this research is to produce Powtoon media that developed in five stages. The five-stage were (1) the study of lesson plans and teaching materials; (2) the study of materials and sources of teaching materials; (3) media development; (4) expert validation; and (5) final product review. Product validation was validated by two experts, namely language learning experts and media experts. The Product was trialed on eighteen students of SMA Kolese De Britto class XI Bahasa. The results of product validation were obtained through quantitative descriptive calculations using a five-scale conversion basis. According to the product language learning expert, the validation of the media products is 4.44, the result of the media validation expert is 4.50, and the validation result by the students is 4.60. Based on the validation results, the media produced is excellent and can be used in learning.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran menulis karya ilmiah bermedia Powtoon untuk siswa SMA Kolese De Britto kelas XI Bahasa. Fokus penelitian ini menghasilkan media Powtoon dengan materi karya ilmiah yang dikembangkan melalui lima tahapan, yaitu (1) tahap pengkajian RPP dan materi ajar, (2) tahap pengkajian bahan dan sumber bahan ajar, (3) pengembangan media, (4) validasi ahli, dan (5) kajian produk akhir. Validasi produk dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli pembelajaran bahasa dan ahli media. Uji coba produk dilaksanakan pada delapan belas siswa SMA Kolese De Britto kelas XI Bahasa. Hasil validasi produk diperoleh melalui perhitungan deskriptif kuantitatif yang menggunakan dasar konversi skala lima. Hasil validasi produk media menurut ahli pembelajaran bahasa produk sebesar 4,44, hasil validasi ahli media sebesar 4,50, dan hasil validasi uji coba subjek pengguna sebesar 4,60. Media pembelajaran yang dihasilkan tergolong sangat baik dan dapat dipergunakan dalam pembelajaran.

Copyright © 2021 Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.
All rights reserved.

PENDAHULUAN

Kondisi saat ini menuntut perubahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru Bahasa Indonesia mau tidak mau dituntut mengikuti perubahan tersebut khususnya dalam interaksi pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Lebih dari itu, guru Bahasa Indonesia perlu memiliki pengetahuan memanfaatkan



teknologi (*technological knowledge*), memiliki pengetahuan konten materi pembelajaran Bahasa Indonesia (*content knowledge*), dan juga memiliki pengetahuan pedagogikal (*pedagogical knowledge*) (Suwandi, 2018).

Kemampuan mengolaborasikan ketiga pengetahuan tersebut membuat seorang guru menjadi pandai membaca perubahan model-model pembelajaran yang sesuai dengan era 4.0. Hal ini berlaku pula pada guru Bahasa Indonesia. Kemampuan guru Bahasa Indonesia mengolaborasi ketiga elemen itu akan memberikan masukan positif bagi para siswa dengan karakteristik *multi-tasking*, akrab dengan teknologi digital, dan mampu memanfaatkan multi-media dalam menguasai pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan ini akan mendorong guru untuk mampu memenuhi tantangan zaman, khususnya dalam membekali kompetensi peserta didik agar memiliki daya kreativitas dan memiliki kecakapan memecahkan masalah dengan cara inovatif.

Penggunaan teknologi ini salah satunya diwujudkan dengan penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Penggunaan media pembelajaran saat ini sangat dibutuhkan baik para guru maupun siswa. Penggunaan teknologi pembelajaran yang memadai akan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan multimedia. Penggunaan multimedia sangat efektif dalam merangsang pengalaman belajar peserta didik (Vagg et al., 2020). Pemilihan multimedia yang sesuai akan meningkatkan kognitif siswa. Oleh karena itu, pemilihan multimedia yang tepat, yaitu multimedia yang menggabungkan platform digital dan parameter fisik akan berkontribusi dalam peningkatan kognitif siswa.

Powtoon dipandang sebagai bagian dari multimedia. Powtoon dapat mengkolaborasi sejumlah media dalam satu platform (Andovita & Wahyuni, 2020). Media tersebut meliputi audio, teks, animasi, gambar, dan juga video. Gambaran aplikasi ini sangat lengkap sehingga kombinasi berbagai media itu membuat Powtoon menarik untuk dipakai dalam menyampaikan sejumlah informasi termasuk materi pembelajaran (Puspitarini, Akhyar, & Djono, 2019). Powtoon dapat meningkatkan pemahaman siswa atas suatu konsep dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan bahwa integrasi Powtoon dalam blog pada mata kuliah evaluasi pembelajaran tergolong sangat layak sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi evaluasi pembelajaran tergolong tinggi atau signifikan (Siregar & Frisnoiry, 2019).

Dari informasi tersebut jelaslah bahwa Powtoon dapat dipergunakan dalam pembelajaran Matematika. Hal ini sesuai dengan asumsi bahwa Powtoon pun dapat dipergunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia atau bidang studi lainnya. Powtoon juga berimplikasi positif pada pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa SMP Muhammadiyah 01 Medan kelas VII-A (Rahayu et al., 2019). Media pembelajaran Powtoon yang berbasis *student centered* telah memenuhi kriteria layak dan valid untuk digunakan pada pembelajaran daring bahasa Indonesia di tengah pandemi Covid 19. Hal ini diperkuat dengan pencapaian ketuntasan belajar siswa yang mencapai 85%. Hal positif ini tentunya dapat diasumsikan akan menghasilkan nilai positif pembelajaran menulis karya ilmiah yang terjadi pada siswa SMA De Britto kelas XI-Bahasa.

Powtoon sangat baik dipergunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Media ini mampu memberikan visualisasi yang tepat sehingga tepat untuk pembelajaran tematik di kelas 1 SD. Selain itu, bentuk media Powtoon yang mengombinasikan audiovisual dan videoslides semakin membuat media ini



menarik dipergunakan para siswanya (Sukmanasa et al., 2020). Powtoon merupakan media pembelajaran yang dapat dipergunakan dengan mudah dan siswa akan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan karena kombinasi audio dan visual yang terdapat dalam Powtoon (Suprianti, 2020). Media Powtoon dapat dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar (Megawati & Utami, 2020). Powtoon dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah menengah atas dalam hal pengucapan atau pelafalan kata bahasa Inggris (Syafitri et al., 2018).

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran Powtoon yang berisi materi karya ilmiah. Pengembangan produk ini perlu dilakukan mengingat kebutuhan peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri dan berulang melalui pemanfaatan berbagai media pendukung Powtoon seperti teks, video, audiovisual, gambar, audio, dan animasi. Penggunaan berbagai media dalam satu aplikasi ini dipandang memenuhi prinsip multimedia yang dikemukakan Mayer. Salah satu prinsip tersebut adalah *embodiment principle* yang menekankan bahwa bahan ajar akan lebih baik dipelajari peserta didik melalui gambar grafik dibandingkan paparan secara verbal (Mayer, 2009). Dengan demikian, tujuan pengembangan produk media ini diharapkan mampu mengatasi penguasaan kompetensi peserta didik khususnya mampu memproduksi mengonstruksi sebuah karya ilmiah dengan memerhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi tahapan penelitian yang dikemukakan Borg dan Gall (Borg & Gall, 1989). Kelima tahapan tersebut ditentukan berdasarkan keterbatasan waktu penelitian yang menuntut luaran Penugasan Dosen di Sekolah sesuai dengan ketentuan pelaksanaan Program Hibah. Kelima tahapan ini tidak mencakup implementasi sehingga pengukuran keefektifan media yang dihasilkan tidak dapat dikaji lebih lanjut. Namun demikian, tahapan uji coba kelompok kecil dapat terlaksana dengan baik. Kelima tahapan hasil adaptasi dan modifikasi penelitian meliputi (1) tahap pengkajian RPP dan materi ajar, (2) tahap pengkajian bahan dan sumber bahan ajar, (3) pengembangan media, (4) validasi ahli, dan (5) kajian produk akhir.

Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan wawancara kepada guru bahasa Indonesia dan para siswa kelas XI. Hasil wawancara tersebut mengungkapkan bahwa materi kompetensi dasar 4.15 mengonstruksi sebuah karya ilmiah dengan memerhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan membutuhkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi semakin meningkat. Alasan ini diperkuat melalui hasil wawancara dan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas XI Bahasa SMA De Britto. Peneliti memperoleh data bahwa pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* dengan paparan yang kurang dinamis dan dipandang masih kurang maksimal dalam mengembangkan pemahaman siswa terhadap konsep materi karya ilmiah. Siswa merasa bosan dengan paparan teks yang terlalu panjang. Oleh karena masukan itulah perlu dikembangkan media Powtoon.

Pada tahap ini juga dilakukan kajian terhadap kompetensi dasar dalam RPP dan materi ajar yang telah dihasilkan guru. Tahapan tersebut diikuti dengan kajian dan evaluasi bahan dan sumber bahan yang dipergunakan dalam pembelajaran



menulis karya ilmiah. Tahap selanjutnya berupa pengembangan media Powtoon untuk materi karya ilmiah. Media yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi pembelajaran Bahasa, yaitu pakar pembelajaran Bahasa dan guru Bahasa Indonesia. Untuk validasi media, pakar media pembelajaran menilai kualitas media Powtoon tersebut. Tahap akhir, melibatkan subjek uji coba produk, yaitu para siswa kelas XI Bahasa yang berjumlah delapan belas orang.

Instrumen penelitian ini menggunakan angket. Angket dipergunakan untuk mendapatkan data kualitas media pembelajaran. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui perhitungan data atas item pernyataan yang terdapat dalam angket. Data kualitatif berupa pernyataan para validator yang fungsinya untuk memberi masukan perbaikan media. Jadi, masukan tersebut menjadi sarana revisi media yang telah disusun peneliti.

Data kuantitatif dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang tertuang dalam angket. Pernyataan tersebut didasarkan kisi-kisi yang telah divalidasi terlebih dahulu. Kisi-kisi item pertanyaan yang ditujukan kepada ahli pembelajaran Bahasa dan guru Bahasa, meliputi: 1) kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dalam kurikulum, 2) kesesuaian materi dengan taraf perkembangan siswa, 3) penyajian materi yang runtut dan sistematis, 4) keluasan dan kedalaman materi memadai, 5) sumber belajar pendukung materi memadai, 6) materi yang dikembangkan mendukung penguasaan kompetensi siswa, 7) penyajian materi sesuai prinsip pengembangan prosedural, dan 8) penggunaan bahasa pada sajian materi mudah dipahami. Kedelapan item ini diwujudkan dalam dua puluh lima item pernyataan dalam angket.

Kisi-kisi item pertanyaan untuk ahli media terdiri atas enam bagian. Keenam bagian itu meliputi 1) kemenarikan tampilan media, 2) kesesuaian pemilihan huruf dan warna, 3) keterpahaman petunjuk dalam setiap paparan media, 4) ketepatan pemilihan gambar, foto, animasi, dan latar pendukung, 5) ketepatan tampilan animasi dan durasi, serta 6) desain memperkuat dan mempermudah pemahaman materi oleh siswa. Keenam item pertanyaan diwujudkan dalam dua puluh item pernyataan.

Kisi item pertanyaan angket siswa meliputi lima aspek. Kelima aspek tersebut adalah 1) kemenarikan media, 2) tampilan warna, ukuran huruf, latar pendukung mudah dan jelas untuk dibaca, 3) gambar, foto, dan animasi menarik dan sesuai dengan materi, 4) paparan dan bahasa dalam media mudah dipahami, dan 5) media dapat dipergunakan secara mandiri. Kisi-kisi ini diwujudkan dalam sepuluh item pernyataan dalam angket.

Keseluruhan item pernyataan validasi produk dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan subjek uji coba. Uji coba diterapkan pada siswa pengguna media. Data validasi diwujudkan dalam bentuk data kuantitatif. Data tersebut sebagai penentu kualitas media yang dihasilkan. Skor hasil perhitungan validasi itu kemudian dimasukkan dalam konversi skala lima (Sukardjo, 2010). Setelah data konversi skala lima diketahui, kategori kelayakan media yang dihasilkan akan diketahui pula.



Tabel 1. Konversi Skala Lima

Kategori	Perhitungan Interval Skor	Interval Skor
Sangat Baik	$X > \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	$X > 4,21$
Baik	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	$3,40 < X \leq 4,21$
Cukup	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	$2,60 < X \leq 3,40$
Kurang Baik	$X_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$	$1,79 < X \leq 2,60$
Sangat Kurang Baik	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	$X \leq 1,79$

Keterangan:

\bar{X}_i : rerata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal ideal)

SB_i : simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan diawali dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini menjadi dasar pengembangan media yang terjabarkan dalam lima tahapan. Kelima tahapan tersebut sebagai berikut.

Analisis Kebutuhan

Penelitian ini diawali dengan penggalan informasi pembelajaran siswa melalui aktivitas analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan kepada siswa SMA kelas XI dengan jumlah 42 siswa. Data analisis kebutuhan diperoleh melalui angket. Data angket menunjukkan bahwa 65,70% siswa menjawab menyukai apabila materi karya ilmiah dikembangkan menggunakan aplikasi Powtoon. Selain itu, 64,1% siswa setuju apabila materi disertai gambar visual yang menarik dan 71,09% mendukung materi pembelajaran disertai dengan audiovisual. Para siswa menyatakan setuju apabila Powtoon yang disajikan dalam bentuk video dapat juga ditautkan di YouTube untuk dipelajari secara mandiri. Tampilan warna dan animasi yang menarik perlu diperhatikan saat mengembangkan media ini. Hal ini diperkuat dengan hasil angket sebesar 51,42% dan 66,66%. Dengan dasar itulah pengembangan produk dilakukan.

Pengembangan Produk Media Pembelajaran

Pengembangan media ini dilakukan melalui lima tahapan. Kelima tahapan tersebut meliputi (1) tahap pengkajian RPP dan materi ajar karya ilmiah, (2) tahap pengkajian bahan dan sumber bahan ajar, (3) pengembangan media, (4) validasi ahli, dan (5) kajian produk akhir.

Pada tahap pertama peneliti bersama guru Bahasa Indonesia melakukan pengkajian terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan materi ajar karya ilmiah yang telah disusun guru. Bersama guru, peneliti melakukan revisi RPP dan materi ajar agar lebih operasional, sistematis, dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik. Pada tahap ini peneliti bersama guru mencoba menyusun kembali materi ajar yang sudah ada dengan menambahkan sejumlah bahan dari berbagai referensi untuk memperkaya pengetahuan siswa.

Pada tahap kedua, peneliti mengkaji bahan dan sumber bahan ajar. Perbaikan materi ajar yang sudah dilaksanakan pada tahap pertama menjadi dasar merevisi dan mengemas materi menjadi lebih padat. Pemadatan materi dilakukan agar materi yang disusun dalam Powtoon sesuai dengan durasi penayangan media Powtoon yang berdurasi tiga hingga lima menit. Pemadatan materi tidak menghilangkan prosedur penyajian materi yang sistematis dan prosedural dari penyajian bahan yang mudah ke bahan yang sukar. Setiap bagian karya ilmiah dikembangkan dengan memperhatikan esensi materi pokok setiap komponen karya ilmiah dan durasinya. Hasil diskusi dan perbaikan peneliti bersama guru kemudian dikemas untuk dikembangkan dalam media.

Pada tahap ketiga peneliti melakukan pengembangan materi ajar. Pengembangan konten produk didasarkan hasil pengemasan materi pada tahap dua. Bahan berupa konsep karya ilmiah dituangkan dalam produk media. Ada empat bagian pengemasan bahan ajar. Bagian pertama dinamai dengan bagian pendahuluan, bagian dua merupakan bagian dasar teoretis, bagian ketiga adalah metodologi, dan bagian tiga hasil, pembahasan, dan simpulan. Setiap bagian diawali dengan rancangan *storyboard*. Berikut ini salah satu bagian produk pengembangan bahan karya ilmiah pada komponen metodologi.



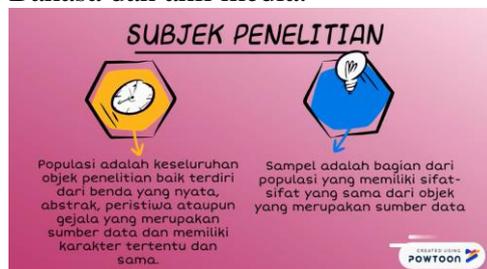
Gambar 1. Tampilan Metodologi 1



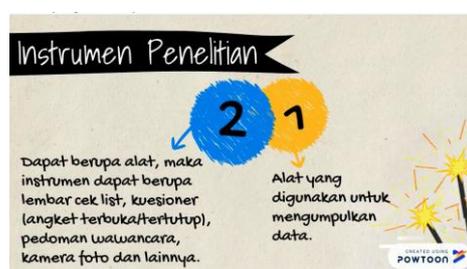
Gambar 2. Tampilan Metodologi 2

Tahap pengembangan yang keempat adalah validasi produk. Validasi produk media ini dilakukan oleh validasi ahli atau pakar dan uji coba produk media oleh siswa. Produk divalidasi oleh ahli pembelajaran Bahasa yang meliputi dosen yang memiliki kepakaran pembelajaran Bahasa Indonesia dan guru Bahasa Indonesia. Ahli lain adalah dosen yang memiliki kepakaran di bidang media pembelajaran. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Hasil validasi pertama menjadi dasar perbaikan produk akhir yang kemudian diujicobakan kepada para siswa kelas XI Bahasa.

Tahapan akhir pengembangan adalah revisi produk akhir. Revisi ini dilakukan atas dasar masukan dari hasil validasi yang berupa data kualitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari setiap ahli dan data uji coba produk kepada para siswa kelas XI Bahasa. Data kualitatif yang diperoleh berdasarkan masukan ahli Bahasa terletak pada masalah penulisan ejaan, yaitu kesalahan dalam penggunaan tanda baca. Masukan kedua adalah penulisan kata yang tidak tepat termasuk pemenggalan kata dalam tampilan salindia Powtoon. Untuk masukan ahli media, terletak pada munculnya narasi dan animasi tulisan yang tidak bersamaan. Hasil akhir produk, paparan narasi dihilangkan dan pemilihan instrumen disesuaikan. Berikut bagian tampilan yang sudah diperbaiki atas masukan ahli pembelajaran Bahasa dan ahli media.



Gambar 3. Tampilan Revisi Produk akhir 1



Gambar 3. Tampilan Revisi Produk akhir 2

Kelayakan Produk Media Pembelajaran

Kelayakan produk media pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil validasi. Validasi yang dilakukan sebanyak dua kali kepada ahli pembelajaran Bahasa, yang meliputi pakar pembelajaran (dosen Bahasa Indonesia dan guru



Bahasa Indonesia) dan ahli media. Untuk uji coba produk akhir, dilakukan satu kali kepada 18 siswa kelas XI Bahasa. Adapun hasil kelayakan produk sebagai berikut ini.

Tabel 2. Hasil Akhir Validasi Ahli dan

No.	Validator	Validasi Tahap 1		Validasi Tahap 2	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Ahli Pembelajaran Bahasa	3,4	Baik	4,44	Sangat Baik
2.	Ahli Media	3,9	Baik	4,50	Sangat Baik
3.	Subjek Uji Coba			4,60	Sangat Baik

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil akhir perbaikan media pembelajaran tergolong sangat baik. Penggolongan atau kategori sangat baik menunjukkan bahwa media Powtoon bermateri karya ilmiah ini dapat dipergunakan dalam pembelajaran di kelas.

Aspek kelayakan materi ditinjau dari ahli Bahasa dapat diketahui melalui hasil perhitungan kedelapan item penilaian yang telah disampaikan pada kisi-kisi penilaian bahan pembelajaran. Kedelapan item tersebut mampu mengukur kelayakan materi yang dikembangkan. Materi yang layak tersebut wajib dipenuhi oleh pengajar Bahasa Indonesia atau guru. Oleh karena itu, kelayakan materi ajar ini sesuai dengan tuntutan kompetensi profesional bahwa guru tentunya harus mampu menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan keilmuan (Khuzaemah & Umami, 2020). Kelayakan ini akan berimplikasi dalam penyediaan informasi yang memadai untuk para siswa dalam mempelajari materi tersebut. Selain itu, kelayakan materi ini akan membuat pembelajaran lebih mudah dilaksanakan oleh guru sehingga dampaknya proses pembelajaran jadi lebih menarik (Khuzaemah & Umami, 2019). Kelayakan aspek pembelajaran Bahasa yang divalidasi ahli dan guru Bahasa Indonesia terjabarkan sebagai berikut ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Tahap 2 Ahli Pembelajaran Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Ahli	Guru
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dalam kurikulum	4,00	5,00
2.	Kesesuaian materi dengan taraf perkembangan siswa	4,00	5,00
3.	Penyajian materi yang runtut dan sistematis	4,00	5,00
4.	Keluasan dan kedalaman materi memadai	4,00	4,00
5.	Sumber belajar pendukung materi memadai	4,00	5,00
6.	Materi yang dikembangkan mendukung penguasaan kompetensi siswa	4,00	5,00
7.	Penyajian materi sesuai prinsip pengembangan prosedural	4,00	5,00
8.	Penggunaan bahasa pada sajian materi mudah dipahami	4,00	5,00
	Skor	4,00	4,88
	Rerata Skor		4,44

Rerata skor 4,44 pada tabel 3 menunjukkan bahwa skor media berada pada interval skor yang melebihi skor 4,21. Berdasarkan tabel konversi skala lima, skor 4,44 menunjukkan bahwa skor tersebut memiliki kategori sangat baik. Kategori sangat baik menunjukkan bahwa materi dalam media Powtoon dapat dipergunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi karya ilmiah di kelas XI Bahasa.

Kelayakan media pembelajaran dilakukan melalui uji validasi oleh ahli. Uji validasi ditentukan melalui lima penilaian lima aspek penilaian. Hasil uji validasi ahli tahap kedua inilah yang menentukan kelayakan penggunaan media dan kelayakan untuk diujicobakan kepada para pengguna, yaitu siswa kelas XI Bahasa. Hasil uji kelayakan media terjabarkan berikut ini.



Tabel 4. Hasil Validasi Tahap 2 Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemenarikan tampilan media	4,00
2.	Kesesuaian pemilihan huruf dan warna	5,00
3.	Keterpahaman petunjuk dalam setiap paparan media	4,00
4.	Ketepatan pemilihan gambar, foto, animasi, dan latar pendukung	4,00
5.	Ketepatan tampilan animasi dan durasi	5,00
6.	Desain memperkuat dan mempermudah pemahaman materi oleh siswa	5,00
	Rerata Skor	4,50

Skor hasil validasi ahli media tahap kedua pada tabel 4 adalah 4,50. Hasil tersebut berada para rentang skor lebih besar dari skor 4,21. Rentang itu menunjukkan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Powtoon bermateri karya ilmiah tergolong sangat baik dan dapat dipergunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada kompetensi dasar memproduksi karya ilmiah di kelas XI Bahasa.

Berdasarkan hasil validasi kedua ahli di atas, uji coba produk dilaksanakan pada kelas XI Bahasa SMA De Britto. Uji coba ini termasuk uji coba lapangan. Adapun subjek uji coba adalah delapan belas orang. Berikut ini hasil perhitungan uji coba tersebut yang ditinjau dari lima aspek penilaian.

Tabel 5. Hasil Validasi Uji Coba Subjek Pengguna

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemenarikan media	5,00
2.	Tampilan warna, ukuran huruf, latar pendukung mudah dan jelas untuk dibaca	4,00
3.	Gambar, foto, dan animasi menarik dan sesuai dengan materi	4,00
4.	Paparan dan bahasa dalam media mudah dipahami	5,00
5.	Media dapat dipergunakan secara mandiri	5,00
	Rerata skor	4,60

Hasil perhitungan tabel 5 tersebut menunjukkan skor rerata 4,60. Skor tersebut berada pada interval skor yang melebihi 4,21. Skor 4,60 dalam hal ini tergolong dalam kategori sangat baik. Dari hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan sangat baik dan dapat dipergunakan dalam pembelajaran di kelas XI Bahasa. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli dan pengguna, dapat ditarik simpulan bahwa media dapat dipergunakan dalam pembelajaran karya ilmiah karena memiliki kategori sangat baik.

Tahap pengembangan yang keempat adalah validasi produk. Validasi produk media ini dilakukan oleh validasi ahli atau pakar dan uji coba produk media oleh siswa. Produk divalidasi oleh ahli pembelajaran Bahasa yang meliputi dosen yang memiliki kepakaran pembelajaran Bahasa Indonesia dan guru Bahasa Indonesia. Ahli lain adalah dosen yang memiliki kepakaran di bidang media pembelajaran. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Hasil validasi pertama menjadi dasar perbaikan produk akhir yang kemudian diujicobakan kepada para siswa kelas XI Bahasa.

Tahapan akhir pengembangan adalah revisi produk akhir. Revisi ini dilakukan atas dasar masukan dari hasil validasi yang berupa data kualitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari setiap ahli dan data uji coba produk kepada para siswa kelas XI Bahasa. Data kualitatif yang diperoleh berdasarkan masukan ahli Bahasa terletak pada masalah penulisan ejaan, yaitu kesalahan dalam penggunaan tanda baca. Masukan kedua adalah penulisan kata yang tidak tepat termasuk pemenggalan kata dalam tampilan salindia Powtoon. Untuk masukan ahli media,



terletak pada munculnya narasi dan animasi tulisan yang tidak bersamaan. Hasil akhir produk, paparan narasi dihilangkan dan pemilihan instrumen disesuaikan. Berikut bagian tampilan yang sudah diperbaiki atas masukan ahli pembelajaran Bahasa dan ahli media.

Aspek kelayakan materi ditinjau dari ahli bahasa dapat diketahui melalui hasil perhitungan kedelapan item penilaian yang telah disampaikan pada kisi-kisi penilaian bahan pembelajaran. Kedelapan item tersebut mampu mengukur kelayakan materi yang dikembangkan. Materi yang layak tersebut wajib dipenuhi oleh pengajar Bahasa Indonesia atau guru. Oleh karena itu, kelayakan materi ajar ini sesuai dengan tuntutan kompetensi profesional bahwa guru tentunya harus mampu menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan keilmuan (Khuzaemah & Umami, 2020). Kelayakan ini akan berimplikasi dalam penyediaan informasi yang memadai untuk para siswa dalam mempelajari materi tersebut. Selain itu, kelayakan materi ini akan membuat pembelajaran lebih mudah dilaksanakan oleh guru sehingga dampaknya proses pembelajaran jadi lebih menarik (Khuzaemah & Umami, 2019). Kelayakan aspek pembelajaran Bahasa yang divalidasi ahli dan guru Bahasa Indonesia terjabarkan sebagai berikut ini.

Tahap pengembangan yang keempat adalah validasi produk. Validasi produk media ini dilakukan oleh validasi ahli atau pakar dan uji coba produk media oleh siswa. Produk divalidasi oleh ahli pembelajaran Bahasa yang meliputi dosen yang memiliki kepakaran pembelajaran Bahasa Indonesia dan guru Bahasa Indonesia. Ahli lain adalah dosen yang memiliki kepakaran di bidang media pembelajaran. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Hasil validasi pertama menjadi dasar perbaikan produk akhir yang kemudian diujicobakan kepada para siswa kelas XI Bahasa.

Tahapan akhir pengembangan adalah revisi produk akhir. Revisi ini dilakukan atas dasar masukan dari hasil validasi yang berupa data kualitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari setiap ahli dan data uji coba produk kepada para siswa kelas XI Bahasa. Data kualitatif yang diperoleh berdasarkan masukan ahli Bahasa terletak pada masalah penulisan ejaan, yaitu kesalahan dalam penggunaan tanda baca. Masukan kedua adalah penulisan kata yang tidak tepat termasuk pemenggalan kata dalam tampilan salindia Powtoon. Untuk masukan ahli media, terletak pada munculnya narasi dan animasi tulisan yang tidak bersamaan. Hasil akhir produk, paparan narasi dihilangkan dan pemilihan instrumen disesuaikan. Berikut bagian tampilan yang sudah diperbaiki atas masukan ahli pembelajaran Bahasa dan ahli media.

SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran Powtoon yang memiliki muatan materi pembelajaran menulis karya ilmiah dapat dijadikan alternatif media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XI Bahasa SMA Kolese De Britto. Media tersebut dapat mendukung pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menulis karya ilmiah yang menjadi temuan masalah penelitian ini. Media yang dikembangkan melalui lima tahap yang meliputi 1) tahap pengkajian RPP dan materi ajar, (2) tahap pengkajian bahan dan sumber bahan ajar, (3) pengembangan media, (4) validasi ahli, dan (5) kajian produk akhir memberikan hasil validasi yang memadai. Hasil validasi produk media menurut ahli pembelajaran bahasa produk memiliki nilai rata-rata sebesar 4,44, hasil validasi ahli media sebesar 4,50, dan



hasil validasi uji coba media pada delapan belas siswa menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,60. Dengan demikian, pengembangan materi karya ilmiah bermedia Powtoon termasuk dalam media yang mampu memberikan solusi sehingga layak dipergunakan dalam pembelajaran menulis karya ilmiah. Pencapaian kompetensi mengontruksi karya ilmiah diasumsikan dapat tercapai apabila menggunakan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andovita, L. G., & Wahyuni, A. (2020). Students' Perception Towards the Use of Multimedia Based Teaching Material. *JHSS (Journal of Humanities and Social Studies)*, 4(1), 10–13. <https://doi.org/10.33751/jhss.v4i1.1902>
- Baidowi, A., Sumarmi, S., & Amirudin, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(1), 48–58. <https://doi.org/10.17977/um017v20i12015p048>
- Bakri, F., Rodhiyah, A., Nurindrasari, M., Pratiwi, S., & Mulyati, D. (2020). The Design of Physics Learning Video as Joyful-Based Learning Media Enrichment by Powtoon. *Journal of Physics: Conference Series*, 1491(1), 1-6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1491/1/012061>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1989). *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Khuzaemah, E., & Ummi, H. U. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel dan Cerpen Berorientasi Soft Skill. *Indonesian Language Education and Literature*, 4(2), 257-271. <https://doi.org/10.24235/ileal.v4i2.4214>
- Khuzaemah, E., & Ummi, H. U. (2020). Bahan Ajar Pembelajaran Cerita Pendek Berbasis Integrasi Keilmuan di Sekolah Menengah Pertama. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1), 69-83. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.6978>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar.
- Megawati, N. M. S. & Utami, I. G. A. L. P. (2020). English Learning with Powtoon Animation Video. *Journal of Education Technology*, 4(2), 110-119. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25096>
- Oktaviani, L., Mandasari, B., & Maharani, R. A. (2020). Implementing Powtoon to Improve Students' Internationa Culture Understanding in English Class. *Journal of Research on Language Education(JoRLE)*, 1(1), 19–25.
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono. (2019). Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 198–205. <https://doi.org/10.24331/ijere.518054>
- Rahayu, E., Febriyana, M., & Tussadiah, H. (2019). *Analysis of Powtoon-Based Learning Media Development in Indonesian Language Subjects*. 773–779.
- Sejati, A. E., Sumarmi, S., & Ruja, I. N. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran Outdoor Study terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi SMA. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(2), 77–83. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/5804>
- Suherli, Suryaman, M., Septiaji, A., & Istiqomah. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukardjo. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Training in Making Powtoon-



- Based Learning Media in Education 4.0. *International Journal of Business, Economics, and Social Development*, 1(2), 72–80.
<https://doi.org/10.46336/ijbesd.v1i2.31>
- Suprianti, G. A. P. (2020). Powtoon Animation Video: A Learning Media for the Sixth Graders. *VELES Voices of English Language Education Society*, 4(2), 152–162. <https://doi.org/10.29408/veles.v4i2.2536>
- Suwandi, S. (2018). Tantangan Mewujudkan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang Efektif di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Kongres Bahasa Indonesia*, 11, 28–31.
- Syafitri, A., Asib, A., & Sumardi, S. (2018). An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students' Pronunciation in Speaking. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(2), 295-317. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v5i2.359>
- Siregar, T. M. & Frisnoiry, S. (2019). Blog-Based Learning Innovation with Powtoon Application in Facing Industrial Revolution 4.0. *Britain International of Linguistics Arts and Education (BIoLAE)*, 1(2), 291–295. <https://doi.org/10.33258/biolae.v1i2.96>
- Vagg, T., Balta, J. Y., Bolger, A., & Lone, M. (2020). Multimedia in Education: What do the Students Think? *Health Professions Education*, 6(3), 325–333. <https://doi.org/10.1016/j.hpe.2020.04.011>