



## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ASPEK KEBAHASAN TEKS OBSERVASI BERBASIS APLIKASI POWTOON KELAS X MAS PROYEK UNIVA MEDAN**

**Sri Ningsih<sup>1</sup>, Rika Kartika<sup>2</sup>, Nila Safina<sup>3</sup>, Ratna Soraya<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup>Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Copresidence Author : [rikakartika@fkip.uisu.ac.id](mailto:rikakartika@fkip.uisu.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the development of feasibility and effectiveness of video learning media products on the Indonesian material "Text of the Observation Report". This research uses a 4D development method by Thiagarajan which consists of four stages, namely define, design, development, and dissemination. The instrument in this study used questionnaires addressed to material expert validators and learning media experts, Indonesian teachers and a number of 23 grade X MIA1 MAS students of the Univa Medan Project to determine the analysis of student needs on learning media. The data analysis technique used in calculating the percentage of indicators to determine the feasibility of learning media is quantitative descriptive analysis. The results of video learning media feasibility validation based on validation research by material I were obtained 88% got the value criteria "Very Feasible", the results of the material II validation assessment were obtained 85% got the value criteria "Very Feasible" Field implementation test with 23 students of grade X MIA1 MAS Univa Medan Project obtained 88% getting the value criteria "Very Feasible. The stage of the results of the effectiveness of teaching materials for lecture texts assisted by theme card media was carried out by means of evaluation tests on question sheets to be able to measure the effectiveness of learning media. The results of the evaluation obtained the criteria of "Very Effective" value with a percentage (93%).*

**Keywords:** 4D development research, Learning media, Text of observation reports, Video Media

### **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan pendidik untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran yang bersifat positif Pendidikan tidak memiliki batas apapun dan setiap manusia berhak memperoleh pendidikan Pendidikan tidak melihat latar belakang dan keadaan sosial, bahkan kesenjangan sosial tidak mempengaruhi seseorang dalam memperoleh pendidikan Setiap manusia memiliki potensi yang sudah dibawah sejak lahir, namun harus dikembangkan seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya Proses pembelajaran menjadi salah satu kegiatan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri setiap manusia.

Guru adalah faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Sehingga berhasil tidaknya pendidikan mencapai tujuan selalu



dihubungkan dengan kiprah para guru Oleh karena itu, usaha-usaha yang dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan hendaknya dimulai dari peningkatan kualitas guru. Guru yang berkualitas diantaranya adalah mengetahui dan mengerti peran dan fungsinya dalam proses pembelajaran.

menjelaskan bahwa "peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai Informator, Organisator, Motivator, Pengarah, Direktur, Inisiator, Transmitter, Fasilitator, Mediator, dan Evaluator. Menurut Sardiman (1992),

Siswa yang kesulitan memahami materi aspek kebahasaan teks observasi, hal ini disebabkan karena kurang efektifnya media pembelajaran yang diterapkan. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Powtoon*

Pemilihan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* sebagai media pembelajaran sangat tepat apabila digunakan untuk menumbuhkan konsep diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Video animasi *powtoon* ini mempunyai beragam fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Selain itu, media *powtoon* ini Mudah dijadikan media penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik sehingga peserta didik tidak jenuh dengan materi yang guru sampaikan Dengan demikian *powtoon* merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Tujuan atau dampak positif dari penggunaan media, diantaranya Penyampaian pelajaran menjadi tidak kaku, pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, dapat mempersingkat waktu pelajaran yang lama, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat dilakukan kapan dan Dimana saja, dapat meningkatkan sikap positif pada siswa, dan peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif Kemp dan Dayton dalam Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2020:17)

Dengan adanya *powtoon* diharapkan guru dapat lebih mudah dalam memberikan pengajaran kepada siswa, serta menjadi media alternatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun media kartu tema dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas pengajaran.

*Powtoon* adalah sebuah layanan online yang digunakan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. *Powtoon* sendiri mempunyai animasi-animasi yang sangat menarik. "Salah satu kelebihan *powtoon* adalah animasi yang berbentuk kartun. *Powtoon* juga merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (online) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi Media



*powtoon* ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan slide show di putar seperti film. Rosita (2019: 9)

Beberapa kajian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan rata-rata nilai kelompok control 6,28 sedangkan pada kelompok eksperimen 7,83 dalam hal ini pemanfaatan media *Powtoon* dapat meningkatkan semangat guru dalam mengajari aktivitas belajar siswa Niken Henu Jatiningtias (2017:7)

Disisi lain penelitian Dari hasil penelitian ini ialah terdapat pengaruh interaksi antara media *powtoon* dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar akuntansi Rini Kustiyarningsih (2017).

Dengan pengembangan bahan ajar menggunakan *Powtoon* diharapkan kelas X MAS Proyek Univa Medan akan memiliki kesempatan semangat belajar, pemahaman menggunakan media *Powtoon*. semua ini akan berkontribusi pada pembentukan generasi yang lebih baik dan berpengetahuan luas dimasa depan.

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan 4D oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap yaitu define, design, development, dan dissemination. Instrumen pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada validator ahli materi dan ahli media pembelajaran, guru bahasa Indonesia serta sejumlah 23 siswa kelas X MIA1 MAS Proyek Univa Medan untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa pada media pembelajaran.

## III. PEMBAHASAN

Pengembangan pembelajaran yang diterapkan pada pendidikan Indonesia ialah Kurikulum Merdeka. Pada kurikulum ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan tenang, pada kurikulum ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan tenang, nyaman, bebas, sehingga siswa dapat menemukan bakar minatnya seiring dengan proses pembelajaran. Pada kurikulum ini, guru juga dituntut untuk berfikir kreatif dan inovatif agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik.

Dalam upaya meningkatkan belajar siswa, penelitian ini mengembangkan sebuah bahan ajar inovatif yang disebut. *Powtoon* adalah animasi perangkat lunak berbasis layanan daring yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, musik, dan juga dapat memasukkan suara penggunanya.



Berikut adalah penilaian keseluruhan setiap aspek yang dinilai oleh semua validator.

**Tabel 1. Penilaian Ahli Materi**

| No | Validator Ahli Desain (%) |    | Validator Ahli Materi (%) |    | Jumlah Skor Keseluruhan (%) | Skor Maksimum (%) | Rata-Rata Keseluruhan | Keterangan   |
|----|---------------------------|----|---------------------------|----|-----------------------------|-------------------|-----------------------|--------------|
|    | 1                         | 2  | 1                         | 2  |                             |                   |                       |              |
| 1  | 1                         | 2  | 1                         | 2  |                             |                   |                       |              |
| 2  | 50                        | 22 | 39                        | 50 | 107                         | 125               | 85%                   | Sangat Layak |

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 85% dengan kriteria “Sangat Layak”, dengan demikian pembelajaran dinyatakan sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan hasil validasi materi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbantuan *phowtoon* dalam teks observasi dinyatakan sangat layak dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan dan layak digunakan sebagai pembelajaran di sekolah.

Pemahaman pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa. belajar siswa berasal dari nilai tugas mandiri, dan kelompok.berdasarkan tabel 17 sebagai berikut:

**Tabel 2. Penilaian Ahli Media**

| Tampilan (%) | Pengoperasian (%) | Persentase Keseluruhan | Keterangan   |
|--------------|-------------------|------------------------|--------------|
| 67           | 25                | 92%                    | Sangat Layak |

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 92% dengan demikian pembelajaran menggunakan *phowtoon* dalam teks observasi telah memenuhi pemahaman.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, pembelajaran dikelas X Mas Proyek Univa Medan secara umum berlangsung dengan baik. Namun, ditemukan banyak siswa yang kesulitan memahami materi aspek kebahasaan teks observasi, hal ini disebabkan karena kurang efektifnya media pembelajaran yang diterapkan. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Powtoon*.



#### IV. SIMPULAN

Pengembangan media berbasis aplikasi *powtoon* dalam teks laporan hasil observasi kelas X MIA1 MAS Proyek Univa Medan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*).

Penelitian ini mengembangkan produk yang berupa video pembelajaran dengan menggunakan berbasis aplikasi *powtoon* dengan materi teks laporan hasil observasi KD 3.1 Memahami teks laporan hasil observasi yang dipresentasikan dengan lisan dan tulisan, dan KD 4.1 Menginterpretasikan isi teks laporan hasil observasi berdasarkan interpretasi baik secara lisan maupun tulisan.

Penelitian ini dilakukan di MAS Proyek Univa Medan pada kelas X MIA1 yang berjumlah 23 siswa. Sebelum melakukan uji coba produk secara langsung di kelas, terlebih dahulu peneliti melakukan validasi produk pada validator untuk menguji tingkat validitas media yang terdiri dari ahli materi I diperoleh rata-rata keseluruhan 88 % dan ahli materi II diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 85% dengan kualifikasi sangat layak.

Kemudian ahli media I diperoleh rata-rata keseluruhan 92 % dan ahli media II diperoleh rata-rata secara keseluruhan 97% dengan kualifikasi sangat layak. Setelah uji validitas kemudian dilakukan uji kelayakan pada guru dan siswa, guru bahasa Indonesia memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 97% dengan kualifikasi sangat layak dan siswa juga memberikan respon yang positif dan baik dengan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 93% dengan kualifikasi sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon* sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Ashar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cheppy Riyana. 2007. Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto, 2011. Media Pembelajaran. Bandung. PT Sarana Tutorial Nuraini Sejahtera
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Endang Mulyatiningsih, (2011). Riset Terapan. Yogyakarta: UNY Press.



- Endang Mulyatiningsih, (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Firdaus. 2018. *Aplikasi Metodologi Penelitian*. Yogyakarta. Deepublish,
- Halliday, M. A. K dan Hasan, Ruqaiya. 1992. *Bahasa, Konteks, dan Tek* Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Hartono, R.. 2005. *Genre Base Writing*. Semarang: UNNES.
- Juliandi, Azuar, dkk, 2014. *Metodologi Penelitian Bisnis Konsep dan Aplikasi*. Medan: Copyright. UMSU PRESS.
- Juliawati, Ni Ketut, dan Utama, Made. 2015. *Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas VII A4 SMP Negeri 1 Singaraja*. E-Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja), Volume Vol: 03 No: 1 Tahun: 2015
- Keraf, Gorys. 2004. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Berbahasa*. Flores: Nusa Indah.
- Kokasih, Engkos. 2013, *Kreatif Berbahasa Indonesia untuk SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Margono, 2004. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rienika.
- Mulyadi & Danaira. 2014. *Bahasa Indonesia untuk SMA-MA SMK Kelas X* Bandung: Yrama Widya.
- Muhammad, Safei. 2011. *Media Pembelajaran (Pengertian, pengembangan dan aplikasi)*, Makasar: Alaudin University Press.
- Mustaqim. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Nurdin, Ismail dan Sri Hartati, 2019. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Media Sahabat Cendikiawan.
- Priyatni, Endah Tri dkk. 2013. *Bahasa dan Sastra Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Bumi Aksara.



- Rukin, 2019. Metode Penelitian Kualitatif. Jalan Karang Bontomaramu No. 57 Bura'ne, Desa Boddia Kecamatan Galesong, Kabupaten Takalar, Provinsi Sulawesi Selatan.
- Riyani, Cheppy.2007. Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3 AIUPU
- Sadiman, Arif S, dkk. 2005. Media Pendidikan (pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan). Jakarta: PT. Rata Gravindo.
- Safei, Muhammad. 2011. Media Pembelajaran (Pengertian, Pengembangan dan aplikasi). Makasar: Alaudin University Press.
- Soebandi. 2013, Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X. Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2009. Media Pengajaran. Bnadung: Sinar Baru Algensindo.
- Sadiman, Arief, dkk. 2012. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian dan pengembangan Reasearch and Development. Bandung: Alfabeta.
- Tinna 2016. Peningkatan Kompetensi Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Media Video Kesenian Lokal Jawa Timur Pada Peserta Didik Kelas X Semarang: Skripsi.
- Wina Sanjaya. 2010. Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta: Prenada Media Group.
- Sulastri Ningsih Djumingin, Vivi Rosida, Bakhtiar 2014:289. *Kelayakan Media Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Ngalim Purwanto (2000:103) Keefektifan Media Pembelajaran, Jakarta: Prenada Media Group.