

PENGEMBANGAN MEDIA POWTOON PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMAN KEBAKKRAMAT

Rama Aji Dananto¹, Bulan Azzahra Puteri Barinto², Eva Widya Arlini³, Vita Titania Salsabila⁴, Yunita Nur Lestari⁵, Chafit Ulya⁶

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

e-mail ¹ramaajidananto@student.uns.ac.id, ²bulanazzahraputeri.b@student.uns.ac.id,
³evawidyaarlini@student.uns.ac.id, ⁴vitatitaniasalsabia@student.uns.ac.id,
⁵yunitalestari318@student.uns.ac.id, ⁶chafit@staff.uns.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran siswa. Namun seringkali media pembelajaran saat ini kurang diminati karena cenderung monoton dan kurang menarik. Siswa saat ini lebih menyukai media pembelajaran yang berbasis audio dan visual daripada metode ceramah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan oleh guru Bahasa Indonesia SMAN Kebakkramat, Karanganyar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Design and Development, dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pengumpulan data penelitian ini diperoleh dari wawancara, observasi, dan studi literatur. Wawancara dilakukan bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN Kebakkramat, Karanganyar. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa media yang dibutuhkan adalah media yang berisi audio dan visual. Hal ini dapat ditunjukkan dengan siswa yang cenderung aktif saat menggunakan media pembelajaran audio dan visual. Peneliti melakukan pengembangan menggunakan media pembelajaran menggunakan Animasi Powtoon dan hasil pengembangan cocok dan layak digunakan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik jenjang SMA/SMK.

Kata Kunci: media pembelajaran, Powtoon, Bahasa Indonesia.

Abstract

Learning media has an important role in the student learning process. But often the current learning media is less desirable because it tends to be monotonous and less interesting. Today's students prefer learning media based on audio and visual rather than the lecture method. The purpose of this research is to find out what media are needed by Indonesian language teachers at SMAN Kebakkramat, Karanganyar. This research uses the Design and Development research method, with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The collection of research data was obtained from interviews, observations, and literature studies. The interview was conducted with Indonesian language teachers at SMAN Kebakkramat, Karanganyar. Based on the interviews that have been conducted, It can be seen that the media needed is media that contains audio and visual. This can be shown by students who tend to be active when using audio and visual learning media. Researchers recommend Powtoon as a learning medium because the media contains audio and visual elements such as animated features that are of interest to students.

Keywords: learning media, Powtoon, Indonesian.

1. PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi membantu menyampaikan informasi atau pesan dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, (Kaltsum, 2017). Sementara menurut Karsono et al., (2014) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, ataupun lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Ramdani et al., (2018) menyatakan bahwa media berdasarkan taksonomi itu dibagi menjadi delapan golongan, antara lain media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media semi gerak, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Pemilihan media pembelajaran harus dipertimbangkan secara tepat berdasarkan kebutuhan siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berbagai strategi dalam pembelajaran baik dengan media konvensional ataupun teknologi digital telah diupayakan untuk mendukung proses pembelajaran agar berjalan secara efektif. Dalam beberapa tahun terakhir ini, pesatnya kemajuan teknologi informasi telah mengubah secara signifikan pada bidang pendidikan. Hadirnya teknologi dalam pendidikan memberikan kesempatan guru dan peserta didik untuk berinteraksi dan mengelola sumber materi pembelajaran yang begitu luas. Ketersediaan akses yang luas terhadap materi dan sumber pembelajaran memungkinkan guru dan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran dari berbagai sumber, seperti pada buku elektronik, artikel, video, jurnal ilmiah, dan berbagai platform pembelajaran online. Adanya teknologi yang semakin canggih dalam media pembelajaran memberikan kesempatan guru untuk menyampaikan materi secara interaktif dan menarik, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan materi dapat tersampaikan dengan baik.

Sejalan dengan luasnya perkembangan teknologi, guru dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif untuk peserta didik. Penerapan teknologi dalam pembelajaran seringkali memberikan tantangan baru bagi para pendidik. Di masa modern ini masih banyak guru yang tidak memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, mereka lebih memilih bertahan menggunakan media tradisional. Hal ini dikarenakan guru seringkali kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak sebanding dengan kompetensinya. Lemahnya penguasaan teknologi untuk pembelajaran menjadi salah satu penghambat kurangnya pemahaman guru untuk memanfaatkan media teknologi dalam pembelajaran. Guru perlu mengembangkan kompetensi mereka seiring dengan perkembangan teknologi, karena sebagai seorang pendidik guru memiliki tanggung jawab untuk dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang baik kepada peserta didik. Sebagai pendidik, guru memiliki tugas dan tanggung jawab untuk mempersiapkan peserta didik agar siap menghadapi tantangan dunia nyata. Mereka harus memiliki pemahaman mendalam tentang kurikulum yang mereka ajar, mengidentifikasi kebutuhan individu peserta didik, serta merancang strategi dan media pembelajaran yang efektif dan relevan. Guru perlu terbuka terhadap perubahan, siap untuk belajar, dan selalu mencari cara untuk meningkatkan pengalaman

pembelajaran bagi peserta didik mereka. Penting untuk diakui bahwa penggunaan teknologi media pembelajaran membutuhkan waktu dan upaya untuk belajar dan mengembangkan keterampilan. Dukungan dan sumber daya yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi tantangan ini dan memperoleh keahlian yang diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE yakni *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*. Menurut Sugiyono (2019), R & D adalah metode penelitian ilmiah yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menilai keefektifannya. Menggunakan metode penelitian yang berfokus pada analisis kebutuhan dan estimasi keefektifan produk untuk mendapatkan hasil produk yang ditargetkan dan memastikan bahwa produk tersebut dapat digunakan oleh target sasaran. Model ADDIE digunakan untuk mengilustrasikan pendekatan sistematis untuk pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru. Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE karena model ADDIE cocok untuk model pengembangan media pembelajaran.

Tahapan dalam penelitian model ADDIE berikut ini:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap yang pertama adalah analisis, dengan menggunakan metode observasi dan wawancara kepada guru bahasa Indonesia SMAN Kebakkramat.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini penenliti mendesain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Peneliti dapat mengumpulkan bahan-bahan pendukung untuk menunjang pengembangan media pembelajaran melalui internet.

3. *Development* (Pengembangan)

Dimana rancangan tersebut dikatakan sebagai rancangan yang sudah dibuat dan diwujudkan dalam bentuk nyata. Produk dibuat sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan sebelumnya pada tahap desain. Dengan demikian, saat ini merupakan titik balik dalam penciptaan suatu produk.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dari sisi fungsi dan tampilan media pembelajaran. Media akan dilakukan uji coba kepada peserta didik SMAN Kebakkramat.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir yakni evaluasi, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi atau perbaikan setelah melakukan uji coba pada tahap implementasi.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara. Sedangkan jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni hasil wawancara dari guru SMAN Kebakkramat dengan Bapak Joko Kristiyanto, S. Pd.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Analisis

Setelah melakukan wawancara dengan Bapak Joko Kristiyanto, S. Pd. Media pembelajaran yang digunakannya adalah media audiovisual melalui video dari YouTube. Menurut hasil wawancara Bapak Joko mengungkapkan bahwa hasil pembelajaran peserta didik lebih meningkat jika menggunakan media audiovisual. Penggunaan media audiovisual efektif digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia di SMAN Kebakkramat. Sehingga peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual yang akan dikemas lebih menarik dan sesuai dengan keinginan guru mata pelajaran untuk peserta didik, karena banyak video berasal dari YouTube yang tidak sesuai dengan keinginan guru sehingga terkandung guru kesusahan mencari video yang sesuai untuk peserta didik.

B. Tahap Desain

Berdasarkan data wawancara dengan narasumber, media yang dibutuhkan adalah media yang sifatnya video (audio dan visual). Oleh karena itu sumber daya yang dipilih untuk pengembangan ini adalah media pembelajaran Animasi PowToon, karena PowToon menawarkan lebih banyak animasi dibandingkan aplikasi lainnya. Selain itu, animasi dapat dengan mudah digunakan sesuai keinginan pengguna, serta gambar dari materi yang disajikan dapat dengan mudah digunakan. PowToon Animation adalah aplikasi yang kuat dan kaya fitur dalam satu layar, yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam animasi sesuai kebutuhan.

C. Tahap Pengembangan

Adkhar (2016) menjelaskan bahwa salah satu kelebihan Powtoon adalah sangat mudah digunakan dan tidak membutuhkan keahlian khusus karena tidak ada bedanya dengan memutar video biasa di komputer/laptop, pemutar VCD atau DVD. Selain itu, pengguna tidak perlu lagi membuat animasi, karena Powtoon sudah memiliki banyak animasi yang menarik dan menghibur. Hasil akhir dari Powtoon adalah sebuah video animasi yang cukup interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam presentasi.

Sebuah jurnal penelitian yang diulas oleh Wisnarni, Erviyenni, dan Haryati (2016) juga menyatakan bahwa aplikasi video animasi Powtoon merupakan media pembelajaran yang efektif dan bermanfaat. Powtoon dinilai cocok sebagai media pembelajaran karena memenuhi empat aspek lingkungan belajar, yaitu (1) aspek perancangan, (2) aspek pedagogik, (3) aspek isi, dan (4) aspek kemudahan penggunaan. Media pembelajaran animasi Powtoon dirasa memenuhi syarat sebagai media pembelajaran. Menurut Nurseto (2011), dalam media pembelajaran, ada lima fungsi yang harus dipenuhi oleh guru ketika memilih media. Kelima fungsi tersebut adalah (1) sebagai sarana untuk menciptakan situasi belajar yang lebih efektif, (2) sebagai komponen yang dipadukan dengan komponen lain untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan, (3) mempercepat proses belajar, (4) mempertinggi mutu proses belajar-mengajar, dan (5) mengkongkritkan yang abstrak.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan atau menciptakan media pembelajaran sesuai dengan hasil pada tahap sebelumnya. Peneliti menggunakan mater bahan ajar teks prosedur untuk peserta didik kelas 11 SMA.

D. Tahap Implementasi

Pada tahap ini hasil produk yakni media pembelajaran menggunakan Powtoon dilakukan uji coba kepada sebagian peserta didik kelas 11 di SMA Kebakkramat. Pada tahap ini uji coba dilakukan oleh Pak Joko Kristiyanto. Uji coba dilakukan berdasarkan dari tampilan media pembelajaran dan fungsi dari media pembelajaran tersebut. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran Powtoon layak dan cocok digunakan untuk media pembelajaran SMA/SMK.

E. Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya yakni tahap implementasi mendapatkan hasil yang sesuai dan layak sebagai penunjang pemebelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks prosedur. Maka pada tahap ini peneliti hanya melakukan penyempurnaan pada media pembelajaran yang kurang rapi seperti font dan warna media pembelajaran, serta pembuatan panduan pembuatan media pembelajaran Aplikasi Powtoon agar memudahkan guru untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan di SMAN Kebakkramat, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran menggunakan Animasi Powtoon pada materi Teks Prosedur dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analysis yaitu menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat, design yaitu membuat rancangan produk berdasarkan hasil dari tahap analysis yaitu membuat produk pada Animasi Powtoon yang disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, implementation yaitu melakukan uji coba produk yang telah dibuat dari segi tampilan dan fungsionalnya oleh ahli media dan oleh ahli materi untuk menguji kesesuaian isi produk dengan materi pembelajaran hasil dari uji coba media pembelajaran oleh Pak Joko menghasilkan bahwa media pembelajaran layak dan cocok digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Sedangkan pada tahap terakhir atau evaluasi peneliti hanya memperbaiki kerapian dari media pembelajaran serta membuat panduan cara menggunakan serta membuat media pembelajaran menggunakan Animasi Powtoon.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, Bastiar Ismail. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes. Skripsi. FIP Unnes, Semarang.
- Kaltsum, H. U. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. Urecol: University Research Colloquium, 19–24.
- Karsono, Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 43–49.
- Nurseto, Tejo. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Fakultas Ekonomi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Purnasari, N. L. (2019). Metode Addie pada pengembangan media interaktif adobe flash pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research dan Development*. Bandung: Alfabeta
- Ramdani, R., Rahmat, M., & Fakhrudin, A. (2018). Media Pembelajaran E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Laboratorium Percontohan Upi Bandung. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 47– 59.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Wisnarni, E., Erviyenni., and Haryati, S. (2016). *The Development of Learning Media Based Powtoon on The Subject of Colloid at SMA/MA*. Riau: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau