

Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* pada Materi Menulis Teks Puisi Siswa Kelas Viii

Novi Friska Rachmawati¹, Afiyah Nur Kayati²

Universitas Trunodjoyo Madura, Universitas Trunodjoyo Madura

Jl. Raya Telang PO BOX 2 Kamal, Bangkalan, Indonesia

E-mail: novifrischa7@gmail.com, afiyah.kayati@trunojoyo.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kurangnya inovasi media pembelajaran menulis teks puisi yang menarik untuk kelas VIII SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan kelayakan pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi siswa kelas VIII SMP, serta mengetahui respons pendidik dan peserta didik sebagai pengguna media. Jenis penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dan model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data berupa lembar wawancara, lembar validasi produk, dan lembar angket respons. Uji coba produk dilakukan di UPTD SMP Negeri 3 Kamal, kelas VIII-A dengan jumlah 32 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* ditinjau dari kelayakan media, materi, bahasa, dan kelayakan respons pendidik dan peserta didik. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 95,38%, ahli materi memperoleh 66,67%, dan ahli bahasa memperoleh 95%. Hasil uji coba pengguna oleh pendidik memperoleh persentase 98% dan persentase 94,21% dari respons peserta didik. Dari keseluruhan uji validasi para ahli dan respons pengguna, dapat dinyatakan bahwa media *powtoon* praktis dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran *powtoon*, keterampilan menulis, teks puisi

Abstract: This research is motivated by the lack of innovation in learning media for writing interesting poetry texts for grade VIII junior high school. This study aims to describe the process and feasibility of developing *powtoon* learning media for writing poetry texts for grade VIII junior high school students, as well as to determine the responses of educators and students as media users. This type of research uses the R&D (*Research and Development*) method and the ADDIE development model. Data collection instruments include interview sheets, product validation sheets, and response questionnaires. The product trial was conducted at UPTD SMP Negeri 3 Kamal, class VIII-A with 32 students. The results showed that the *powtoon* learning media was reviewed from the feasibility of the media, material, language, and the feasibility of the responses of educators and students. The validation results of media experts obtained a percentage of 95.38%, material experts obtained 66.67%, and language experts obtained 95%. The results of user trials by educators obtained a percentage of 98% and a percentage of 94.21% from student responses. From the overall validation test of experts and user responses, it can be stated that the *powtoon* media is practical and feasible to be applied in the learning process.

Key words: *powtoon* learning media, writing skills, poetry text

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diberikan di sekolah untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran adalah aktivitas yang diciptakan agar proses belajar terjadi, dan serangkaian proses tersebut dilakukan oleh pendidik agar peserta didik belajar dan saling bertukar

informasi. Menurut Kusnandar (2020) pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses interaktif yang mengintegrasikan aspek linguistik, sastra, dan literasi digital untuk meningkatkan kompetensi berbahasa siswa sesuai perkembangan zaman.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik dan kemampuan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. Menulis merupakan salah satu keterampilan yang berkaitan erat dengan keterampilan dasar pada manusia, yaitu berbahasa. Keterampilan menulis merupakan suatu kemampuan mengungkapkan ide atau pikiran dalam bentuk bahasa tulis sehingga pembaca lain dapat membaca dan memahami dengan baik isi tulisan tersebut. Keterampilan menulis yang perlu dikuasai oleh peserta didik salah satunya adalah menulis karya sastra yaitu puisi. Menulis puisi merupakan suatu kegiatan yang melibatkan penggunaan indra untuk mengungkapkan ide, pengalaman, perasaan, dan pemikiran tentang lingkungan.

Faktanya masih banyak peserta didik yang memiliki minat cukup rendah dalam menulis puisi, mengekspresikan ide atau gagasan yang dimiliki, serta kurang menguasai kosa kata, ejaan yang akan digunakan dalam menulis puisi menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memproduksi teks puisi. Penggunaan media yang kreatif dan interaktif dalam keterampilan menulis puisi memiliki peran yang penting. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam materi teks puisi dan merangsang peserta didik untuk berpikir kritis. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya di sekolah, pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran dengan maksimal khususnya pada materi menulis teks puisi. Pembelajaran yang berpusat pada pendidik dan kurangnya variasi media menyebabkan peserta didik menjadi kurang tertarik dan merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media yang digunakan diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi maupun materi kepada peserta didik. Media yang sesuai dengan materi ajar akan membuat peserta didik mengerti dan tertarik untuk memperhatikan kegiatan pembelajaran di kelas. Sejalan dengan itu, (Musfiqon dalam Suryani, 2018:4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan kegiatan pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal atau lisan.

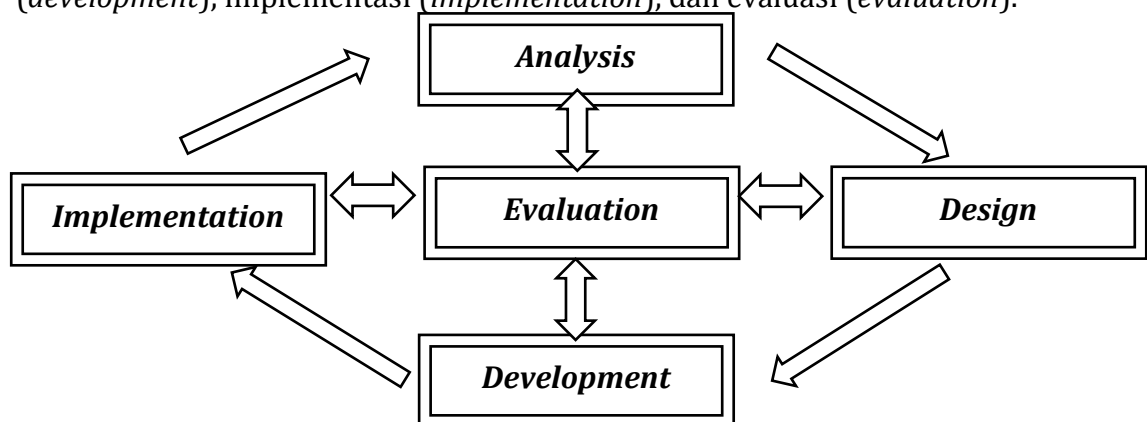
Perkembangan media pembelajaran saat ini beragam dan kreatif. Banyak web aplikasi baru yang dikembangkan untuk memudahkan manusia. Salah satu web aplikasi *online* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah web aplikasi *powtoon*. Di era digital saat ini, setiap orang perlu lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi. Pendidik diharapkan dapat berkembang dan lebih kreatif dalam kegiatan pembelajarannya. Web aplikasi *powtoon* merupakan web aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi menulis teks puisi. Menurut Graham (dalam Sidqi, 2017:7) *powtoon* merupakan *software online* yang

inovatif, sederhana, dan dapat membuat presentasi yang menarik dengan menggunakan video animasi.

Penggunaan media *powtoon* dapat digunakan di sekolah untuk membantu pendidik dalam menjelaskan materi ajar kepada peserta didik. Pembelajaran menulis teks puisi dapat menggunakan media seperti *powtoon* untuk memudahkan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*, diharapkan peserta didik akan lebih memahami materi ajar yang telah dijelaskan karena di dalam media tersebut akan disajikan animasi sehingga dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik dalam mengamati pembelajaran. Animasi dan elemen visual yang beragam membuat proses belajar tidak membosankan. *Powtoon* juga menyajikan materi secara visual, tidak hanya verbal (kata-kata atau lisan), serta dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kreatif. *Powtoon* tersedia secara *online* dan dapat diunduh dalam bentuk video (MP4). Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* pada Materi Menulis Teks Puisi Siswa Kelas VIII”. Diharapkan melalui penelitian ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat menambah minat belajar, memudahkan dalam memahami materi menulis teks puisi siswa kelas VIII.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Model pengembangan yang akan digunakan sebagai dasar pengembangan produk ini, yaitu model ADDIE. Model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses yang sistematis dalam pengembangan media pembelajaran agar dapat digunakan, baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran secara *online*. Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur berdasarkan model ADDIE yang merupakan modifikasi dari konsep ADDIE menurut Branch (2009:20–21). Desain pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu, tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).



Bagan 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Subjek uji coba pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi adalah tiga validator yang terdiri dari validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media untuk memberikan penilaian terhadap produk pengembangan. Pendidik Bahasa Indonesia dan 32 peserta didik dari kelas VIII-A di UPTD SMP Negeri 3 Kamal sebagai responden uji coba media pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui wawancara dan angket. Teknik wawancara dilakukan dengan pendidik bahasa Indonesia dan peserta didik kelas VIII-A di SMP Negeri 3 Kamal guna mendapatkan informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dengan adanya komunikasi langsung antara peneliti dengan responden akan memberikan data objektif dan cepat (Sugiyono, 2018:142).

pendekatan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* dan serangkaian rumus sebagai penentu hasil dari penelitian. Berikut ini tabel skala likert yang digunakan.

Tabel 1. Data Penilaian Kelayakan Media oleh validator

Kategori	Nilai
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

(Sumber: Sudaryo, 2017)

Berikut ini adalah keterangan penilaian yang digunakan dalam angket respons pendidik dan peserta didik.

Tabel 2. Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban

Skor	Pilihan Jawaban
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

(Sumber: Sugiyono, 2018)

Berikut merupakan rumus untuk memperoleh penilaian terhadap respon pendidik dan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\sum \text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

Selanjutnya, hasil dari skor penilaian masing-masing pendidik dan peserta didik tersebut dicari rata-ratanya untuk mengetahui kualitas produk dengan menggunakan kriteria penilaian pendidik dan peserta didik pada tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Penilaian Pendidik dan Peserta Didik

No	Persentase	Kelayakan
1	$x \geq 80\%$	Sangat Baik
2	$60\% \leq x < 80\%$	Baik
3	$40\% \leq x < 60\%$	Cukup
4	$20\% \leq x < 40\%$	Kurang
5	$x < 20\%$	Sangat Kurang

(Sumber: Lisyanti, 2019:54)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memuat penjelasan dari proses pengembangan media pembelajaran dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi siswa kelas VIII. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis website yang dapat diakses secara *online* maupun *offline* (sudah diunduh) dalam bentuk video dengan membuka tautan <https://youtu.be/atOms8mhZz4?si=RLAr3MfD0p4wRi6v> dan kegiatan menulis teks puisi dilakukan di *liveworksheet* dengan membuka tautan atau barcode yang sudah disediakan. Berikut adalah tautan kegiatan menulis puisi siswa <https://www.liveworksheet.com/worksheet/id/science-earth-science/8255759>. Media yang dikembangkan telah melalui serangkaian proses pengembangan, uji validitas, revisi produk, uji coba produk terhadap pengguna dan evaluasi produk. Selaras dengan rumusan masalah, hasil penelitian tersebut dibahas sebagai berikut.

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* pada Materi Menulis Teks Puisi Siswa Kelas VIII SMP

Pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi siswa kelas VIII SMP, melalui beberapa tahapan pengembangan, yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) uji coba atau implementasi, dan (5) evaluasi. Berikut ini adalah pemaparan dari setiap tahapannya.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan pertama dalam model pembelajaran ADDIE adalah tahap analisis. Tahap analisis diperlukan untuk menemukan kebutuhan dalam pembelajaran, baik pada materi pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan. Pada tahap ini menghasilkan penyebab terjadinya permasalahan yang ditemukan sehingga dibutuhkan suatu pengembangan. Terdapat beberapa permasalahan yaitu proses pembelajaran pada materi menulis teks puisi tidak menggunakan media pembelajaran, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, dan kurangnya kemampuan peserta didik dalam menuangkan ide menggunakan diksi yang tepat dalam menulis puisi.

Pada tahap ini juga menghasilkan acuan pembelajaran yang akan digunakan dalam produk yang dikembangkan. Capaian pembelajaran yang digunakan yaitu memuat elemen menulis. Tujuan pembelajaran dalam media *powtoon* yang sedang dikembangkan adalah peserta didik mampu merancang gagasan, pikiran, dan perasaan menjadi karya tulis yang indah dan peserta didik mampu membuat puisi sesuai dengan unsur pembangun puisi. Kurikulum yang digunakan di SMPN 3 Kamal yaitu kurikulum merdeka.

Pada tahap analisis juga perlu mengonfirmasi calon pengguna media terlebih dahulu (peserta didik), mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan (dari segi teknologi, segi konten, fasilitas pembelajaran, dan tenaga pendidik), menentukan sistem yang potensial untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui tatap muka secara langsung yaitu peserta didik dapat melihat video materi menulis teks puisi yang sudah diunduh dan mengerjakan soal evaluasi atau latihan menggunakan *live worksheet* dan menyusun rencana pengelolaan proyek pengembangan (membagi proyek media *powtoon* menjadi tahapan awal, tahapan tengah, tahapan akhir dan mengukur waktu proyek pengembangan *powtoon* agar dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang diharapkan).

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain adalah perancangan produk untuk menciptakan produk yang terencana dengan susunan atau konsep yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tahap perancangan pada pengembangan media pembelajaran *powtoon* dibagi menjadi tiga, yaitu menyusun materi pembelajaran, pembuatan *flowchart*, dan menyusun atau merancang draft awal. Materi yang ditambahkan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang digunakan dan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. *Flowchart* bermanfaat untuk menunjukkan alur program yang akan dibuat pada setiap bagian memiliki hubungan tertentu. Struktur materi yang sudah ditentukan, kemudian disusun menjadi komponen media *powtoon* berdasarkan *flowchart*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan ketiga yaitu membuat rancangan atau desain awal. Tahap pengembangan produk dilakukan setelah merancang desain media pembelajaran. Tahap ini mengembangkan desain yang telah dirancang

menjadi produk yang siap untuk diuji cobakan. Produk pengembangan dapat diuji coba atau diimplementasikan setelah dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setiap validator memberikan komentar dan saran perbaikan terhadap produk awal media *powtoon* yang dikembangkan. Media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi siswa kelas VIII SMP dapat dikatakan layak apabila telah memenuhi kriteria yang didapat ketika proses validasi untuk memenuhi kelayakan. Tahap revisi dilakukan setelah melalui serangkaian proses tahap validasi dari tim ahli.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Terdapat dua prosedur umum dalam tahap implementasi, yaitu mempersiapkan pendidik dan peserta didik terlebih dahulu sebelum dilakukan uji coba. Menentukan pendidik yang menjadi praktisi dalam pelaksanaan implementasi media *powtoon* di kelas. Pendidik sebelumnya telah terlebih dahulu diberikan panduan dan arahan terkait implementasi media yang telah dikembangkan atau memberi tahu petunjuk penggunaan media. Mempersiapkan peserta didik dengan memberikan pengarahan sebelum pelaksanaan implementasi, meliputi alat-alat yang dibutuhkan selama pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Media pembelajaran *powtoon* dilakukan uji coba oleh Ibu Madhaning Arif, S.Pd., Gr. sebagai pendidik bahasa Indonesia di SMPN 3 Kamal. Pendidik dan peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respons terhadap produk media tersebut.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan terkait proses dan hasil pembelajaran, baik sebelum dan sesudah diimplementasikan. Dari tahap evaluasi ini dihasilkan rencana evaluasi. Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE pada umumnya terdiri dari dua tahapan umum, yaitu menentukan kriteria evaluasi dan melakukan evaluasi. Hasil dari kriteria evaluasi yaitu kesesuaian antara materi yang digunakan dengan kebutuhan peserta didik. Terdapat dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan (analisis, desain, pengembangan, dan implementasi) dengan tujuan untuk menilai kemajuan, memberikan umpan balik, dan melakukan perbaikan selama proses pengembangan media, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah fase implementasi (uji coba produk dan revisi) untuk menilai atau mengukur hasil keterampilan menulis puisi pada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Berdasarkan hasil keterampilan menulis puisi, sebagian besar peserta didik memperoleh nilai diatas KKM. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik berkisar antara 80-90.

B. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Materi Menulis Teks Puisi Siswa Kelas VIII SMP

Kelayakan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi ditinjau dari hasil validasi para ahli dan hasil belajar peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran.

1. Validasi Ahli

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Berikut ini adalah tabel hasil validasi para ahli.

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Media

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor
1.	Aspek Tampilan	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	5
		Ketepatan tata letak	5
		Ketepatan pemilihan warna tulisan	5
		Ketepatan desain tampilan	5
		Ketepatan pemilihan animasi <i>powtoon</i>	4
		Ketepatan durasi media	5
2.	Aspek Pengoperasian	Kemudahan penggunaan media <i>powtoon</i>	4
		Kesesuaian animasi dengan materi menulis teks puisi	4
		Tata letak gambar tidak mengganggu teks yang ditampilkan	5
		Kecepatan animasi	5
3.	Aspek Tulisan	Ukuran huruf yang digunakan	5
		Keterbacaan tulisan	5
		Ketepatan pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)	5
Jumlah Skor			62
Persentase Kelayakan %			95,38%

Berdasarkan hasil penilaian produk oleh ahli media sebagai validator, kelayakan ditinjau dari tiga aspek, yaitu aspek tampilan, aspek pengoperasian, dan aspek tulisan. Hasil rata-rata dari ketiga aspek tersebut sebesar 95,38%. Berdasarkan kategori tingkat kelayakan, maka media yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat layak”. Pada aspek tampilan, media pembelajaran *powtoon* yang sedang dikembangkan memiliki ketepatan pemilihan warna background, pemilihan warna tulisan, desain tampilan, dan tata letak.

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 5. Hasil Penilaian Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran dalam materi menulis teks puisi yang sedang dikembangkan sesuai dengan sasaran pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum	4
2.	Kesesuaian materi dengan tema	4
3.	Pemilihan materi dalam media menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik	3
4.	Materi menulis teks puisi yang dikembangkan mempermudah pemahaman peserta didik dalam pembelajaran	3
5.	Kejelasan materi	3
6.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi yang disajikan	4
7.	Media pembelajaran video mudah diakses oleh peserta didik	3
8.	Kegiatan belajar yang menarik	3
9.	Kesesuaian media dengan materi menulis teks puisi	3
Jumlah Skor		30
Persentase Kelayakan (%)		66,67%

Tahap validasi materi pada media pembelajaran ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Hasil validasi materi menunjukkan nilai kelayakan sebesar 66,67% dengan kategori “layak”. Berdasarkan aspek yang dinilai, media ini memiliki kesesuaian antara materi dengan tema dan tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa revisi yang akhirnya sudah dilakukan perbaikan, sehingga produk sudah layak diuji cobakan.

c. Validasi Ahli Bahasa

Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Bahasa

No	Aspek	Skor
1.	Kesesuaian kaidah	5
		4
2.	Komunikatif	5
3.	Lugas	5
Jumlah Skor		19
Persentase Kelayakan (%)		95%

Tahap validasi bahasa dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran *powtoon*. Validasi ditinjau dari tiga aspek, yaitu aspek kesesuaian kaidah, aspek komunikatif, dan aspek kelugasan. Hasil rata-rata ketiga aspek tersebut sebesar 95%.

Berdasarkan kategori tingkat kelayakan, maka bahasa yang digunakan pada media pembelajaran masuk dalam kategori “sangat layak”. Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah dipahami oleh peserta didik. Tahap uji coba yang dilakukan setelah media pembelajaran divalidasi dan dinyatakan layak untuk diuji coba melibatkan pendidik bahasa Indonesia sebagai praktisi lapangan dan 32 peserta didik kelas VIII-A di SMPN 3 Kamal sebagai responden.

Pengembangan media pembelajaran *poowtoon* telah melalui beberapa tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Kelayakan Media

No	Penilaian Kelayakan Media	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	95,38%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	66,67%	Layak
3.	Ahli Bahasa	95%	Sangat Layak
Rata-rata kelayakan media		85,68%	Sangat Layak

2. Hasil Angket Respons

a. Hasil Angket Respons Praktisi (Pendidik)

Tabel 8. Hasil Angket Respons Praktisi

No	Aspek	Skor yang diperoleh
1	Aspek Materi	20
2	Aspek Media	24
Jumlah Skor		44
Persentase Kelayakan (%)		98% (Sangat Baik)

Berdasarkan hasil angket respons praktisi, jumlah skor yang diperoleh sebesar 44 dari total maksimum skor 45. Jumlah skor kemudian dianalisis dan diperoleh nilai persentase sebesar 98% untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Nilai tersebut masuk kategori sangat baik digunakan.

b. Hasil Angket Respons Peserta Didik

Tabel 9. Hasil Angket Respons Peserta Didik

No	Indikator Penilaian	Nilai	
		Skor dari 32 peserta didik	Persentase tiap indikator
1.	Ketertarikan menggunakan media pembelajaran <i>powtoon</i>	152	95%
2.	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian	153	95,62%
3.	Video media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan selama pembelajaran	145	90,62%
4.	Video media pembelajaran membangkitkan semangat dan minat belajar peserta didik	145	90,62%
5.	Penggunaan animasi dalam media <i>powtoon</i> membantu peserta didik untuk memahami materi menulis teks puisi	147	91,87%
6.	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis	154	96,25%
7.	Pemaparan materi sesuai, menarik, sederhana, dan mudah dipahami	153	95,62%
8.	Pemaparan materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami	157	98,12%
Jumlah Skor		1.206	753,72%
Total Persentase Kelayakan (%)		94,21%	

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik, total skor yang diperoleh sebesar 1.206 dari total jumlah skor yang diharapkan sebesar 1.280. Jumlah skor kemudian dianalisis dan diperoleh nilai persentase kelayakan dari media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi sebesar 94,21%.

Persentase tersebut termasuk kategori “sangat baik” berdasarkan data persentase ketercapaian $x \geq 80\%$ untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Peserta didik tidak dapat langsung mengerjakan soal evaluasi didalam media karena *powtoon* berbasis video, sehingga link yang terdapat di dalam video tidak dapat diklik secara langsung. Peserta didik harus menyiapkan dua *device* atau alat seperti laptop/ komputer dan gawai agar bisa mengerjakan soal evaluasi. Penugasan media dapat langsung diakses melalui link atau barcode yang sudah disediakan agar peserta didik dapat langsung mengerjakan melalui *liveworksheet*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi siswa kelas VIII SMP yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, proses penelitian dan pengembangan dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan yang dilalui, yaitu (1) tahap analisis meliputi memeriksa permasalahan yang terjadi, menentukan tujuan pembelajaran, mengonfirmasi calon pengguna media, mengidentifikasi sumber daya yang dibutuhkan, menentukan sistem yang potensial, dan menyusun rencana pengelolaan proyek pengembangan, (2) tahap desain, meliputi menyusun materi pembelajaran, pembuatan *flowchart*, dan menyusun atau merancang format awal, (3) tahap pengembangan, meliputi proses mengembangkan draft awal, penyusunan instrument penelitian, validasi produk, dan revisi produk awal, (4) tahap implementasi, meliputi mempersiapkan pendidik, mempersiapkan peserta didik, dan uji coba produk, (5) tahap evaluasi, meliputi kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi, dan melakukan evaluasi.

Kedua, hasil uji validasi untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada materi menulis teks puisi yaitu, hasil uji validasi ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 95,38%, dengan kategori “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi ahli materi mendapat persentase sebesar 66,67%, masuk dalam kategori “layak” digunakan sebagai media pembelajaran, dan validasi ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 95%, masuk dalam kategori “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Rata-rata hasil validasi secara keseluruhan adalah 85,68%, masuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil uji coba pengguna kepada pendidik sebagai praktisi berdasarkan angket respons memperoleh persentase sebesar 98%, termasuk dalam kategori “sangat baik” digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba kepada peserta didik melalui angket respons mendapatkan persentase sebesar 94,21%. Dapat disimpulkan dari hasil persentase kelayakan dari media pembelajaran berdasarkan respons peserta didik termasuk kedalam kategori sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran di kelas pada materi menulis teks puisi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Thamrin. (2017). Manajemen Pemasaran. PT Raja Grafindo Persada. Depok

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- Dalman, H. (2020). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Kusnandar. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lisyanti, Dwi. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Exe-Learning pada Siswa Kelas VII. *Skripsi Tarbiyah dan Keguruan*, Program Sarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sidqi, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* mata pelajaran akidah akhlak kelas iv mi (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Sudaryo, Y. (2017). *Judul Buku Terkait Analisis Data atau Statistik*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suryani, Nunuk, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H, G. (2021). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.