



Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Dengan Memanfaatkan Aplikasi Powtoon Sebagai Alternatif Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 SMA Negeri 1 Wanasari

Ilham Amin Bahtiar¹, Prasetyo Yuli Kurniawan², Hany Uswatun Nisa³

^{1,2,3} Universitas Muhadi Setiabudi Brebes

Abstract

Diterima: 11 Agustus 2022

Diperbaiki: 14 Agustus 2022

Diterima: 19 Agustus 2022

This study aims to find out (1) the needs of teachers and students for poetry learning media by utilizing the powtoon application as an alternative learning during the pandemic, (2) knowing the drafting of learning media by utilizing the powtoon application as an alternative learning during the pandemic, (3) validation test of poetry learning media by utilizing the powtoon application as an alternative to learning during the pandemic. The method used in this research is research and development (R&D) from Borg and Gall which is adapted to research needs, namely the ADDIE model. This research was conducted at SMA Negeri 1 Wanasari. The type of data collected in this study is descriptive quantitative obtained through a needs questionnaire and a validation test questionnaire as a research instrument. The results of the expert assessment were based on three aspects according to Wahono, namely (1) software aspects 88.2%, (2) learning design aspects 84.5%, (3) visual communication aspects 90.6%. The results from the average of the three aspects used are 87.7% which are categorized as very feasible.

Keywords: *Development, learning media, powtoon applications, poetry.*

(*) Penulis yang sesuai:

ilhamaminbahtiar4@gmail.com

Cara Mengutip: Bahtiar, I., Kurniawan, P., & Nisa, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Dengan Memanfaatkan Aplikasi Powtoon Sebagai Alternatif Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 SMA Negeri 1 Wanasari. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 623-629. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7084061>.

PENDAHULUAN

Wabah Covid-19 selaku atensi Negeri. Dimana virus ini menjangkit negara-negara dibelahan dunia salah satunya Indonesia. Awalnya virus ini dianggap biasa oleh masyarakat Indonesia namun ternyata ini menjadi ancaman yang serius. Melihat hal tersebut pemerintah Indonesia mengeluarkan berbagai kebijakan untuk menghentikan penyebaran virus, memakai masker ketika aktivitas di luar rumah, memelihara jarak sampai ketetapan penyekatan sosial bernilai besar (PSBB).

Data dari pusdiklat.kemendikbud.go.id tentang pendidikan periode krisis penyebaran virus disease (Covid-19) “pesan informasi mendikbud No.4 Tahun 2020 perihal penerapan kebijaksanaan dalam pembelajaran pada periode gawat Corona Virus Disease (Covid-19). Sejak pertengahan maret 2019 virus tersebar begitu cepat sehingga diambillah keputusan dari pemerintah dengan kebijakan meliburkan sekolah, universitas, dan para pekerja yang sekiranya bisa dikerjakan dari rumah (Alodokter dalam nabilah, 2022:1).



Dimana hal ini selaku tantangan untuk guru serta peserta didik dalam melatih skill dimasa pandemi, sementara banyak guru yang belum siap bahkan ketakutan terhadap teknologi begitu juga peserta didik yang belum siap belajar di rumah. Oleh karena itu guru harus paham cara pemberian materi dan tugas secara virtual serta penggunaan media yang tepat atau menarik. penelaahan yang konvensional diharapkan bisa jadi penerimaan yang lebih modern dengan pertumbuhan teknologi ini (Mardiyani *et al.* 2021:83).

Oleh sebab itu guru diharapkan dapat memanfaatkan segala hal tentang teknologi untuk pembelajaran yang ada agar tetap bisa terlaksana. Pemanfaatan teknologi dalam pembuatan alat penerimaan mampu dijadikan salah satu medium pemakaian yang berfaedah kemajuannya dan juga menunjang taraf pembelajaran (Astika *et al.* 2019:87).

Pembelajaran ialah sistem interaksi peserta didik dengan pembimbing serta asal muasal berlatih pada sesuatu area membiasakan yang melingkupi guru serta peserta didik yang bersama berganti data penelaahan pula ialah dukungan yang di bagikan pengajar supaya bisa berlangsung sistem akuisisi ilmu serta pemahaman, kepiawaian keahlian serta tabiat, dan penjadian tindakan serta keyakinan pada peserta didik (Ismail, 2021:2). Dari pendapat tersebut kalau pembelajaran yaitu wujud interaksi antara pengajar serta akseptor ajar cocok dengan sumber pembelajaran dilingkungan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan.

Salah satu pilihan yang mampu dikenakan sebagai pengampu pembelajaran yakni serupa sarana pembelajaran. Media pembelajaran yang dilihat sebagai seluruh struktur perlengkapan raga komunikasi berwujud perangkat keras serta aplikasi yakni bagian kecil dari teknologi penelaahan yang patut dilahirkan (didesain serta dibesarkan), dikenakan, serta diurus (dievaluasi) buat kepentingan pembelajaran dengan berarti untuk mendekati daya guna serta ketepatan dalam cara pembelajaran (Azhar Arsyad, 2017:7-8). Dari pendapat tersebut bisa diketahui jika media pembelajaran ialah alat yang bisa dipakai dalam menunjang pembelajaran yang harus dikelola terlebih dahulu (didesain) agar lebih mudah dipahami dan materi pembelajaran agar lebih baik.

Salah satu upaya agar pembelajaran materi puisi tidak membosankan serta dapat meningkatkan nilai bahasa Indonesia pada saat pembelajaran jarak jauh bisa menggunakan alternatif lain seperti aplikasi *Powtoon*. Media *powtoon* secara sederhana bisa didefinisikan selaku perlengkapan dukung dalam pembelajaran yang berbentuk aplikasi film animasi yang pada peserta didik melewati animasi ilustrasi beranjak serta suara (Yulia dan Ervinalisa, 2017:18). *Powtoon* ialah layanan pembuatan peragaan online dengan separuh fitur animasi yang amat menarik serupa animasi karya tangan, animasi kartun, serta dampak perubahan yang lebih hidup, dari fitur itu membuat pengaturan timeline jadi amat gampang guna dimengerti (Purnami *et al.* 2022:26). Dari separuh pernyataan bisa disimpulkan jika *Powtoon* ialah aplikasi yang memungkinkan bagi pendidik dan peserta didik untuk membuat video dan materi, karena template yang sangat mirip dengan Powerpoint yang tentunya sudah familiar, serta dilengkapi fitur-fitur yang lebih menarik diantaranya, tulisan tangan, transisi lebih hidup.

Beberapa hal tersebut membuat peneliti tertarik mengembangkan sebuah media apa yang dapat disandingkan dengan materi puisi pada saat pandemi. Penelitian ini didasari oleh proses pembelajaran yang membosankan yang membuat minat belajar peserta didik menurun drastis pada saat pandemi.

METODE

Metode yang dipakai dalam riset ini ialah metode riset Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan merupakan suatu pendekatan penelitian yang memberikan inovasi terhadap produk tertentu dan bisa ditindak lanjuti dengan memberikan uji keefektifan (Kurniawan, 2016:63). Model Penelitian pengembangan media pembelajaran puisi yang dilakukan yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* replika Borg and Gall (dalam Sugiyono 2017). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*).

Tahap analisis merupakan langkah mula dalam prosedur pengembangan media pembelajaran puisi, dimana pada tahap ini peneliti menganalisis bentuk kebutuhan dan aspek. Tahap perencanaan ini bertujuan untuk membuat desain media pembelajaran puisi yang dilakukan dengan mengambil angket kebutuhan yang dibagi dalam tiga aspek yaitu aspek perangkat lunak, aspek pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Dalam fase pengembangan, kerangka yang sedang transendental kemudian di realisasikan kedalam draf media pembelajaran yang nantinya akan di uji oleh beberapa ahli. Untuk mengetahui kelayakan sebuah media itu.

Riset ini dilakukan di SMA Negeri 1 Wanasari pada 14 Juni 2022 dilaksanakan di SMAN 1 Wanasari. topik tes validasi dalam studi ini ialah pakar modul, pakar media, guru Bahasa Indonesia sebagai validator materi, serta peserta didik Sekolah Menengah Atas ialah peserta didik kelas X IPA dengan jumlah responding 70, di SMA Negeri 1 Wanasari selaku pemakai. Jenis data yang digabungkan pada studi ini yakni kuantitatif deskriptif yang di terima via angket keperluan serta angket uji validasi selaku instrumen studi.

Berikut ini langkah-langkah dalam analisa data :

- a. Meninjau keseluruhan keperluan angket serta keseluruhan data yang diisi oleh responden..
- b.Menganalisis respons dalam angket kebutuhan melalui presentasi jawaban terbanyak, dan melihat hasil presentasi sesuai dengan patokan awal,
- c. Membuat sebuah draf media yang akan di validasi oleh para ahli berdasarkan jawaban dari angket kebutuhan.
- e. Untuk memperoleh hasil uji validasi dari para reviewer, skor tiap butir pertanyaan diperoleh dengan skala likert:

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Baik/Sangat Setuju
2	Skor 3	Baik/Setuju
3	Skor 2	Tidak Baik/Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Setuju

(Sugiyono, 2017:135)

Dengan data perolehan dari presentasi dengan rumus:

$$P = \frac{JUMLAH\ TOTAL}{JUMLAH\ SKOR\ MAKS} \times 100\%$$

Hasil kalkulasi dipakai guna memastikan kesimpulan maupun jenis kelayakan media serupa aspek-aspek yang diteliti. selanjutnya standard kelayakan yang dipecah sesuai dengan 4 jenis pada rasio likert.

Tabel 2. Kriteia Kelayakan

Kategori	Presentasi
Sangat Layak	>80%-100%
Layak	>60%-85%
Cukup Layak	>40%-60%
Tidak Layak	>20%-40%

Penelitian akan dikategorikan layak jika didapatkan interval nilai 80% - 100% dan 60% - 79%.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini memaparkan analisis kebutuhan peserta didik, analisis kebutuhan guru, hasil draf, dan penilaian validasi terhadap materi dan media pembelajaran puisi dengan aplikasi *powtoon*.

1. Rekapitulasi hasil kesimpulan kebutuhan guru dan peserta didik sebagai penentu dalam pembuatan draf media pembelajaran puisi dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon* dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

No	Aspek	Nilai Skor Peserta Didik	Nilai Skor Guru	Jumlah skor	Kategori
1	Perangkat Lunak	82,3%	100%	91,1	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	78,5%	100%	89,2	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	89,1%.	95%	92%	Sangat Layak
Rata-rata				90,7%	Sangat Layak

(Sumber: Wahono)

Berdasarkan tabel 4.7 menyatakan presentasi nilai 90,7% (Sangat layak), hasil tersebut dari penilaian tiga aspek yaitu perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual.

2. Hasil Draft berdasarkan hasil angket kebutuhan Peserta Didik dan angket kebutuhan guru, maka media pembelajaran dapat disusun sesuai acuan pertimbangan angket kebutuhan. Dalam menyusun draf media pembelajaran puisi dengan aplikasi *powtoon* terdapat banyak pertimbangan, namun dari hasil analisis kebutuhan menjadi acuan untuk penyusunan media pembelajaran puisi. Berikut ini draf media.

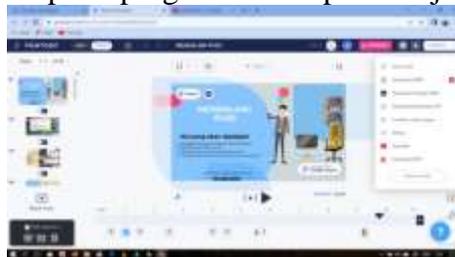
1) Bentuk Media

Bentuk fisik media pembelajaran puisi dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon* yaitu berbentuk video animasi. Pembelajaran ini dikemas standar dan

memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta menciptakan impuls berlatih peserta didik .

2) Komunikasi Tampilan Visual

Tampilan visual di desain menggunakan warna-warna yang tidak mengacaukan, jenis tulisan juga di sesuaikan agar enak di baca, adanya animasi yang bergerak. Sehingga ini akan merangsang perasaan senang tidak membosankan, selain itu efek suara juga tidak begitu keras agar tetap bisa dinikmati. Berikut tampilan program media pembelajaran puisi.



Gambar 1 Tampilan Program

3) Isi Media

Media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon* berisikan tentang materi pendalaman puisi. Yang dikemas sesuai kebutuhan guru ataupun peserta didik, seperti materi dengan penjelasan berserta contoh. Berikut tampilannya.



Gambar 2. Isi Materi

3. Hasil Rekapitulasi penilaian hasil uji validasi pakar media pembelajaran puisi dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon* dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Uji Validasi

No	Aspek	Nilai Skor	Kategori
1	Perangkat Lunak	88,2%	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	84,5%	Sangat Layak
3	Komunikasi Visual	90,6%.	Sangat Layak
Rata-rata		87,7%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4. menyatakan nilai 87,7% (Sangat layak), hasil tersebut dari penilaian tiga aspek yaitu perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran puisi dengan memanfaatkan aplikasi

powtoon sebagai alternatif pembelajaran pada wabah covid-19 di SMA N 1 Wanasari sangat layak sebagai bahasa media pembelajaran di sekolah.

PEMBAHASAN

Mengenai hasil akhir pengembangan media pembelajaran puisi dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon*, hasil didapatkan dari angket kebutuhan peserta didik dan angket kebutuhan guru serta angket validasi yang sudah di bahas sebelumnya. Nilai hasil akhir 87,7% (sangat layak), hasil tersebut didapatkan dari ketiga aspek yaitu aspek perangkat lunak sebesar 88,2%, aspek desain pembelajaran sebesar 84,5%, aspek komunikasi visual sebesar 90,6%. Dari hasil tersebut menyatakan kelayakan maka media pembelajaran puisi tersebut sudah dapat digunakan di SMA N 1 Wanasari sebagai solusi untuk pembelajaran pada saat daring maupun luring.

Keunggulan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* yaitu pengajar tidak usah repot menyiapkan templat yang menarik bagi peserta didik, karena di dalam aplikasi *powtoon* sudah disajikan sesuai dengan kebutuhan bahkan bisa di ubah sesuai keinginan. Kelemahan dari media pembelajaran dengan aplikasi *powtoon* adalah berbahasa inggris, serta ada beberapa fitur yang berbayar setelah masa percobaan selama 3 hari. Jadi harus siap biaya administrasi jika ingin semua fitur yang ada.

Kelayakan Media Pembelajaran puisi dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon* sebagai alternatif pembelajaran pada periode wabah covid-19 di SMA N 1 Wanasari. Selain mempunyai keunggulan dan kelemahan namun media pembelajaran dengan aplikasi *powtoon* sangat membantu peserta didik agar pembelajaran daring maupun luring tidak membosankan. Peneliti mengembangkan media tersebut dengan dasar angket kebutuhan guru dan peserta didik, selain itu di uji dengan angket validasi ahli, hasil akhir menyatakan media tersebut layak jika digunakan untuk pembelajaran puisi pada masa pandemi maupun tidak pandemi.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, media pembelajaran puisi dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon* pada saat pandemi covid-19, bahwa media pembelajaran tersebut sangatlah dibutuhkan. Sesuai persentasi kebutuhan mencapai 90,7%. Draft media pembelajaran puisi dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon* sudah tersusun secara sistematis dengan sesuai kebutuhan dan masukkan para ahli. Validasi media pembelajaran puisi dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon* dilakukan oleh beberapa ahli. Berdasarkan hasil dari aspek perangkat lunak sebesar 88,2%, aspek desain pembelajaran sebesar 84,5%, dan aspek komunikasi visual sebesar 90,6%. Dapat disimpulkan bahwa perolehan rata-rata dari ketiga aspek yaitu 87,7% dengan kategori sangat layak.

REFERENSI

- Astika, Anggoro, & Andrini. 2019. *Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika dengan Bantuan Powtoon*. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika*. 2 (2), hal. 85–96. Online: <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jp3m/article/view/214>
- Azhar, Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Rafindo Persana

- Ismail, Ahlan. 2021. *Motivasi Belajar dalam Penggunaan Media Pembelajaran Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus Kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makasar)*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Kurniawan, Prasetyo Yuli. 2016. *Pengembangan Buku Pengayaan Menulis Teks Prosedur Kompleks Yang Bermuatan Nilai-Nilai Kewirausahaan Untuk Peserta Didik Sma/Ma*. Tesis. Semarang: Program Pascasarjana Unnes.
- Mardiyani, Supendi, & Suparman. 2021. *Pengembangan Media Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Pada Kelas X Sma Negeri 2 Sukabumi*. GERAM (Gerakan Aktif Menulis). 9 (2), hal. 82–91. Online: <https://journal.uir.ac.id/index.php/geram/article/view/7315>
- Nabilah, Dina. 2022. *Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Gamifikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Purnani, Sulianingsih, & Widyantari. 2022. *Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi*. PROSPEK. 1 (1), hal. 25–31. Online: <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1718>
- Pusdiklat MENDIKBUD. 2020. *Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 19)*. Online: <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung.CV Alfabeta.Oharudi
- Wahono, R., S. 2006. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. On Line at http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek_penilaianmediapembelajaran/ 10 Januari 2013.
- Yuli, D., & Ervinalis N. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Didik Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018*. Histori: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah. 12 (1), hal. 15–24. Online: <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.158>