

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* TEKS CERPEN
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER KREATIF DAN MANDIRI
PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Siti Rochmiyati¹

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta
rochmiyati_atik@ustjogja.ac.id

Die Bhakti Wardoyo Putro²

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta
die_bhakti@ustjogja.ac.id

Ermawati³

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta
ermawati@ustjogja.ac.id

Desy Rufaidah⁴

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta
desy.rufaidah@ustjogja.ac.id

Intan Indah Dwi Pertiwi⁵

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta
intanindahdp@gmail.com

Nanang Bagus Subekti⁶

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta
nanang.subekt@ustjogja.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan telah memicu berbagai inovasi dalam proses pembelajaran. Hal ini menuntut guru untuk lebih inovatif dalam menyampaikan materi agar dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan pemahaman mereka. Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah teks cerpen. Namun, dalam penerapannya, pembelajaran cerpen sering kali kurang menarik karena masih didominasi oleh metode tradisional, seperti ceramah dan diskusi yang minim penggunaan media interaktif. Akibatnya, banyak siswa kurang termotivasi dalam memahami struktur, unsur intrinsik, serta nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual Powtoon pada materi teks cerpen yang berbasis pendidikan karakter kreatif dan mandiri untuk siswa SMP. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Peneliti dalam penelitian ini telah mendapatkan beberapa teori dan kartu data, serta analisis kata kerja operasional dari berbagai buku teks. Selain itu, instrumen divalidasi oleh stakeholder dan pakar.

Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Teks Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif dan Mandiri pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

Fokus Grup Diskusi (FGD) digunakan untuk memastikan keabsahan data penelitian. Analisis data menggunakan proses reduksi, sajian, dan verifikasi. Ditemukan dalam penelitian ini terdapat tiga tahap pengembangan pendahuluan, pengembangan, dan pengujian digunakan untuk mengajar siswa kelas VII SMP N 3 Kalasan teks cerpen menggunakan media audiovisual.

Kata kunci: Powtoon, Pendidikan Karakter, Teks Cerpen

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah mendorong inovasi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi agar dapat menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu cara menyajikan materi yang menarik yaitu melalui media pembelajaran (Hudhana dan Ibrahim, 2024). Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu daya tarik para siswa untuk semangat dalam mengikuti setiap proses belajar mengajar. Melalui media yang menarik, siswa diharapkan semangat dan termotivasi untuk lebih serius belajar.

Salah satu media pembelajaran yang menarik yaitu menggunakan aplikasi *powtoon*. Aplikasi *powtoon* adalah aplikasi berbasis internet yang dapat digunakan untuk membuat video presentasi dan media pembelajaran. Menurut Ariyanto dkk. (2018: 123), *powtoon* memiliki potensi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar mereka. Media pembelajaran *powtoon* ini dapat digunakan dalam pembelajaran teks cerpen. Cerpen, atau cerita pendek, adalah tulisan yang menggambarkan kehidupan manusia di suatu tempat dan waktu tertentu (Heri, 2019). Media ini memungkinkan penyajian materi dalam bentuk visual yang dinamis, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan Powtoon dalam pembelajaran teks cerpen, siswa tidak hanya memahami isi cerita dengan lebih baik, tetapi juga dapat mengembangkan kreativitas mereka melalui eksplorasi elemen visual dan naratif. Selain itu, media ini dapat mendorong kemandirian siswa dalam belajar secara mandiri melalui akses terhadap materi yang telah disediakan.

Di sisi lain, pendidikan karakter menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran di era modern. Pemerintah melalui Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya membentuk karakter siswa, termasuk karakter kreatif dan mandiri.

Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Teks Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif dan Mandiri pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

Kreativitas sangat diperlukan agar siswa mampu berpikir inovatif dan menghasilkan ide-ide baru, sedangkan kemandirian mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar dan mengambil inisiatif. Penggabungan pendidikan karakter dalam sistem pendidikan sangat penting untuk menekankan peran media digital dalam membentuk pemahaman siswa mengenai perilaku etis di era digital. Hal ini bertujuan agar siswa mampu memilah informasi dengan bijak, bersikap bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi, serta memahami dampak dari setiap tindakan mereka di dunia maya (Nanda dan Budimansyah, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya membantu pemahaman siswa terhadap teks cerpen, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter kreatif dan mandiri.

Proses pembelajaran tidak hanya berupaya untuk meningkatkan perkembangan kognisi siswa tetapi juga membentuk karakter siswa. Adapun tujuan dari pendidikan karakter yaitu: (1) Menumbuhkan potensi afektif peserta didik sebagai individu dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya. (2) Menumbuhkan kebiasaan dan perilaku yang terpuji yang sesuai dengan nilai-nilai dan tradisi universal. (3) Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik. (4) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan berwawasan nasional. (5) Menciptakan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkup dari nilai-nilai dan tradisi universal (Mulyasa (2012). Salah satu pendekatan untuk menerapkan perkembangan pendidikan karakter adalah pendekatan *Multiple Talent Approach*. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan semua potensi anak didik, yang merupakan pengembangan potensi yang membangun konsep diri yang membantu kesehatan mental.

Selain memberikan manfaat bagi siswa, pengembangan media pembelajaran Powtoon juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Dengan visualisasi yang menarik, materi teks cerpen dapat disajikan secara lebih komunikatif dan kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam memahami makna dan pesan yang terkandung di dalamnya. Penggunaan media ini juga selaras dengan tren digitalisasi pendidikan yang terus berkembang, di mana teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sebagai media utama dalam meningkatkan kualitas *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Teks Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif dan Mandiri pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*

pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia siswa SMP pada teks cerpen yang didasarkan pada pendidikan memiliki karakter yang kreatif dan mandiri. Urgensi dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dari dan dapat menjadi referensi untuk penelitian pendidikan karakter dan berkontribusi dalam perkembangan bidang pendidikan yang berkaitan dengan media pembelajaran. Manfaat dari segi kepraktisan, yaitu diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang penerapan pendidikan karakter yang terdapat pada sumber belajar siswa SMP dan pendidikan karakter diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini SMP Negeri Kalasan dan SMP Piri 2 karena. Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi kualitatif dan kuantitatif dengan metode R&D. Menurut Borg and Gall terdapat sepuluh langkah-langkah prosedur penelitian pengembangan yaitu (1) Pengumpulan informasi awal/ Studi Pendahuluan, (2) Perencanaan/Planning, (3) Pengembangan format produk awal, (4) Uji coba awal (terbatas), (5) Revisi produk terbatas, (6) Uji coba lapangan lebih luas, (7) Revisi produk lapangan lebih luas, (8) Uji coba lapangan, (9) Revisi hasil uji kelayakan/ revisi produk akhir, (10) Deseminasi dan implementasi akhir. Kemudian disederhanakan oleh Sukmadinata menjadi tiga tahap, yaitu tahap Eksplorasi (pendahuluan), pengembangan dan pengujian.

Tahap eksplorasi berupa analisis kebutuhan dan pengembangan prototipe produk. Tahap pengembangan meliputi validasi prototipe, revisi produk, ujicoba terbatas, dan revisi produk yang valid. Tahap pengujian berupa ujicoba lebih luas dan menghasilkan produk yang efektif. Data kuantitatif berasal dari analisis kebutuhan guru dan siswa, sedangkan data kualitatif berasal dari hasil uji efektivitas dan uji coba yang lebih besar. Sumber data sekolah SMP Negeri Kalasan dan SMP 2 Piri. Data akan diperoleh dengan teknik observasi lokasi penelitian, wawancara pada ekspert dan pengguna, dan dokumentasi, serta tes.

Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Teks Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif dan Mandiri pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Lembaga pendidikan adalah lembaga yang digunakan oleh pemerintah atau organisasi swasta untuk mempersiapkan generasi muda untuk menjadi cerdas, mandiri, dan berbudi luhur (Rochmiyati, dkk; 2021). Pendidikan karakter harus diajarkan di sekolah, meskipun pada dasarnya dimulai dari keluarga yang didukung oleh lingkungan sosial dan orang tua (Agus C., dkk, 2019; Putro, 2019). Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus dapat menyusun perangkat pembelajaran, seperti pengembangan media pembelajaran mengintegrasikannya dalam pendidikan karakter. Berikut di bawah ini, tahapan pengembangan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia siswa SMP pada teks cerpen berbasis pendidikan karakter kreatif dan mandiri.

TAHAP EKSPLORASI

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 3 Kalasan beralamat di Jl. Sidokerto, Kelurahan Purwomartani, Kecamatan Kalasan, Kabupaten Sleman. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022. Hasil penelitian diperoleh dari keterampilan menulis siswa pada menulis teks cerpen dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual powtoon. Tahap eksplorasi ini terdiri dari (1) analisis kebutuhan guru dan siswa. Hasil observasi yang didapat oleh peneliti di SMP N 3 Kalasan sudah menerapkan sistem Blended Learning karena kasus covid-19 yang sudah menurun. Guru menyampaikan materi kepada siswa sudah bagus, tetapi guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Guru masih menggunakan media cetak dan power point, sehingga siswa lebih mudah bosan. Untuk kebutuhan siswa, siswa lebih menikmati pembelajaran jika menggunakan metode pembelajaran dengan materi pembelajaran berupa audio visual. Di masa pandemi covid19 ini, siswa membutuhkan materi pembelajaran mandiri, artinya media yang dapat di akses oleh seluruh siswa kapanpun agar lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan secara online dengan lebih mudah.

Tahap (2) pengembangan prototype produk. Tahap pengembangan prototype produk merupakan bagain tindak lanjut dari analisis kebutuhan guru dan siswa yang di perlukan. Maka dalam pengembangan terdapat dua produk, yaitu RPP dan media pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Teks Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif dan Mandiri pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

berupa video powtoon sebagai berikut. Peneliti melakukan pengembangan RPP berdasarkan kebutuhan guru dan siswa, serta bermuatan pendidikan karakter yang sebelumnya belum diterapkan. Oleh karena itu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini dikembangkan dengan berbasis karakter dan media yang digunakan saat pembelajaran yaitu video powtoon. RPP yang dikembangkan pada teks cerpen adalah kompetensi dasar 3.6 yang berbunyi menelaah struktur dan aspek kebahasaan cerita pendek yang dibaca atau didengar. Sedangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada teks puisi, kompetensi dasar 3.7 yang berbunyi mengidentifikasi unsur pembangun pada teks puisi yang diperdengarkan atau dibaca, 4.7 yang berbunyi menyimpulkan unsur pembangun dan makna teks puisi yang di perdengar atau dibaca, 3.8 yang berbunyi menelaah unsur-unsur pembangun teks puisi (perjuangan, lingkungan, hidup, kondisi sosial, dan lain-lain) yang di perdengar atau dibaca, 4.8 yang berbunyi menyajikan gagasan, perasaan, dan pendapat dalam bentuk teks puisi secara tertulis/lisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun teks puisi.

Pengembangan audiovisual untuk materi teks cerpen dan video untuk materi teks puisi berisi materi, soal/latihan, komputer, internet, dan audio dan audiovisual. Persiapan dilakukan dengan mengunjungi situs web resmi yaitu www.powtoon.com dan masuk menggunakan email atau facebook. Pada tahap produksi peneliti melakukan pemilihan template, masukan materi pada slide yang sudah di buat, edit ukuran tulisan atau warna sesuai deng background dan animasi yang menaik. Materi yang sudah selesai kemudian di unggah di media sosial seperti youtube agar dapat di akses oleh siapa pun.

TAHAP PENGEMBANGAN

Tahap ini berupa validasi produk RPP dan media pembelajaran, revisi produk pertama, uji coba terbatas, dan revisi produk expert dan validasi stakeholder. Tahap (1) Validasi produk pada expert dan stakeholder. Untuk mengetahui kelayakan RPP, validasi *expert* dilakukan oleh Ibu Desy Rufaidah, M. Pd, dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) UST yang memiliki kemampuan dalam bidang media pembelajaran. Penilaian RPP dari 11 indikator dan hasil validasi sangat baik dengan skor 5 presentase 100% dan berkategori baik, tetapi terdapat salah satu nomer yaitu nomer 9 dengan hasil baik persentase 85% dan berkategori baik. Berdasarkan jumlah dan rerata pada validasi *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Teks Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif dan Mandiri pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*

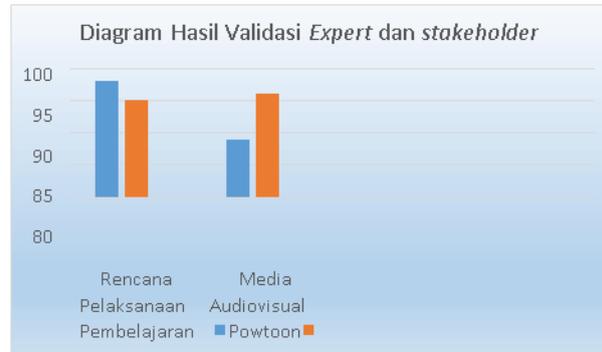
expert terhadap RPP, jumlah keseluruhan adalah 55 dari 11 indikator. Hasil penjumlahan penilaian expert berjumlah 54 dengan rerata 4,9 dan jumlah persentase 98% berkategori sangat baik. Penilaian media audiovisual Powtoon dari 10 indikator dan hasil validasi sangat baik dengan skor 5, persentase 100% dan berkategori sangat baik. Sedangkan pada butir nomor 1 merupakan nilai yang baik dengan skor 4 presentase 85% jadi Berdasarkan jumlah dan rerata pada validasi expert terhadap media audiovisual powtoon. Jumlah keseluruhan adalah 50 dari 10 indikator. Hasil penjumlahan penilaian expert berjumlah 49 dengan rerata 4,4 dan jumlah persentase 89% berkategori sangat baik.

Pada validasi stakeholder dilakukan oleh guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII, yaitu Ibu Kishwatul Janah, S. Pd, beliau merupakan guru senior yang sangat berpengalaman dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Validasi yang dilakukan digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan media audiovisual powtoon. Hasil penilaian RPP dari 11 indikator pada butir nomor 1, 2, 3, 4, 6, 8, 10, 11 merupakan nilai yang tertinggi dengan skor 5, persentase 100% tergolong dalam kategori sangat baik. Sedangkan butir nomor 5, 7, dan 9 merupakan nilai yang rendah dengan skor 4, persentase 85% tergolong dalam baik. Berdasarkan jumlah dan rerata pada validasi stakeholder terhadap media audiovisual powtoon. Jumlah keseluruhan adalah 55 dari 11 indikator. Hasil penjumlahan penilaian guru berjumlah 52 dengan rerata 4,7 dan jumlah persentase 95%, tergolong dalam kategori sangat baik.

Hasil validasi stakeholder, penilaian media pembelajaran audiovisual dari 10 indikator, dilihat dari tabel butir nomor 1 dan 6 merupakan nilai yang rendah dengan skor 4 kategori baik dan persentase 85%. Sedangkan butir nomor 2, 3, 4, 5,7, 8 dan 9 merupakan nilai yang tertinggi dengan skor 5 berkategori sangat baik dan persentase 100%.

Berdasarkan jumlah dan rerata pada validasi stakeholder terhadap media audiovisual powtoon. Jumlah keseluruhan adalah 50 dari 10 indikator. Hasil penjumlahan penilaian guru berjumlah 48 dengan rerata 4,3 dan jumlah persentase 96% berkategori sangat baik. Hasil validasi produk oleh expert dan stakeholder dapat digambar dengan diagram batang

sebagai berikut



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Expert dan Satkeholder

Berdasarkan diagram batang di atas merupakan validasi expert dan stakeholder pada produk yaitu RPP dan media pembelajaran audiovisual powtoon. Dilihat dari hasil validasi expert pada Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan media audiovisual powtoon keduanya mencapai 100%. Hasil validasi stakeholder pada RPP dan media audiovisual powtoon keduanya mencapai 100%.

Tahap (2) revisi produk pertama, yaitu Revisi dari hasil evaluasi produk, khususnya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media audiovisual berdasarkan masukan atau saran dari expert dan Stakeholder. Dosen dan guru memberikan masukan dan saran untuk penyempurnaan produk media audiovisual dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dikembangkan. Revisi pada Rencana Pelaksaaan Pembelajaran (RPP) dan audiovisual powtoon oleh expert yaitu mengenai identitas sekolah di tulis secara lengkap dan eksplisit, kompetensi inti ditulis secara lengkap, indikator sudah sesuai tetapi pada penilaian di RPP masih belum ada lalu untuk penilaian pada media audiovisual powtoon, expert memberi masukan agar background tidak mendominasi daripada materi. Revisi masukan dari guru Bahasa Indonesia kelas VII memberikan penilaian dan saran secara umum untuk perbaikan produk media audiovisual powtoon dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan yaitu tujuan harus dilengkapi, metode pembelajaran masih kurang tepat lalu untuk penilaian masih belum terdapat pada RPP. Pada bagian video Powtoon perlunya kesesuaian pada pemilihan background serta tata

letak animasi harus lebih rapih dan baiknya pada tampilan terakhir video perlu ditambahkan soal atau tugas.

Pada validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sudah di isi secara keseluruhan oleh expert atau Guru. Jumlah skor validasi expert terhadap instrument media RPP adalah 55 dari 11 indikator yang dinilai. Hasil validasi pada tabel oleh expert jumlah 54 dengan rerata skor 4,9. Sedangkan untuk media audiovisual powtoon jumlah skor validasi yaitu 50 dari 10 indikator yang dinilai. Hasil validasi expert berjumlah 49 tergolong sangat baik dengan rerata skor 4,4. Penilaian Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) oleh guru dengan jumlah skor validasi yaitu 55 dai 11 indikator. Hasil validasi penilaian pada tabel validasi guru berjumlah 52 tergolong dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,7. Sedangkan untuk media pembelajaran audiovisual powtoon jumlah skor validasi yaitu 50 daro 10 indikator yang dinilai.

Hasil validasi guru berjumlah 48 dengan rerata skor 4,3 tergolong dalam kategori sangat baik. Jadi, berdasarkan validasi expert dan guru, produk Rencana Pelaksanaan Pebelajaran (RPP) dan media audiovisual powtoon yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk tahap uji coba berikutnya dengan merevisi sesuai saran. Revisi yang dilakukan sesuai saran dari validasi expert dan guru.

Tahap (3) uji coba terbatas, yaitu utnuk mengetahui kualitas prodok yang dikebangkan layak atau tidaknya. Uji coba terbatas dilakukan pada pertemuan tatap muka yang diikuti oleh 16 peserta didik. Sebelum masuk ke materi pembelajaran, peneliti mengucapkan salam dan berdoa terlebih dahulu dan presensi. Setelah selesai melakukan presensi peserta didik menyimak materi yang akan dibahas yaitu tentang menelaah struktur dan kebahasaan teks cerpen berupa audiovisual powtoon yang sedang ditayangkan melalui monitor LCD di depan kelas. Peserta didik juga menyimak contoh teks cerpen beserta bagian-bagian, langkah menulis teks cerpen, dan tugas menulis teks cerpen yang sudah ditayangkan. Setelah menyimak materi dan contoh teks cerpen, langkah berikutnya peserta didik mengerjakan tugas dengan menulis teks cerpen berdasarkan struktur dan aspek kebahasaan, setelah selesai peserta didik mengumpulkan tugas tersebut kedepan kelas. Setelah pembelajaran, peneliti melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa

tentang proses pembelajaran dan materi dengan menggunakan media audiovisual powtoon. Setelah selesai pembelajaran, kegiatan ditutup dengan doa dan salam penutup oleh peneliti.

Hasil uji coba terbatas ini berupa penilaian sikap kreatif dan mandiri, serta keterampilan dengan menulis teks cerpen. Berikut ini tabel hasil penilaian sikap dan keterampilan menulis teks cerpen. Hasil penilaian sikap (a) mandiri, yaitu sikap mandiri dalam menulis teks cerpen mengalami peningkatan tetapi belum maksimal. Dilihat dalam aspek penilaian mengerjakan tugas secara mandiri terdapat 16 siswa yang terlibat dengan rerata 3,16 dengan kategori baik. Rasa percaya diri dan keyakinan yang dimiliki 16 siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dengan rerata 3,75 dengan kategori baik. Aspek dapat menyelesaikan masalah tanpa bantuan orang lain terdapat 16 siswa yang terlibat rerata 3,58 dengan kategori baik. Aspek Tidak mudah bergantung pada orang lain terdapat 16 siswa yang terlibat rerata 3,75 dengan kategori baik. Aspek memiliki inisiatif dan kreatif dalam menerapkan struktur dan kaidah kebahasaan yang sesuai pada tugas terdapat 16 siswa yang terlibat rerata 2,75 dengan kategori cukup. Jadi, jumlah keseluruhan dari aspek penilaian sikap mandiri pada uji coba terbatas yaitu 16,99. Skor rerata yaitu 3,40, masuk dalam kategori baik.

Hasil penilain sikap (b) kreatif, yaitu terlihat bahwa sikap kreatif dalam menulis teks cerpen mengalami peningkatan tetapi belum maksimal. Dilihat dalam aspek aktif saat belajar. terdapat 16 siswa yang terlibat dengan rerata 3,67 dengan kategori baik. Aspek memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terdapat 16 siswa yang terlibat rerata 3,5 dengan kategori baik. Aspek mampu menghadirkan ide dan gagasan yang baru terdapat 16 siswa yang terlibat rerata 3,67 dengan kategori baik. Aspek Senang bereksperimen . terdapat 16 siswa yang terlibat rerata 3,33 dengan kategori baik. Aspek mampu memanfaatkan bahan yang ada disekitar menjadi sebuah temuan yang baru. 16 siswa yang terlibat rerata 3,16 dengan kategori baik. Jadi, jumlah keseluruhan dari aspek penilaian sikap kreatif pada uji coba terbatas yaitu 17,33. Skor rerata yaitu 3,46, masuk dalam kategori baik. Hasil penilaian (c) keterampilan menulis teks cerpen, yaitu berdasarkan struktur dan aspek kebahasaan. Berdasarkan rerata skor penilaian dari hasil membuat teks cerpen dengan data uji coba terbatas yang melibatkan 16 siswa. Aspek yang dinilai terdiri dari 5 aspek yaitu isi, organisasi isi, struktur, diksi, dan ejaan/tata tulis. Pada data di atas rerata aspek isi yaitu

3.16 berkategori baik, rerata organisasi isi 3.16 berkategori baik, struktur Bahasa 3,25 kategori baik, rerata aspek diksi 3.16 berkategori baik dan rerata aspek ejaan/tata tulis yaitu 3,25 dengan katogori baik. Jadi, jumlah keseluruhan dari aspek penilaian hasil belajar menulis teks cerpen pada uji coba terbatas yaitu 15,98. Skor rerata yaitu 3,19 masuk dalam kategori baik.

Tahap (4) revisi produk kedua. Revisi produk kedua ini merupakan hasil masukan guru dan siswa yang direfleksikan di akhir pembelajaran. Hasil dari setiap saran atau masukan dari siswa dan guru mengenai RPP, media pembelajaran audiovisual powtoon, dan proses pembelajaran. Memasuki akhir pembelajaran uji coba terbatas, peneliti melakukan refleksi, peserta didik memberikan masukan atau saran yang baik pada proses pembelajaran dan media yang digunakan. Materi yang disampaikan melalui audiovisual cukup menarik, jelas, dan mudah dipahami serta terdapat masukan untuk menambahkan durasi pada setiap slide video.

TAHAP PENGUJIAN

Setelah uji terbatas, tahap uji coba berikutnya adalah uji lebih luas. Tahap uji coba lebih luas merupakan tahap akhir dan dilakukan setelah produk selesai dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan pada tanggal 22 oktober 2021. Guru memberikan waktu dari pukul 07.30-09.30 WIB. Uji coba ini dilakukan pada siswa kelas VII A dengan 30 peserta didik yang ingin ikut serta dalam penelitian secara Daring melalui WA group. Sebelum masuk ke materi pembelajaran, peneliti mengucapkan salam dan berdoa terlebih dahulu melalui Whatsapp grup kelas VII A. Peserta didik banyak yang merespon dengan menjawab salam. Setelah itu, peserta didik mengisi daftar hadir yang melalui komentar diyoutube sebagai sikap tanggung jawab pada link sebagai berikut <https://youtu.be/vCQDg4f7unc>.

Setelah mengisi daftar hadir, peserta didik menyimak materi yang akan dibahas yaitu tentang Menelaah teks cerita pendek secara tertulis berdasarkan struktur dan aspek kebahasaan. Seperti langkah uji coba terbatas, peserta didik dipersilahkan untuk menyimak contoh teks cerpen beserta bagian-bagian, langkah menulis teks cerpen, dan tugas menulis teks cerpen yang sudah di unggah di Youtube melalui link berikut <https://youtu.be/vCQDg4f7unc>.

Setelah menyimak materi dan contoh teks cerpen, langkah berikutnya peserta didik mengerjakan tugas dengan menulis teks cerpen berdasarkan struktur dan aspek kebahasaan. Peserta didik dapat memilih salah satu tema yaitu tema kehidupan sehari-hari, tema anak sekolah, dan tema pengalaman pribadi, kemudian peserta didik mengirim jawaban atau hasil pekerjaan di foto lalu di kirimkan melalui Whatsapp. Setelah pembelajaran peneliti melakukan refleksi dengan memberikan tentang pertanyaan kepada peserta didik mengenai proses pembelajaran dan materi menggunakan media audiovisual powtoon. Setelah jam pembelajaran sudah selesai, peneliti menutup pembelajaran kegiatan dengan berdoa dan salam.

Hasil uji coba lebih luas ini berupa penilaian kreatif, mandiri, tanggungjawab dan keterampilan menulis teks cerpen. Berikut ini tabel hasil penilaian sikap dan keterampilan menulis teks cerpen: (1) Mandiri. Hasil pengamatan siswa sikap mandiri pada uji coba lebih luas saat menulis teks cerpen terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Sikap Mandiri pada Uji Coba Lebih Luas

No	Aspek Penilaian Sikap Mandiri	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Lebih Luas	Keterangan
1	Mengerjakan tugas secara mandiri.	3,16	3,55	Baik
2	Memiliki rasa percaya diri dan keyakinan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.	3,75	3,78	Baik
3	Dapat menyelesaikan masalah tanpa bantuan orang lain	3,58	3,61	Baik
4	Tidak mudah bergantung pada orang lain.	3,75	3,78	Baik
5	Memiliki inisiatif dan kreatif dalam menerapkan struktur dan kaidah kebahasaan yang sesuai pada tugas.	2,75	3,78	Baik
Jumlah		16,99	18,5	-
Rerata		3,40	3,7	Sangat Baik

Penanaman nilai karakter (2) kreatif berdasarkan hasil uji coba lebih luas saat menulis teks cerpen sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kreatif pada Uji Coba Lebih Luas

No	Aspek Penilaian Sikap kreatif	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Lebih Luas	Keterangan
1	Aktif saat belajar	3,67	3,78	Baik
2	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	3,5	3,61	Baik
3	Mampu menghadirkan ide dan gagasan baru	3,67	3,83	Baik
4	Senang bereksperimen	3,33	3,78	Baik
5	Mampu memanfaatkan bahan yang ada disekitar menjadi sebuah temuan	3,16	3,5	Baik
	Jumlah	17,33	18,5	-
	Rerata	3,46	3,7	Sangat Baik

Uji coba lebih luas (3) keterampilan menulis teks cerpen berdasarkan berdasarkan struktur dan aspek kebahasaan. Berikut ini tabel hasil penilaian keterampilan menulis teks cerpen yang dinilai dari 5 aspek sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Uji Coba Lebih Luas

No	Aspek Penilaian	Rerata Uji Coba Terbatas	Rerata Uji Coba Lebih Luas	Keterangan Rerata
1	Isi	3,16	3,39	Baik
2	Organisasi isi	3,16	3,44	Baik
3	Struktur bahasa	3,25	3,56	Baik
4	Diksi	3,16	3,33	Baik
5	Ejaan dan tata tulis	3,25	3,38	Baik
	Jumlah	15,98	17,1	-
	Rerata	3,19	3,42	Baik

Jadi, dari data uji coba terbatas dan uji coba lebih luas dilihat dari lima aspek penilaian menulis teks cerpen naik secara signifikan. Dilihat dari hasil uji coba terbatas kelas VII D

berjumlah 15,98 dengan rerata 3,19 masuk dalam kategori baik. Hasil uji coba lebih luas kelas VII A berjumlah 17,1 dengan rerata 3,42 masuk dalam kategori sangat baik. Pada tahap diseminasi ini merupakan tahap penyebaran produk yaitu media audiovisual Powtoon. Produk yang sudah di validasi oleh expert dan stakeholder serta sudah melakukan uji coba terbatas maupun uji coba lebih luas agar layak digunakan sebagai media pembelajaran. Produk ini di dapat sebarluaskan melalui sosial media seperti Youtube, Facebook, Tweeter, dan lain-lain supaya orang yang membutuhkan dapat mengaksesnya. Guru dan siswa pada masa pandemi Covid19 juga sangat membutuhkan pembelajaran daring sehingga dapat menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran.

D. SIMPULAN

Siswa kelas VII SMP N 3 Kalasan menyampaikan hasil penelitian tentang pengembangan media audiovisual dalam pembelajaran teks cerpen berbasis pendidikan karakter. Penelitian ini menunjukkan hasil validasi produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan media audiovisual powtoon oleh pakar dan stakeholder. Hasil validasi stakeholder pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan rata-rata skor 4,7, dengan persentase 95% masuk dalam kategori sangat baik, dan media audiovisual powtoon dengan rata-rata skor 4,3, dengan persentase 96% masuk dalam kategori sangat baik. Pada setiap tahap, siswa kelas VII SMP N 3 Kalasan menunjukkan peningkatan dalam pengembangan media audiovisual dalam pembelajaran teks cerpen berbasis pendidikan karakter. Hal ini dapat dilihat dari tingkat kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen. Uji coba awal, dengan nilai rata-rata 3,06, masuk dalam kategori cukup; Uji coba terbatas, dengan nilai rata-rata 3,19, masuk dalam kategori baik; dan uji coba lebih luas, dengan nilai rata-rata 3,42, masuk dalam kategori sangat baik. Jadi, penelitian ini menunjukkan bahwa Powtoon dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah media audiovisual yang bagus untuk dibuat dan digunakan selama proses pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

Agus C, Cahyanti P. A. B., Widodo B., Yulia Y., & Rochmiyati S. 2019. Cultural-Based Education of Tamansiswa as a Locomotive of Indonesian Education System. In: Leal Filho W. et al. (eds). Universities as Living Labs for Sustainable Development. World Sustainability Series. Springer, Cham. Print ISBN 98-3-030-15603-9 Online ISBN 978-3-030-15604-6

Ariyanto, dkk. 2018. "Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil

Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Teks Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif dan Mandiri pada Siswa Sekolah Menengah Pertama

- Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendiskripsikan Pelaku-pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol: 12. No: 1.
- Borg, W. R., & Gall, M. 1989. *Education Research: An Introduction (4th Edition)*. New York: Longman Publisher.
- Heri, E. (2019). *Menggagas Sebuah Cerpen*. Semarang: Alprin.
- Hudhana, W. D., dan Ibrahim, S. (2024). Persepsi Siswa Sekolah Dasar Jawa Tengah Mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Berbasis Digital Bermuatan Pendidikan Karakter. *Lingua Rima*. 13 (3) PP 207-220
- Mulyasa, H.E. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nanda, V. and Budimansyah, D. (2020). Strengthening of digital media literacy-based character education on hoax news spreading to students (case study on citizenship education learning in smp negeri 2 bandung). *Journal of International Conference Proceedings*, 3(1), 283-290. <https://doi.org/10.32535/jicp.v2i4.804>
- Putro, D.B.W. (2019). The Application of Vertical and Horizontal Character Education in Junior High School Indonesian Textbooks. *International Conference on Technology, Education and Science* (pp. 187–192). Yogyakarta.
- Rochmiyati, S., Putro, D. B. W., & Lestari, E. (2021). The Implementation Of Discipline And Responsibility Through Procedure Texts In High Schools Students’s™ Textbooks. *Tamansiswa International Journal in Education and Science (TIJES)*, 2(2), 23–30. <https://doi.org/10.30738/tijes.v2i2.9939>