

**EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA AUDIOVISUAL
POWTOON DALAM PEMBELAJARAN MENULIS
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Siti Rochmiyati¹

Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta ¹
rochmiyati_atik@ustjogja.ac.id¹

Desy Rufaidah²

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta²
desy.rufaidah@ustjogja.ac.id²

Mukhlis³

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta ³
mukhlispsi@gmail.com³

Dita Surwanti⁴

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta ⁴
coraldita@gmail.com⁴

Linda Septi Widiani Sari⁵

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta ⁵
lindaseptiwidiani@gmail.com⁵

Sri Mulyati Umasugi⁶

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta ⁶
Srimulyati.u26@gmail.com⁶

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan hasil validasi dan keefektifan media audiovisual *powtoon* yang dikembangkan. Penelitian ini berupa penelitian deskriptif kualitatif dengan data hasil belajar menulis teks laporan hasil observasi di SMK Diponegoro Depok dan anekdot di SMKN 6 Kepulauan Sula dengan media *powtoon* sebagai data primer. Data diperoleh dengan tes dan dokumentasi. Data dianalisis secara statistik deskriptif. Media yang dikembangkan divalidasi oleh *expert* dan *stakeholder*. Dari hasil validasi, diketahui bahwa media audiovisual *powtoon* pada materi laporan hasil observasi dan anekdot berkategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba media audiovisual *powtoon* pada materi menulis laporan hasil observasi dan anekdot berkategori sangat baik atau sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut hasil validasi ahli media *powtoon* teks laporan hasil observasi dinyatakan rerata skor 4,2 menurut *expert* dan 4,4 menurut *stakeholder* yang berarti sangat baik. Hasil validasi ahli media *powtoon* teks anekdot dinyatakan rerata skor 4,8 menurut *expert* dan 5 menurut *stakeholder* yang berarti sangat baik. Hasil efektivitas media *Powtoon* laporan hasil observasi Laporan hasil observasi dalam kontrol yaitu 3,1 berkategori sangat baik, uji terbatas yaitu 3,6 berkategori sangat baik, dan uji luas mendapat rerata 3,6 berkategori sangat baik. Sedangkan teks anekdot dalam kontrol yaitu 2,48 berkategori rerata

cukup, uji terbatas yaitu 3,2 berkategori baik, dan uji luas mendapat rerata 3,5 berkategori sangat baik.

Kata kunci: media, audiovisual, *powtoon*, menulis

A. PENDAHULUAN

Pada proses pembelajaran, terdapat perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam diri siswa. Begitu pun dalam pembelajaran menulis. Idealnya terdapat perubahan pengetahuan dan keterampilan menulis ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran menulis, diarahkan untuk terampil berbahasa dengan ragam tulis. Siswa diberi kesempatan untuk berlatih menulis dan disertai dengan umpan balik. Oleh karena itu, diketahui kelebihan dan kekurangan atas tulisan yang telah dibuat melalui umpan balik. Umpan balik dapat diberikan oleh guru atau pun siswa.

Pada jenjang SMK siswa dilatih untuk mampu menulis teks laporan hasil observasi dan anekdot. Dengan menulis teks laporan hasil observasi, siswa dilatih untuk mampu mengungkapkan hasil pengamatan dengan ragam tulis sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar (Khoirunisa & Kartikasari, 2022: 601). Pada teks anekdot siswa berlatih untuk menceritakan suatu peristiwa atau kejadian yang tidak biasa dan lucu (Sopandi, 2020: 423). Akan tetapi, diketahui bahwa siswa tidak memerhatikan saat guru sedang menerangkan materi sehingga kesulitan untuk menulis (Khoirunisa & Kartikasari, 2022: 601) dan keterampilan menulis laporan hasil observasi masih sangat rendah (Wardani, 2020: 203). Begitu pun dengan keterampilan menulis anekdot (Sopandi, 2020: 423). Melalui keterampilan menulis yang dikuasai, seseorang dapat menguangkan ide, gagasan, maksud, dan tujuan akan banyak diketahui atau dibaca lebih banyak orang. Ide, gagasan yang dituangkan dalam ragam tulis tidak terbatas oleh waktu.

Pada saat pembelajaran daring, siswa cenderung diminta untuk membaca materi yang telah disiapkan guru. Namun, materi tersebut dalam bentuk teks (tertulis) sehingga siswa cepat jenuh saat membaca untuk mempelajari materi tersebut. Berdasarkan hasil observasi, nilai keterampilan menulis di SMK Diponegoro Depok dan SMK Negeri 6 Kepulauan Sula masih banyak yang di bawah KKM. Padahal siswa saat ini tidak lepas dari teknologi berupa penggunaan internet (Lubis & Dasopang, 2020: 781). Kemajuan teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan guru dan siswa untuk mendukung proses

pembelajaran (Rufaidah & Putro, 2019: 341) sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar siswa saat ini yang lebih senang visual dan memanfaatkan teknologi.

Media pembelajaran dengan *powtoon* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran pada pembelajaran menulis. *Powtoon* merupakan layanan daring untuk membuat materi pembelajaran dalam bentuk video dilengkapi dengan fitur animasi yang menarik (Rufaidah & Putro, 2019: 338) seperti animasi tulisan tangan dan kartun. Selain itu, dapat menyisipkan gambar, musik, dan rekaman suara saat menyampaikan materi (Ermawati et al., 2021: 20). Media *powtoon* dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak jenuh saat menyimak materi (Fitriyani, 2019: 107), berupa audiovisual. Media tersebut dapat digunakan saat pembelajaran luring atau pun daring. Media *powtoon* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Ariyanto et al., 2018).

B. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian berupa hasil belajar menulis teks laporan hasil observasi dan anekdot dengan media *powtoon* sebagai data primer, sedangkan hasil penelitian Sri Mulyati Umasugi dan Linda Septi Widiani Sari sebagai data sekunder. Data tersebut diperoleh dari hasil unjuk kerja berupa produk (tulisan siswa). Validasi *expert* dilakukan oleh dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, sedangkan validasi *stakeholder* dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK Diponegoro Depok dan SMKN 6 Kepulauan Sula. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul dianalisis secara statistik deskriptif dengan menghitung rerata skor menulis.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media audiovisual *powtoon* digunakan di kelas X TB (Tata Busana) SMK Diponegoro Depok, sedangkan materi anekdot di kelas X DPIB (Desain Permodelan dan Informasi Bangunan) SMKN 6 Kepulauan Sula. Kelas kontrol pada materi teks laporan hasil observasi digunakan media *powerpoint*. Akan tetapi, masih sederhana, belum memanfaatkan *template* yang menarik dan tidak ada penggunaan *hyperlink*. Selain itu, masih padat tulisan. Hal tersebut membuat siswa cepat bosan, siswa seakan membaca materi dalam buku atau modul. Pada materi teks anekdot digunakan media papan tulis dan siswa mencatat materi yang dipelajari. Penggunaan media tersebut

kurang menarik perhatian siswa dan kerap bosan sehingga menurunkan minat belajar siswa (Asra & Talib, 2020: 244).

Powtoon berbasis web sehingga saat akan membuat, dimulai dengan mengunjungi *website* <https://www.powtoon.com/> kemudian masuk (*login*) melalui email atau akun *google* atau *facebook* untuk masuk ke halaman *workspace*. Kemudian memilih *template*, disesuaikan dengan materi yang akan dibuat. Materi dimasukkan dan diedit dengan memilih ukuran dan warna tulisan kemudian disesuaikan dengan *background* yang dipilih. Tambahkan animasi bergerak yang menarik untuk mendukung materi. Setelah selesai mengedit, audio dimasukkan sebagai penjelasan materi. Video materi pembelajaran tersebut dapat diunggah di *Youtube*.

Media pembelajaran dengan *powtoon* tersebut divalidasi oleh *expert* dan *stakeholder*. Berikut hasil validasi media *powtoon*.

Tabel 3.1 Hasil Validasi Media *Powtoon* Teks Laporan Hasil Obervasi

No	Aspek Penilaian	<i>Expert</i>	<i>Stakeholder</i>
		Skor	Skor
1.	Pemilihan <i>background</i>	3	4
2.	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	5	5
3.	Kesesuaian audio, waktu, dan animasi	4	4
4.	Pemilihan animasi	5	5
5.	Pemilihan jenis huruf, warna, dan ukuran	4	4
6.	Tata letak animasi dan kejelasan petunjuk penggunaan	5	5
7.	Kesesuaian animasi dengan teks	3	4
8.	Penggunaan gambar yang menarik	4	4
9.	Penggunaan kata atau kalimat yang efektif	5	5
10.	Penyajian materi teks	4	4
Jumlah		42	44
Rerata		4,2	4,4
Kategori		SB	SB

Dari tabel 3.1 diketahui hasil validasi media *powtoon* materi teks laporan hasil observasi dari *expert* dan *stakeholder* tidak jauh berbeda, berada dalam kategori sama yaitu sangat baik. Diketahui bahwa aspek pemilihan *background*; kesesuaian audio, waktu, dan animasi; pemilihan jenis huruf, warna, dan ukuran; dan kesesuaian animasi dengan teks tidak mendapatkan skor maksimal dari *expert* dan *stakeholder*.

Tabel 3.2 Hasil Validasi Media *Powtoon* Teks Anekdot

No	Aspek Penilaian	<i>Expert</i>	<i>Stakeholder</i>
		Skor	Skor
1.	Pemilihan <i>background</i>	4	5
2.	Kesesuaian warna tulisan dengan <i>background</i>	5	5
3.	Kesesuaian audio, waktu, dan animasi	5	5
4.	Pemilihan animasi	5	5
5.	Pemilihan jenis huruf, warna, dan ukuran	5	5
6.	Tata letak animasi dan kejelasan petunjuk penggunaan	5	5
7.	Kesesuaian animasi dengan teks	4	5
8.	Penggunaan gambar yang menarik	5	5
9.	Penggunaan kata atau kalimat yang efektif	5	5
10.	Penyajian materi teks	5	5
Jumlah		48	50
Rerata		4,8	5
Kategori		SB	SB

Keterangan

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Dari tabel 3.2 diketahui hasil validasi media *powtoon* materi teks anekdot dari *expert* dan *stakeholder* tidak jauh berbeda, berada dalam kategori sama yaitu sangat baik. Diketahui bahwa ada dua aspek yang tidak diberi skor maksimal oleh *expert*. Kedua aspek tersebut yaitu pemilihan *background* dan kesesuaian animasi dengan teks.

Pada materi anekdot masukan hanya dari *expert* yaitu durasi penayangan contoh terlalu cepat, terdapat kekeliruan penulisan kata pada *slide* ke-10 yang berisi ciri-ciri teks anekdot. Berdasarkan hasil validasi *expert* dan *stakeholder*, media *powtoon* yang dikembangkan berkategori sangat baik. Masukan dari *expert* dan *stakeholder* ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan pada aspek yang kurang. Setelah dilakukan perbaikan, media yang dikembangkan diujicobakan.

Pada uji terbatas siswa berjumlah sepuluh (10), sedangkan uji lebih luas berjumlah lima belas (15) siswa. Aspek yang dinilai pada keterampilan menulis teks laporan hasil observasi dan anekdot yaitu organisasi isi, struktur, diksi, dan ejaan. Keefektifan media audiovisual *powtoon* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Efektivitas Media Audiovisual *Powtoon*

No	Aspek Penilaian	Laporan Hasil Observasi			Anekdot		
		Kontrol	Uji Terbatas	Uji Luas	Kontrol	Uji Terbatas	Uji Luas
1.	Organisasi isi	3,08	3,5	3,6	2,53	3,2	3,4
2.	Struktur	3,2	3,7	3,6	2,33	3,4	3,6
3.	Diksi	3,2	3,7	3,6	2,47	3,1	3,4
4.	Ejaan	2,95	3,8	3,6	2,6	3,3	3,6
Jumlah		12,43	14,7	14,4	9,93	13	15
Rerata		3,1	3,6	3,6	2,48	3,2	3,5
Kategori		SB	SB	SB	C	B	SB

Keterangan

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa ada peningkatan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi dan anekdot dengan menggunakan media audiovisual *powtoon*. Pada materi laporan hasil observasi, kelas yang tidak menggunakan media *powtoon* berada pada kategori yang sama dengan kelas pengguna media *powtoon* yaitu sangat baik. Akan tetapi, rerata pada kelas yang menggunakan *powtoon* lebih tinggi. Hal

tersebut terjadi karena dalam pembelajaran digunakan media *powerpoint* sederhana, hanya ada teks, tidak ada penambahan visual, audio, atau pun *hyperlink*.

Pada pembelajaran teks anekdot, media pembelajaran yang digunakan guru berupa papan tulis, belum pernah digunakan media berbasis teknologi. Terlihat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *powtoon* dan tidak. Kelas yang tidak menggunakan media audiovisual *powtoon* berkategori cukup, sedangkan kelas media *powtoon* berkategori sangat baik. Dikarenakan siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran audiovisual *powtoon* digunakan pada materi pembelajaran menulis laporan hasil observasi dan anekdot di SMK. Siswa SMK antusias mengikuti pembelajaran saat guru menggunakan media pembelajaran yang inovatif, memanfaatkan kemajuan teknologi. Hal itu pun berdampak terhadap keterampilan menulis, berdasarkan hasil uji coba diketahui bahwa keterampilan menulis teks laporan hasil observasi dan anekdot berkategori sangat baik. Kondisi tersebut dapat diartikan bahwa penggunaan media audiovisual *powtoon* sangat efektif digunakan pada pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi dan anekdot. Oleh karena itu, kemajuan teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran. Hal itu dilakukan supaya dapat mengakomodasi gaya belajar anak saat ini yang dekat dengan teknologi.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelaj. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 122–127.
- Asra, A. A., & Talib, J. (2020). Pemanfaatn Powtoon sebagai Media Menulis dalam Pembelajaran Teks Cerita Sejarah. *Education and Development*, 8(4), 243–249.
- Ermawati, Rochmiyati, S., Rufaidah, D., Aprilia, A., & Solehati, A. (2021). Implementation of Powtoon Media On Students' Fiction Writing Learning Junior High School. *The 3rd International Conference on Technology, Education and Sciences*, 19–23.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon tentang

Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar.
Jurnal Tunas Bangsa, 6(1), 104–114.

Khoirunisa, A. R., & Kartikasari, R. D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Core Terhadap Kemampuan Menulis Laporan Hasil Observasi Berbantuan Media Padlet. *Bahtera Indonesia*, 7(2), 499–508.

Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan*, 5(6), 780—791.

Rufaidah, D., & Putro, D. B. W. (2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Digital. In *Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya dalam Perspektif Masyarakat 5.0* (pp. 333–342). PBSI UST Yogyakarta dan HISKI Komisariat UST-UTY Bekerja Sama dengan Penerbit Kepel Press.

Sopandi. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Anekdote melalui Penerapan Strategi Genius Learning. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 422–433.

Wardani, D. R. (2020). Penerapan Model Think Talk Write dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sanden. *Meretas : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 202–211.