

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS *POWTOON* DALAM
PEMBELAJARAN PUISI KELAS VIII SMP**

(Skripsi)

Oleh

JORDY GUSNOVAN



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS *POWTOON* DALAM PEMBELAJARAN PUISI KELAS VIII SMP

Oleh

JORDY GUSNOVAN

Masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon* pada pembelajaran teks puisi di sekolah menengah pertama (SMP) dan kelayakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran menelaah unsur-unsur pembangun puisi dan menyajikan teks puisi kelas VIII SMP.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan *research and development (R&D)*. Prosedur pengembangan dilakukan berdasarkan teori Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 5 tahap yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) tahap validasi desain, dan, (5) revisi produk. Indikator pencapaian kompetensi yang ingin dicapai 3.8 menelaah unsur-unsur pembangun teks puisi (perjuangan, lingkungan hidup, kondisi sosial, dll) yang diperdengarkan atau dibaca, 4.8 menyajikan gagasan, perasaan, dan pendapat dalam bentuk teks puisi secara tulis/lisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi. Teknik pengumpulan data dalam

penelitian ini ialah wawancara, angket ahli materi, angket ahli media, dan angket praktisi.

Penelitian ini menghasilkan produk media animasi berbasis *powtoon* untuk pembelajaran unsur-unsur teks puisi pada kelas VIII SMP. Hasil validasi menunjukkan sebagai berikut 1) ahli materi memperoleh persentase 78,8% kategori sangat layak, 2) ahli media memperoleh persentase 80% kategori sangat layak, dan 3) praktisi memperoleh persentase 92,72% kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* ini dapat dikategorikan layak digunakan.

Kata kunci : *Media pembelajaran, media animasi berbasis powtoon, teks puisi.*

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS *POWTOON* DALAM
PEMBELAJARAN PUISI KELAS VIII SMP**

Oleh

Jordy Gusnovan

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2021**

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Animasi Berbasis Powtoon
Dalam Pembelajaran Puisi Kelas VIII SMP**

Nama Mahasiswa : *Jordy Gusnovan*

No. Pokok Mahasiswa : **1653041011**

Program Studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



[Signature]
Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 196208291988032001

[Signature]
Bambang Riadi, M.Pd.
NIP 198406302014041002

Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

[Signature]

Dr. Nurlaksana Eko Rusmlnto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji
Ketua

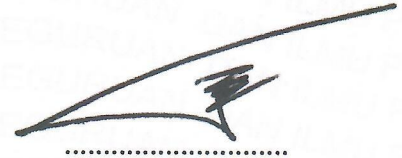
: **Dr. Siti Samhati, M.Pd.**



.....

Sekretaris

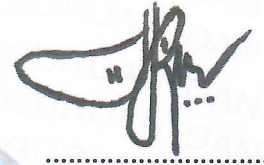
: **Bambang Riadi, M.Pd.**



.....

Penguji
Bukan Pembimbing

: **Dr. Nurlaksana Eko Rusminto,
M.Pd.**



.....

2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP-19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Agustus 2021

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang menandatangani di bawah:

NPM : 1653041011
nama : Jordy Gusnovan
judul skripsi : Pengembangan Media Animasi Berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Puisi Kelas VIII SMP
program studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dengan ini menyatakan bahwa.

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya serta arahan dari pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis penulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali ditulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karena itu Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku;
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karya tulis ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung,

2021



Jordy Gusnovan
1653041011

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Jordy Gusnovan lahir pada tanggal 03 Agustus 1996 di kota Palembang, Kabupaten Sumatra Selatan. Penulis adalah anak pertama dari pasangan Joni Iskandar dan Yosi Novita. Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2001 di TK Kartika Jaya Bandar Lampung. Pada tahun 2002 sampai tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan formal di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Hajimena, Kecamatan Natar, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yadika Natar, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Perintis 2 Bandar Lampung.

Pada tahun 2016 penulis diterima sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui program Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPTN).

Pada tahun 2019 penulis melaksanakan kuliah kerja nyata (KKN) di Kampung Lembasung, Kabupaten Way Kanan dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Blambangan Umpu, Kabupaten Way Kanan.

MOTO

Kita pernah susah, habis itu senang
Mungkin kita harus susah sekali lagi, lebih susah dari waktu itu
Supaya kalau nanti kita senang lagi
Benar-benar senang, kita bisa lebih menghargai kesenangan itu
Lebih bersyukur kalau nanti kita lupa bersyukur
Seenggaknya kita punya kesenangan
Pernah jadi orang susah.

(Kang Muslihat, Preman Pensiun)

Jangan bilang pada saya gak mungkin,
sebelum kamu mati dalam mencobanya.

(Mohammad Al-Fatih)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah atas kehadiran Allah swt. dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati, sebetulnya karya kecil ini kupersembahkan kepada:

1. Keluarga yang selalu memberi semangat serta dukungan terhadap masa studi diperguruan tinggi.
2. Dosen PBSI yang selalu memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis,
3. Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillah, penulis bersyukur kepada Allah swt., atas berkat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Animasi Berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Puisi Kelas VIII SMP”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Lampung.

Dalam skripsi ini penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menghaturkan terima kasih setulusnya kepada

1. Dr. Siti Samhati, M.Pd. selaku pembimbing I yang begitu sabar membimbing dan memberikan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis;
2. Bambang Riadi, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah membimbing, membantu, dan memberikan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis;
3. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku dosen pembahas yang telah memberikan nasihat, arahan, saran, dan motivasi kepada penulis;
4. Bambang Riadi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang senantiasa membrikan dukungan, nasihat, dan saran kepada penulis selama menempuh studi di Universitas Lampung;
5. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni;
6. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung, beserta stafnya;

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah mmberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis;
8. Orang tua tercinta Joni Iskandar dan Yosi Novita atas dukungan, kasih sayang, perhatian, dan doa yang telah diberikan demi kesuksesan penulis. Semoga kelak kemudian hari bisa membanggakan kalian;
9. Nicko Jafrino dan Robby De Cafrino merupakan saudara kandung yang senantiasa memberikan dukungan, perhatian, dan motivasi kepada penulis;
10. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2016 yang telah melewati suka duka bersama selama perkuliahan;
11. Kakak Tingkat Bahasa dan Sastra Indonesia 2010, 2011, 2013, 2014, 2015, dan adik tingkat 2017, 2018, 2019 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi;
12. Tiara Id'ha Salim yang selalu saling memberikan dukungan, motivasi, dan doa;
13. Shinta Larasati, S.Pd. selaku pendidik bidang studi Bahasa Indonesia SMP Negeri 41 Bandarlampung yang membantu peneliti dalam proses pengambilan data;
14. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

Semoga Allah swt., membalas kebaikan Bapak, Ibu, dan rekan semua. Semoga skripsi ini bermanfaat dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Amin.

Bandarlampung, 2021

Penulis

Jordy Gusnovan

DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL HALAMAN	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR JUDUL	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.2. Macam-Macam Media Pembelajaran	13
2.1.3. Manfaat Multimedia Pembelajaran	15
2.1.4. Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran	16
2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif	17
2.2.1. Pengertian Multimedia Interaktif	17
2.2.2. Dampak Multimedia Interaktif	17
2.2.3. Level Interaktifitas	20
2.2.4. Kelebihan Multimedia.....	23
2.3 Perangkat Lunak Media Animasi <i>Powtoon</i>	25
2.3.1. <i>Powtoon</i>	25
2.3.2. Keunggulan <i>Powtoon</i>	26
2.3.3. Problematika Penggunaan Pembelajaran <i>Powtoon</i>	26
2.3.4. Kartun Animasi	28

2.4 Tinjauan Tentang Puisi	28
2.4.1. Pengertian Puisi.....	28
2.4.2. Karakteristik Puisi	30
2.4.3. Unsur-Unsur Pembangun Puisi	30
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	35
3.2 Prosedur Penelitian	35
3.3 Teknik Pengumpulan Data	38
3.4 Teknik Analisis Data	42
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Potensi dan Masalah.....	44
4.1.2 Pengumpulan Data	45
4.1.3 Desain Produk	47
4.1.4 Tahap Validasi Desain	59
4.1.5 Revisi Produk.....	66
4.2 Pembahasan.....	68
4.2.1 Pembahasan Produk	68
4.2.2 Pembahasan Validasi Produk.....	75
V. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	91
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1 Langkah-langkah Prosedur Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran	36
Gambar 1 Identitas	48
Gambar 2 Salam Pembuka	48
Gambar 3 Menanyakan Belajar apa Kepada Peserta Didik	49
Gambar 4 Menjelaskan Materi yang Akan Dipelajari	49
Gambar 5 Menyajikan Kompetensi Dasar	50
Gambar 6 Menyajikan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	50
Gambar 7 Menjelaskan Materi yang Akan Disampaikan	51
Gambar 8 Menyajikan Contoh Puisi Sebelum Masuk Kedalam Pengertian Puisi	51
Gambar 9 Menampilkan Pengertian Teks Puisi.....	52
Gambar 10 Menjelaskan Pengertian Teks Puisi.....	52
Gambar 11 Menampilkan Unsur-unsur Pembangun Puisi.....	53
Gambar 12 Menjelaskan Unsur-unsur Pembangun Puisi.....	53
Gambar 13 Menjelaskan Sepuluh Bagian Unsur Intrinsik.....	54
Gambar 14 Menjelaskan Sepuluh Bagian Unsur Intrinsik.....	54
Gambar 15 Menjelaskan Tiga Bagian Unsur Ekstrinsik.....	55
Gambar 16 Menampilkan Contoh dan Latihan Soal.....	55
Gambar 17 Menjelaskan Maksud dari Puisi Karangan Bunga Karya Taufik Ismail.....	56
Gambar 18 Menjelaskan Unsur Intrinsik Puisi	56
Gambar 19 Menjelaskan Unsur Intrinsik Puisi	57
Gambar 20 Menjelaskan Unsur Intrinsik Puisi	57
Gambar 21 Menjelaskan Unsur Intrinsik Puisi	58
Gambar 22 Menjelaskan Unsur Intrinsik Puisi	58
Gambar 23 Menjelaskan Unsur Ekstrinsik Puisi	59
Gambar 24 Memberikan Soal Latihan Kepada Peserta Didik	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Angket Indikator Penilaian Materi Aspek Pembelajaran dan Isi	39
Tabel 3.2 Angket Indikator Penilaian Media Aspek Tampilan dan Aspek Pemrograman Media.....	40
Tabel 3.3 Angket Indikator Penilaian Aspek Tampilan dan Pemrograman Media Oleh Praktisi.....	41
Tabel 4.1 Hasil Wawancara dengan Pendidik SMP N 41 Bandarlampung	44
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Bahasa Indonesia	60
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Praktisi	65
Tabel 4.6 Revisi Produk dari Ahli Media	67
Tabel 4.7 Revisi Produk dari Ahli Materi	67
Tabel 4.8 Revisi Produk dari Guru Bahasa Indonesia	68
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Materi	71
Tabel 4.10 Kritik dan Saran Ahli Media.....	72
Tabel 4.11 Kritik dan Saran Guru Bahasa Indonesia.....	74

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Gerlach & Ely 1971:3). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media digunakan untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Secara ringkas, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional maka media itu disebut media pengajaran (Fleming, 1987:234).

Media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi (Hamalik, 1986). Secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri atas buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain,

media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar, di lain pihak, *National Education Association* memberikan defnisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca (Gagne dan Briggs 1975).

Media merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Media digunakan sebagai alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Pendidik dituntut untuk membuat media yang unik agar menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik akan lebih tertarik untuk mengetahui materi yang sedang dijelaskan oleh pendidik.

Pada proses belajar mengajar, pendidik memiliki peran untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Konsep pembelajaran pada kurikulum 2013 menyebutkan pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pengembangan karakter setiap peserta didik, sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pengembangan peserta didik tersebut tidak terlepas dari media pembelajaran.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu bidang/mata pelajaran yang akan dicapai dalam Kurikulum 2013. Mata pelajaran ini secara umum bertujuan agar peserta

didik mampu menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Adapun Kompetensi Dasar (KD) yang dikembangkan berdasarkan keempat keterampilan tersebut saling berhubungan dan saling mendukung dalam pengembangan tiga ranah utamanya, yakni pembelajaran berbahasa, bersastra, dan pengembangan literasi. Keterampilan berbahasa merupakan hal penting bagi peserta didik, karena dalam menguasai keterampilan berbahasa seseorang akan lebih mudah dalam menangkap pelajaran dan memahami materi yang ada. Salah satu bagian keterampilan berbahasa yang cukup penting yaitu keterampilan menulis. Keterampilan ini memiliki berbagai bentuk salah satunya adalah menulis teks puisi.

Puisi merupakan ragam sastra yang bahasanya terikat oleh irama, mantra, rima serta penyusunan larik dan bait. Biasanya puisi berisi ungkapan penulis mengenai emosi, pengalaman maupun kesan yang kemudian dituliskan dengan bahasa yang baik sehingga dapat berima dan enak untuk dibaca. (Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Adapun unsur-unsur pembangun puisi yang dibagi menjadi dua bagian yaitu, unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik puisi merupakan suatu yang terkandung didalam puisi itu sendiri, dan mempengaruhi puisi sebagai karya sastra, dan unsur ekstrinsik puisi merupakan unsur yang berada di luar puisi dan mempengaruhi kehadiran puisi sebagai karya seni. Unsur intrinsik terbagi menjadi sepuluh bagian 1) tipografi, 2) diksi, 3) imaji (citraan), 4) kata konkret, 5) majas, 6) rima dan irama, 7) tema, 8) rasa, 9) nada, 10) amanat, dan unsur ekstrinsik terbagi menjadi tiga bagian 1) unsur biografi, 2) unsur sosial, 3) unsur nilai.

Dalam penelitian ini indikator pencapaian kompetensi yang ingin dicapai 3.8 menelaah unsur-unsur pembangun teks puisi (perjuangan, lingkungan hidup, kondisi sosial, dll), 4.8 menyajikan gagasan, perasaan, dan pendapat dalam bentuk teks puisi secara tulis/lisan dengan memperhatikan unsur-unsur pembangun puisi. Langkah-langkah menelaah puisi dapat melalui tahap-tahap sebagai berikut (1) pada tahap pertama kita berusaha memahami struktur karya sastra secara umum, (2) penyair dan kenyataan sejarah, untuk melengkapi pemahaman secara global karya yang kita telaah, maka kita harus mengetahui siapakah penyairnya, bagaimana aliran filsafat, corak khas yang menjadi ciri, kata-kata dan ungkapan khusus, aliran dan jaman pada saat puisi itu diciptakan, (3) telaah unsur-unsur, struktur fisik dan struktur batin puisi ditelaah unsur-unsurnya, yakni struktur fisik dan struktur batin yang ada di hati kamu.

Bretz membagi media menjadi tiga macam yaitu media yang dapat dilihat (visual), media yang dapat didengar (audio), dan media yang dapat bergerak. Media visual dikelompokkan lagi menjadi tiga macam di atas, lalu media dibagi menjadi dua macam yaitu media transmisi dan media rekaman (Trini Prasasti, 2005:9-10). Media menurut jumlah *audiens* yang dilayaninya menjadi: massal, klasikal, dan individual. Media yang termasuk untuk massal antara lain televisi, radio, dan internet (Schramm 1977:21).

Media untuk klasikal adalah proyektor, papan tulis, slide, videotape, poster, foto, dan lain-lain. Sementara itu, media yang bersifat individual dapat berupa *hand out*, telepon, dan *computer assisted instruction (CAI)*. Berdasarkan perkembangan teknologi, media diklasifikasikan ke dalam dua golongan, yaitu media dengan

teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi: (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*; (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video; (f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan hand out; (g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka) (Seels dan Galsgow 1990:181). Sementara itu, Arsyad (2007:29) berpendapat bahwa media pembelajaran terbagi menjadi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti yakni media audio-visual. Media audio-visual bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Sekali kita membeli tape dan peralatan seperti tape recorder, hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan karena tape dapat dihapus setelah digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali.

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang

memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. *Powtoon* merupakan *web apps online* (aplikasi online) untuk membuat persentasi video animasi kartun dengan cara yang kreatif dan inovatif.

Media yang digunakan peneliti dalam penelitian ini media video animasi berbasis *powtoon* dalam pembelajaran teks puisi di SMP. Media merupakan alat bantu bagi pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti telah melakukan penelitian di SMP N 41 Bandar Lampung. Peneliti memilih melakukan penelitian media ajar video animasi berbasis *powtoon* teks puisi karena teks puisi merupakan karya sastra seseorang dalam menyampaikan pesan melalui diksi dan pola tertulis. Maka, peserta didik dituntut untuk paham apa pesan dari puisi tersebut. Permasalahan yang sering terjadi yakni, peserta didik kurang minat untuk membaca Teks Puisi. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media ajar bagi peserta didik, agar peserta didik dapat lebih tertarik dalam proses pembelajaran menulis teks puisi.

Silabus kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada KD 3.8 menelaah unsur-unsur pembangun teks puisi (perjuangan, lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dan lain-lain) yang diperdengarkan atau dibaca 4.8 menyajikan gagasan, perasaan, dan pendapat dalam bentuk teks puisi secara tulis/lisan dengan memperhatikan unsur pembangun puisi. Berdasarkan uraian tersebut akan dilakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Poowton dalam Pembelajaran Puisi di kelas VIII SMP*”.

Penelitian terkait pengembangan juga pernah dilakukan oleh mahasiswa Universitas Lampung yaitu Tiara Putri Arpala dengan judul “*Pengembangan*

Media Audio Visual Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Teks Cerita Pendek di SMA Kelas XI". Pada pengembangan yang telah dilakukannya, mengembangkan media audio visual dalam pembelajaran teks cerita pendek. Pada penelitian ini yang membedakan dengan penelitian sebelumnya, yakni mengembangkan media animasi berbasis *powtoon* pada pembelajaran teks puisi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* dalam Pembelajaran teks puisi di SMP kelas VIII?
2. Bagaimanakah kelayakan media video animasi berbasis *powtoon* dalam Pembelajaran teks puisi di SMP kelas VIII?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancangan produk pengembangan media video animasi berbasis *powtoon* dalam pembelajaran teks puisi di SMP kelas VIII.
2. Mengetahui kelayakan media video animasi berbasis *powtoon* dalam pembelajaran teks puisi di SMP kelas VIII .

1.4 Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk pengembangan media ajar pembelajaran puisi dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa media video animasi berbasis *powtoon* pada materi teks puisi di SMP kelas VIII.
2. Media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu maupun klasikal dengan menggunakan perangkat komputer, laptop, dan *gadget*. Jika digunakan secara klasikal, maka bias dibantu dengan LCD atau *proyektor*.
3. Media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* ini dirancang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diterapkan di sekolah untuk SMP kelas VIII.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah, dan tujuan penulis berharap hasil penelitian ini bisa bermanfaat untuk para pembaca baik secara teoritis maupun praktis. Pembagiannya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperkaya referensi dalam pengetahuan dan wawasan tentang pemahaman dalam suatu karya sastra khususnya, puisi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut.

a) Bagi Penulis

Peneliti sebagai calon pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia, penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam wawasan media ajar yang cocok bagi peserta didik.

b) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharap bisa membantu pendidik dalam menjalankan proses pembelajaran di kelas.

c) Bagi Peserta Didik

Dapat menambah wawasan dan minat baca teks puisi dengan media pembelajaran *audio-visual*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional maka media itu disebut media pengajaran. Sering kali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi media pembelajaran di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh (Hamalik 1986). Secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri atas antara lain buku, tape-recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Gagne dan Briggs 1975).

Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar, dilain pihak, *National Education Association* memberikan definsi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa inggris *art*) dan *logos* (bahasa indonesia “ilmu”). “Art” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi (Webster 1983:105). Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pengajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai: perluas konsep tentang media, di mana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu (Achsini, 1986:10).

Media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima. Dengan demikian televisi, film, foto, radio, rekaman radio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Heinich 1996:8).

Erat hubungannya dengan istilah “teknologi”, kita juga mengenal kata teknik. Teknik dalam bidang pengajaran bersifat apa yang sesungguhnya terjadi antara guru dan murid. Ia merupakan suatu strategi khusus (Anthony, 1963:96). “Teknik” adalah prosedur dan praktek yang sesungguhnya dalam kelas. Dari sini, tampak jelas bahwa “teknologi” bukanlah hanya pembuatan kapal terbang model mutakhir dan semisalnya saja, tetapi melipat-lipat kertas jadi kapal terbang mainan itu juga hasil teknologi karena itu juga merupakan suatu keterampilan dan

seni (*skill*). Barangkali inilah yang menyebabkan beberapa kalangan lantas membagi pengertian teknologi tinggi (canggih), ada pula yang disebut teknologi tradisional (Richards dan Rodgers 1982:154).

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pengajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang-dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjelas. Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu.

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu (Arsyad, 2000:7).

2.1.2 Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan teknologi. Beberapa ahli menggolongkan macam-macam media pembelajaran dari sudut pandang yang berbeda. Bretz membagi media menjadi tiga macam yaitu media yang dapat didengar (audio), media yang dapat dilihat (video), dan media yang dapat bergerak. Media visual dikelompokkan lagi menjadi tiga macam di atas, Bretz juga membagi media menjadi media transmisi dan media rekaman (Trini Prastati, 2005:9).

Media menurut jumlah *audiens* yang dilayaninya menjadi: massal, klasikal, dan individual. Yang termasuk media untuk massal antara lain televisi, radio, dan internet. Media untuk klasikal adalah OHP, papan tulis, slide, videotape, poster, foto, dan lain-lain. Sedangkan media yang bersifat individual dapat berupa hand out, telepon, *computer assisted instruction (CAI)* (Schramm 1977:21).

Media pembelajaran dalam bukunya meliputi: *nonprojectedmedia, projected media, audiomedia, missionmedia, computer mediated instruction, computer based multimedia and hypermedia, media radio, and television* (Heinich 1996:8). *Nonprojected* media berupa *photographs, diagrams, displays, dan models*. *Projectedmedia* terdiri dari *slides, filmstrips, overhead transparencies, dan computer projection*. *Audiomedia* berupa *cassettes* dan *compact discs*, sedangkan *motionmedia* berupa *video* dan *film*. Media pembelajaran dibagi menjadi empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual,

media hasil teknologi komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Azhar Arsyad 2007:29).

Media berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media teknologi mutakhir. Media dengan teknologi tradisional meliputi: (a) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead, slides, filmstrips*; (b) visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image; (e) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, video; (f) media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan hand out; (g) permainan diantaranya teka-teki, simulasi, permainan papan; (h) realita dapat berupa model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, miniatur, boneka) (Seels dan Galsgow 1990:181).

Sedangkan media dengan teknologi mutakhir dibedakan menjadi: (a) media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah *telekonfrence* dan *distance learning*; (b) media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI (*computer assisted intruction*), *games, hypermedia, CD (compact disc)* dan pembelajaran berbasis Web (*Web Based Learning*). Penggolongan media yang lebih aktual dengan delapan tipe pengiriman. Kedelapan media tersebut adalah *instructor-led, computer-based, distance broadcast, web-based, performance support systems (PSS)*, dan *electronic performance support system (EPSS)* (Lee & Owen 2004:55).

Berdasarkan macam-macam media tersebut di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran senantiasa mengalami perkembangan seiring kemajuan ilmu dan teknologi. Perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran, sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada (Sutirman, 2013:16).

2.1.3 Manfaat Multimedia Pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan peserta didik. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu.

- a. memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
- b. memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihindarkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
- c. menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.

- d. menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- e. menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

2.1.4 Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b. bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c. bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut.

- a. mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b. mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- c. memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.

2.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif

2.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna.

Multimedia ini berjalan sukuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

Multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana peserta didik belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan.

2.2.2 Dampak multimedia pembelajaran interaktif

Tidak dapat disangkal bahwa terpaan teknologi berupa perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) sudah sekian menyatu dengan kehidupan manusia modern. Dalam bidang pembelajaran, kehadiran media pembelajaran misalnya sudah dirasakan banyak membantu tugas guru dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Salah satu media pembelajaran baru yang akhir-akhir ini semakin menggeserkan peranan guru hidup adalah teknologi multimedia yang tersedia melalui perangkat komputer. Dengan teknologi ini, kita bisa belajar apa

saja, kapan saja dan di mana saja. Di Indonesia, meskipun teknologi ini belum digunakan secara luas namun cepat atau lambat teknologi ini akan diserap juga ke dalam sistem pembelajaran di sekolah.

Pertama, berkaitan dengan orientasi filosofis. Ada dua masalah orientasi filosofis yang muncul akibat penerapan teknologi multimedia ini yakni masalah yang berasal dari pandangan kaum objektivis dan yang berasal dari pandangan kaum konstruktivis. Kaum objektivis menilai desain multimedia sebagai sesuatu yang sangat riil yang dapat membantu pendidikan peserta didik menuju kepada tujuan yang diharapkan (Jonassen, 1991).

Kedua, berhubungan dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar multimedia interaktif dapat dikategorikan dalam tiga jenis yakni lingkungan belajar preskriptif, demokratis dan sibernetik (Schwier, 1993). Masing-masing lingkungan belajar memiliki orientasi dan kekhasan sendiri-sendiri. Lingkungan preskriptif menekankan bahwa prestasi belajar merupakan pencapaian dari tujuan-tujuan belajar yang ditetapkan secara eksternal. Lingkungan belajar demokratis menekankan kontrol proaktif peserta didik atas proses belajarnya sendiri, yang mencakup penetapan tujuan belajar sendiri, kontrol peserta didik terhadap urutan-urutan pembelajaran, hakekat pengalaman dan kedalaman materi belajar yang dicarinya. Sedangkan lingkungan belajar sibernetik menekankan saling ketergantungan antara sistem belajar dan peserta didik.

Ketiga, berhubungan dengan desain intruksional. Pada umumnya, desain pembelajaran multimedia dibuat berdasarkan besar kecilnya kontrol peserta didik atas pembelajarannya.

Keempat, berkaitan dengan umpan balik. Sifat dari umpan balik dalam pembelajaran multimedia sangat bervariasi tergantung pada lingkungan di mana multimedia itu digunakan.

Kelima, sifat sosial dari jenis pembelajaran ini. Banyak kritik telah dilontarkan terhadap pembelajaran multimedia sebagai pembelajaran, yang bersifat isolatif sehingga bertentangan dengan tujuan sosial dari sekolah.

Salah satu usaha yang dikembangkan untuk mengantisipasi sejumlah potensi masalah di atas maka akhir-akhir ini perhatian pendidik mulai diarahkan kepada belajar kooperatif dalam pembelajaran multimedia (Klien & Pridemore, 1992). Pendekatan belajar kooperatif diperluas dalam lingkungan belajar yang berbasis komputer (Hooper 1992). Ia mengemukakan beberapa keuntungan dan penerapan belajar kooperatif dalam pembelajaran multimedia antara lain.

- a. Adanya ketergantungan dan tanggung jawab dari setiap anggota kelompok.
- b. Adanya interaksi yang promotif di mana usaha seorang individu akan mendukung usaha anggota kelompok lainnya.
- c. Kesempatan latihan untuk bekerjasama.

Proses kelompok yang terjadi di dalam lingkungan belajar ini bisa mendorong anggota kelompok untuk merefleksikan efektif atau tidaknya strategi yang digunakan Daryanto dalam *Media Pembelajaran* (2016:51-62).

2.2.3 Level Interaktivitas

Level interaktivitas suatu MPI menunjukkan seberapa aktif pengguna dalam berinteraksi dengan program. Tingkatan interaktivitas dalam MPI dapat diidentifikasi sebagai berikut.

A. Navigasi Video/Audio

Navigasi video/audio adalah seperangkat tombol yang berfungsi untuk mengontrol jalannya video/audio. Peserta didik dapat berinteraksi melalui tombol ini agar dapat memainkan dan mematikan video/audio yang ada dalam MPI. Level interaktivitas dari navigasi video/audio ini termasuk dalam kategori rendah.

a. Navigasi Halaman

Navigasi halaman adalah seperangkat tombol yang berfungsi untuk mengeksplor halaman MPI maju satu halaman, mundur satu halaman, atau menuju halaman lain yang diinginkan. Peserta didik dapat berinteraksi melalui tombol ini untuk membuka halaman-halaman yang ada dalam MPI sebagaimana dia membuka halaman buku tercetak. Level interaktivitas dari navigasi halaman ini termasuk dalam kategori yang lebih tinggi dari pada navigasi video/audio. Contoh tombol untuk maju berupa panah ke kanan dan tombol untuk mundur berupa panah ke kiri dapat dilihat dibawah

b. Kontrol Menu/Link

kontrol menu/link adalah objek yang berupa teks, gambar, atau *icon* yang diberi properti *hyperlink*, sehingga apabila objek tersebut di-klik maka MPI akan menampilkan halaman atau objek lain yang diinginkan. Kontrol ini biasanya digunakan untuk membuat menu atau link. Meskipun level interaktivitasnya sama

dengan level navigasi halaman, akan tetapi kontrol ini lebih fleksibel dan variasi objek yang ditampilkan lebih banyak misalnya pop-up, animasi, dan lain-lain

c. Kontrol Animasi

Kontrol animasi adalah seperangkat tombol untuk mengatur jalannya animasi. Fungsi tombol ini bisa dibuat sesuai dengan kebutuhan jenis animasi yang akan diatur. Kontrol animasi ini bisa lebih kompleks dari sekedar tombol play dan stop seperti pada navigasi video. Di bawah ini adalah contoh tombol kontrol yang berfungsi untuk play/stop, langkah maju, dan langkah mundur.

d. Hypermap

Dalam MPI, istilah hypermap menunjuk pada sekumpulan hyperlink yang berupa area yang membentuk suatu area lebih besar, sehingga apabila hyperlink tersebut di-klik atau dilintasi oleh pointer mouse, maka akan ditampilkan secara pop-up deskripsi dari area tertentu. Contoh hypermap ini adalah peta Indonesia dimana bila mouse kita arahkan ke propinsi tertentu, maka akan tampil pop-up diskripsi tentang propinsi tersebut. Penerapan hypermap ini sangat banyak dalam MPI, karena sangat efisien dalam menyajikan informasi.

e. Respon-Feedback

Interaktivitas berupa Respon-feedback adalah mekanisme aksi-reaksi dari suatu program yang interaktif. Peserta didik memberikan respon karena adanya permintaan dari program dan selanjutnya program memberikan umpan balik (feedback) yang sesuai. Feedback dari program ini bila perlu bisa dilanjutkan dengan respon dan feedback tahap berikutnya. Respon-feedback biasanya diterapkan dalam pembuatan kuis.

f. Drag and Drop

Drag and drop adalah aktivitas memindahkan suatu objek dari satu tempat ke tempat lain dalam layar. Cara melakukan *drag and drop* dengan menggunakan mouse adalah memilih suatu objek dengan meng-klik mouse, sambil tombol mouse tetap dipertahankan dalam posisi di-klik, pindahkan objek ke tempat baru, setelah itu lepaskan tombol mouse dan objek akan berada di tempat baru. *Drag and drop* sangat baik digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam MPI, sehingga peserta didik menjadi semakin termotivasi dalam belajar. Penerapan *drag and drop* sangat banyak misalnya untuk soal tes, game, simulasi, dan lain-lain. Seperti halnya respon-feedback, jenis *drag and drop* ini termasuk interaktivitas tingkat tinggi.

g. Kontrol Simulasi

Berbeda dengan animasi dimana pengguna hanya melakukan kontrol atas jalannya proses, namun dalam simulasi pengguna dimungkinkan melakukan interupsi atas jalannya proses. Pengguna dapat memberikan input sehingga proses bisa berubah. Kontrol yang lebih luas inilah yang membuat simulasi lebih unggul dalam meningkatkan motivasi belajar.

h. Kontrol Game

Level interaktivitas yang paling tinggi dapat ditemukan di game. Pengguna sangat intensif terlibat dalam aktivitas ketika memainkan game. MPI yang menggunakan model game sangat disukai oleh peserta didik karena peserta didik merasa seperti bermain. Game yang baik tentu saja yang berisi materi pembelajaran.

2.2.4 Kelebihan Multimedia

Menurut Warsita (2008:155), program multimedia interaktif mempunyai sejumlah kelebihan, antara lain.

1. fleksibel (*flexible*), artinya pemanfaatan multimedia dapat dilakukan di kelas, secara individual, atau secara kelompok kecil. Di samping itu, fleksibilitas multimedia dalam penggunaan waktu juga merupakan ciri yang menonjol sehingga bisa cocok untuk semua orang.
2. melayani kecepatan belajar individu (*self-pacing*) artinya kecepatan waktu pemanfaatannya dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kesiapan masing-masing peserta didik yang menggunakannya.
3. bersifat kaya isi (*content rich*), artinya program ini menyediakan isi informasi yang cukup banyak, bahkan berisi materi pembelajaran yang sifatnya pengayaan dan pendalaman, dan juga memberikan rincian lebih lanjut dari isi materi atau elaborasi isi materi yang disiapkan khusus, atau ingin belajar lebih banyak.
4. interaktif (*interactive*) yaitu bersifat komunikasi dua arah, artinya program ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respon, dan melakukan berbagai aktivitas yang akhirnya juga bisa direspon balik oleh program multimedia dengan suatu balikan (*feedback*). Tingkat interaktivitas tersebut merupakan salah satu tolak ukur dalam menilai kualitas program multimedia pembelajaran interaktif.

Kelebihan multimedia terhadap penyampaian dan penerimaan informasi yang disarikan dari Munir (2012:6) antara lain.

a. Lebih Komunikatif

Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh pengguna dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi yang diperoleh dengan membaca kadang-kadang sulit dimengerti sehingga harus membaca berulang-ulang.

b. Mudah Dilakukan Perubahan

Perkembangan organisasi, lingkungan, ilmu pengetahuan teknologi, dan lain-lain berpengaruh terhadap informas. Dalam multimedia semua informasi bisa diubah, ditambah, dikembangkan, atau digunakan sesuai kebutuhan.

c. Interaktif

Pengguna dapat interaktif sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan komunikatif jika dibandingkan dengan informasi yang disajikan dengan media cetak.

d. Lebih Leluasa Mengembangkan Kreativitas

Multimedia dapat menuangkan kreativitasnya supaya informasi dapat lebih komunikatif, estetis, dan ekonomis sesuai kebutuhan. Secara keseluruhan dapat disimpulkan mengenai kelebihan multimedia antara lain: multimedia fleksibel digunakan, melayani kecepatan belajar individu, bersifat kaya isi, interaktif, lebih komunikatif, mudah dilakukan perubahan, lebih leluasa mengembangkan kreativitas.

Secara lebih umum, menurut Wena (2009: 2004), pembelajaran berbasis komputer adalah: (1) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk

memecahkan masalah secara individual, (2) menyediakan presentasi yang menarik dengan animasi, (3) menyediakan pilihan isi pembelajaran yang banyak dan beragam, (4) mampu membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar, (5) mampu mengaktifkan dan menstimulasi metode mengajar dengan baik, (6) meningkatkan pengembangan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar, (7) merangsang peserta didik dengan penuh semangat, (8) peserta didik mendapat pengalaman konkret sehingga retensi peserta didik meningkat, (9) memberi umpan balik secara langsung, (10) peserta didik dapat menentukan sendiri kecepatan pembelajarannya, dan (11) peserta didik dapat melakukan evaluasi diri.

2.3 Perangkat Lunak Media Animasi *Powtoon*

2.3.1 *Powtoon*

powtoon merupakan *web apps online* (aplikasi online) untuk membuat presentasi video animasi kartun dengan cara yang kreatif dan inovatif. *Powtoon* memiliki fitur animasi sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang lebih mudah. *Powtoon* masih dianggap asing oleh sebagian orang, karena aplikasi ini masih cukup baru dikalangan masyarakat. Popularitas *powtoon* bias menghasilkan animasi *movie* yang menakjubkan dibandingkan video biasanya, *powtoon* jauh lebih efisien untuk membawa materi video yang lebih hidup. *Powtoon* dapat pula menjadi media utama penyampaian informasi, misalnya pada presentasi produk/iklan mini, profil perusahaan, dan presentasi online. Penyampaian informasi semacam ini dapat disertai dengan narasi dan ilustrasi suara, musik, atau video yang dimainkan pada presentasi.

2.3.2 Keunggulan *Powtoon*

Powtoon sebagai *software* untuk melakukan penyampaian informasi mempunyai beberapa keunggulan, sebagai berikut.

1. Menyediakan banyak pilihan media informasi.
 - a. *Overhead Tranparacies* (Transparasi Overhead): menggunakan *slide* proyektor atau OHP,
 - b. *Slide show presentation* (Presentasi Slide Show): menggunakan LCD atau InFocus.
 - c. *Online presentation* (Penyampaian Informasi Online): melalui internet atau LAN.
2. Penyampaian informasi multimedia: kita dapat menambahkan berbagai multimedia pada *slide* penyampaian informasi, seperti: *clip art*, *picture*, gambar animasi (GIF dan *Flash*), *background audio/music*, narasi, *movie* (video klip).
3. Modus *Slide Show* yang lengkap.
4. *Costum Animation*: *Powtoon* memiliki fasilitas *custom animation* yang sangat lengkap, dengan fasilitas ini presentasi dapat lebih hidup, menarik, dan interaktif.

2.3.3 Problematika Penggunaan Pembelajaran *Powtoon*.

Berdasarkan beberapa penelitian, media pembelajaran *powtoon* telah teruji layak untuk dijadikan media pembelajaran pada mata pelajaran eksak maupun sosial.

Beberapa penelitian juga menguraikan manfaat-manfaat dari penggunaan aplikasi *powtoon*. Meski demikian terdapat beberapa problematika dari penggunaan aplikasi video animasi tersebut. *Powtoon* sebagai aplikasi video animasi berbasis

online tentulah membutuhkan keberadaan sarana teknologi seperti internet. Ketergantungan aplikasi ini terhadap internet memang mutlak, sehingga jika pendidik ingin menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran, ketersediaan internet harus memadai. Selain itu, dukungan sarana teknologi lain seperti komputer juga mutlak dibutuhkan. Hal-hal ini dapat menjadi problematika jika sekolah tempat pelaksanaan proses pembelajaran kurang memiliki sarana teknologi yang memadai.

Selain kebergantungan pada sarana teknologi, penggunaan *powtoon* sebagai media pembelajaran memiliki kendala yang lain yaitu berkaitan dengan waktu. Dalam mempersiapkannya, waktu yang dibutuhkan pendidik untuk menyiapkan satu materi dari awal sampai tahap finalisasi memang tidak sebentar. Oleh karena itu media ini memang tidak untuk disarankan untuk pendidik sebagai tugas individual peserta didik, terutama jika waktu yang tersedia minim, karena presentasi dan penjelasan video yang dibuat akan membutuhkan waktu yang lama. Jika pendidik ingin memberikan tugas yang melibatkan media aplikasi *powtoon* sebaiknya dikerjakan dengan berkelompok.

Walaupun penggunaan aplikasi video animasi *powtoon* terbilang sederhana dan tidak rumit, namun jika pendidik dan peserta didik hendak menggunakan media pembelajaran ini, setidaknya memerlukan kemahiran pengguna dalam mengoperasikan perangkat teknologi seperti komputer/laptop dan juga internet. Kendala lainnya yang juga dapat menghambat penggunaan media pembelajaran *powtoon* adalah biaya yang juga diperlukan untuk mengakses internet.

2.3.4 Kartun Animasi

Kartun animasi adalah sebuah film yang digambar tangan atau dengan bantuan komputer lalu diberikan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu untuk ditampilkan pada bioskop, televise, atau layar komputer yang memiliki alur cerita tertentu.

Perkembangan teknologi di bidang film mendorong perkembangan kartun animasi ke arah lebih modern. Kartun animasi yang dulunya digambar secara manual menggunakan tangan, serta peralatan yang sederhana, kini mulai digantikan oleh komputer sebagai alat untuk memproduksi sebuah kartun animasi.

Pada awal perkembangannya, kartun animasi hanya terdiri dari dua warna hitam dan putih serta tanpa suara. Sekarang, proses pembuatan kartun animasi lebih banyak menggunakan komputer, memberikan lebih banyak kemudahan pada animator dibandingkan saat menggunakan cara tradisional. Bahkan orang lain pun dapat membuat animasi menggunakan *software-software* seperti *adobe flash*, *3d max*, *muvizu*, dan lain-lain.

2.4 Tinjauan Tentang Puisi

2.4.1 Pengertian Puisi

Bagi kebanyakan orang membaca puisi lebih sulit dari pada membaca karya-karya fiksi. Ini disebabkan karena *cara* dan *bahasa* yang digunakan dalam puisi berbeda dengan dalam fiksi. Cara melukiskan pengalaman dalam puisi lebih rumit dan tidak secara langsung dapat dipahami seperti di dalam prosa. Kerumitan ini terjadi karena penyair tidak hanya sekedar memberikan keterangan, penjelasan kepada

pembaca, tetapi juga harus memperhitungkan bunyi bahasanya, musik dalam kata-kata, irama kalimatnya dan gambar-gambaran yang diwujudkan.

Bahasa dalam puisi bukan hanya sekedar alat menyampaikan sesuatu keterangan dengan arti yang jelas se jelas mungkin dalam satu tafsiran, tetapi bahasa puisi harus mempunyai kekuatan. Puisi adalah bentuk pengucapan sastra dengan bahasa yang istimewa, bukan bahasa biasa. Prinsip puisi adalah berkata sedikit mungkin, tetapi mempunyai arti sebanyak mungkin. Puisi adalah seni keajaiban kata-kata dan bahasa.

Membaca puisi bukan hanya memperoleh pengetahuan tentang sesuatu, tetapi juga memberi semangat tertentu, menggerakkan sesuatu dalam diri kita, memaksa pembacanya mengembangkan imajinasinya, angan-angan dan kekayaan pikirannya. Bahasa yang khas dan istimewa tadi membuat puisi kadang-kadang sulit dipahami dalam seketika seperti ketika kita membaca prosa. Untuk membaca sebuah karya puisi kita harus banyak berlatih, banyak membaca puisi dan berkali-kali membaca sebuah puisi sampai maknanya lebih jelas tertangkap oleh kita. Tetapi tidak semua karya puisi sulit dipahami.

Ada banyak macam karya puisi seperti yang akan kita pelajari. Ada karya puisi yang mudah, sedang, dan sulit. Sebenarnya terdapat banyak ragam puisi. Dan masing-masing jenis harus didekati dengan cara yang berbeda-beda. Ada puisi yang berisi cerita, ada puisi yang merupakan luapan perasaan penyairnya, ada puisi yang melukiskan suasana hati tertentu, ada puisi yang berisi ide-ide abstrak dan sebagainya. Ini semua menyadarkan kepada kita bahwa tidak setiap karya puisi harus dibaca dengan cara yang sama (Sumardjo, 1984:72).

2.4.2 Karakteristik Puisi

Karakter puisi berkaitan dengan ciri puisi secara universal, yang pastinya dimiliki baik secara keseluruhan maupun bagian, untuk karya yang disebut puisi. Karena bersifat universal maka pemahaman karakter puisi selalu diolah dan dimodifikasi oleh penulisannya sendiri untuk menghasilkan aspek estetis yang indah. Oleh karena itu, pemahaman awal tentang karakter puisi menjadi syarat utama sebelum menulis puisi.

2.4.3 Unsur-Unsur Pembangun Puisi

Sebuah sajak merupakan ungkapan perasaan atau pikiran penyairnya dalam satu bentuk ciptaan yang utuh dan menyatu. Tetapi bentuk yang menyatu tadi sebenarnya terdiri dari beberapa unsur. Unsur-unsur itu tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Untuk memahami nilai sajak lebih dalam, maka perlu diadakan pembedaan unsur-unsurnya. Jadi unsur-unsur dalam puisi tidak dapat dipisahkan, tetapi dapat dibeda-bedakan. Unsur-unsur pembangun puisi terbagi menjadi 2 unsur pembangun puisi yakni, unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur yang terdapat di dalam karya sastra (puisi). Unsur intrinsik terdiri dari tema, amanat, nada, rasa, rima dan irama, majas, kata konkret, suasana, imaji, diksi, dan tipografi.

Inilah yang dinamai analisa puisi. Dalam pembicaraan ini akan dikemukakan 6 unsur puisi yang penting. Unsur-unsur itu sebagai berikut.

a) Tema

Tema adalah gagasan pokok yang dikemukakan penyair dalam puisi. Sebuah sajak memiliki inti pokok pembicaraan, meskipun sajak berbicara tentang banyak hal. Tetapi semua yang dibicarakan atau digambarkan harus menuju pada inti pembicaraan pokoknya, atau memperkuat pembicaraan pokoknya.

b) Rasa

Rasa adalah sikap penyair terhadap pokok permasalahan pada puisi yang dibuat. Pengungkapan tema dan rasa erat kaitannya dengan latar belakang sosial dan psikologi penyair, misalnya latar belakang pendidikan, agama, jenis kelamin, kelas sosial, kedudukan dalam masyarakat, usia, pengalaman sosiologis dan psikologis, dan pengetahuan.

c) Nada

Nada (tone) adalah sikap penyair kepada pembaca. Nada juga berhubungan dengan tema dan rasa. Penyair dapat menyampaikan tema dengan nada menggurui, mendikte, bekerja sama dengan pembaca untuk memecahkan masalah, menyerahkan masalah begitu saja kepada pembaca, dengan nada sombong, menganggap bodoh dan rendah pembaca, dll.

d) Amanat

Amanat adalah pesan inti dari penyair yang ingin disampaikan kepada pembaca melalui puisi, agar pembaca dapat merasakan pesan yang disampaikan oleh penyair.

e) Tipografi

Tipografi (perwajahan puisi) yaitu bentuk tatanan penulis puisi, seperti halaman yang tidak dipenuhi kata-kata, rata kanan-kiri, dll. Secara umum,

sering ditemukan puisi dalam bentuk baris, namun ada juga puisi yang disusun dalam bentuk fragmen-fragmen bahkan dalam bentuk yang menyerupai apel, *zigzag*, ataupun model lainnya.

f) Diksi

Diksi merupakan pemilihan kata, untuk menulis puisi perlu memperhatikan pemilihan diksi yang tepat. Pemilihan diksi yang tidak tepat menyebabkan perbedaan makna dan pesan penyair tidak tersampaikan. Diksi termasuk dalam pembahasan aspek kata dalam sajak.

g) Imaji (citraan)

Imaji adalah gambaran yang disajikan dalam sebuah sajak baik yang menyentuh indra penglihatan, pendengaran, pembauan, perabaan dan sebagainya. Tujuan dari penggambaran yang demikian adalah agar pembaca benar-benar dapat dibawah memasuki pengalaman yang diungkapkan penyair. imaji (citraan) adalah kata-kata yang dapat mengungkapkan sebuah pengalaman indrawi seperti penglihatan (visual), pendengaran (auditif), atau perasaan (imaji taktil).

h) Kata konkret

Kata konkret merupakan kata yang memiliki rujukan berupa objek yang dapat diserap oleh panca indera, ciri-cirinya kata konkret memiliki makna yang bias diraba, dirasa, didengar, dicium, atau dilihat. Penyair untuk menggambarkan sesuatu secara lebih konkret atau berwujud. Oleh karena itu, dipilih kata-kata yang membuat segala hal terkesan dapat disentuh. Bagi penyair, hal itu dirasakan lebih jelas.

i) Majas (bahasa figurative)

Majas yaitu kata-kata yang bersifat konotatif untuk menimbulkan efek-efek tertentu. Pada puisi, majas banyak digunakan untuk memperindah pada aspek pemilihan kata.

j) Rima dan Irama

- Rima (persajakan) yaitu pengulangan bunyi yang terletak dalam larik sajak atau akhir sajak. Rima bisa dijumpai tidak hanya di akhir tiap larik atau baris, namun dapat juga berada di antara tiap kata dalam baris.

- Irama adalah permainan bunyi pada akhir kata, frasa, atau kalimat.

2. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik puisi adalah unsur pembangun puisi dari luar. Dengan kata lain unsur yang mempengaruhi baik buruknya puisi dari luar kandungan puisi tersebut. Unsur ekstrinsik terbagi menjadi tiga yaitu.

a) Unsur Biografi

Unsur biografi ini adalah latar belakang pengarang. Latar belakang cukup berpengaruh dalam pembuatan puisi, misalkan penulis puisi yang latar belakangnya berasal dari keluarga miskin, maka jika ia membuat puisi akan sangat menyentuh hati para pembacanya, yang terbawa dari latar belakang penulis sehingga mampu dikesankan dalam sebuah puisi.

2. Unsur Sosial

Unsur sosial sangat erat kaitannya dengan kondisi masyarakat ketika puisi itu dibuat. Misalkan puisi itu dibuat ketika masa orde baru menjelang berakhir. Pada saat itu kondisi masyarakat sedang sangat kacau dan keadaan pemerintahan pun

sangat kacau, sehingga puisi yang dibuat pada saat itu adalah puisi yang mengandung sindiran-sindiran terhadap masyarakat.

3. Unsur Nilai

Unsur nilai dalam puisi ini meliputi unsur yang berkaitan dengan pendidikan, seni, ekonomi, politik, sosial, budaya, adat-istiadat, hukum, dan lain-lain. Nilai yang terkandung dalam puisi menjadi daya tarik tersendiri sehingga sangat mempengaruhi baik atau tidaknya puisi.

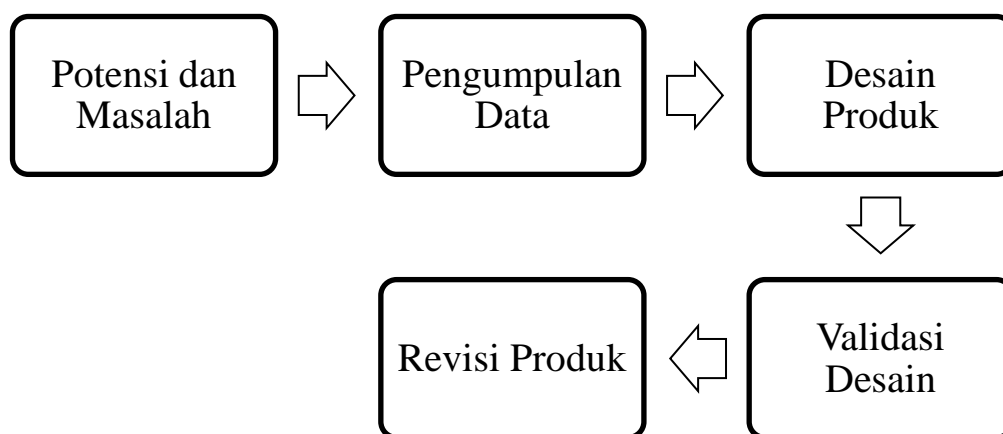
III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk media video *powtoon*, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini berifat analisis kebutuhan serta untuk menguji keefektifan produk tersebut agar memberikan dampak bagi masyarakat, khususnya pendidikan (Sugiyono, 2015: 407). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif mengapresiasi teks puisi untuk peserta didik SMP menggunakan *powtoon*.

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian model Brog and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Akan tetapi, peneliti hanya menggunakan pengembangan sampai lima langkah yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Adapun langkah-langkah yang digunakan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Langkah-langkah Prosedur Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran

Sumber: Sugiyono, 2015, 409. Metode Penelitian Pendidikan

Berdasarkan langkah-langkah di atas, dalam penelitian ini dikembangkan alur prosedur penelitian secara ringkas sebagai berikut.

A. Potensi dan Masalah

Langkah awal yang dilakukan untuk melakukan penelitian ini yaitu dengan cara mengidentifikasi masalah-masalah dan potensi yang ada serta mencatatnya. Pada tahap ini, penelitian melakukan wawancara kepada guru bahasa Indonesia untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada di dalam kelas. Setelah masalah itu ditemukan, lalu peneliti perlu memikirkan alternatif-alternatif solusi yang mungkin dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Kemudian pikirkan solusi-solusi yang benar-benar menyelesaikan masalah dan kemungkinan besar akan dilaksanakan dalam penelitian ini.

B. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dan informasi yang dapat digunakan untuk bahan perencanaan produk. Pengumpulan data dan informasi pada penelitian ini hasil data observasi dan interview pustaka seperti jurnal-jurnal, buku-buku, dan referensi lainnya.

C. Desain Produk

Tahap selanjutnya, setelah mengumpulkan data dan informasi dari teori maupun referensi, peneliti merancang produk yang dikembangkan dalam bentuk storyboard. Desain tersebut merupakan sebuah gambaran terkait materi dan pemograman media yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut.

D. Validasi Produk

Validasi produk merupakan suatu kegiatan untuk menguji atau menilai kelayakan suatu produk sebelum diujicoba supaya media menjadi lebih efektif. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan mengisi media dengan mengisi lembar instrumen berupa angket. Angket penilaian tersebut lalu di akumulasikan kembali untuk mengukur kelayakan suatu produk.

1. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk menguji dan menilai kelengkapan dan kebenaran materi, apakah sudah sesuai dengan kurikulum yang sedang digunakan. Adapun langkah-langkah melakukan validasi materi sebagai berikut.

- a. Menentukan indikator penilaian.
- b. Menyusun instrumen penelitian berdasarkan indikator penilaian.

- c. Memberikan penilaian terhadap materi produk yang dibuat oleh peneliti.
- d. Mengevaluasi dan memperbaiki produk yang telah divalidasi oleh ahli materi.

2. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media untuk mengetahui kualitas teks, gambar, bahasa, dan suara pada produk yang dibuat. Adapun langkah-langkah melakukan validasi media sebagai berikut.

- a. Menentukan indikator penilaian.
- b. Menyusun instrumen penelitian berdasarkan indikator penilaian.
- c. Memberikan penilaian terhadap produk media yang dibuat oleh peneliti.
- d. Mengevaluasi dan memperbaiki produk yang telah divalidasi oleh ahli media.

E. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dilakukan. Revisi produk dilakukan apabila terdapat catatan yang diberikan oleh validator pada uji kelayakan media pembelajaran.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

3.3.1 Angket

Angket yang diberikan yaitu berupa angket validasi, angket validasi ini diajukan kepada dosen ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Angket ini diberikan pada evaluasi produk untuk penyempurnaan media animasi *powtoon*. Angket dibuat

untuk mengetahui kelayakan produk yang akan di isi oleh dosen ahli materi, ahli media dan ahli praktisi yaitu guru bahasa Indonesia di SMP.

Tabel 3.1 Angket Indikator Penilaian Materi Aspek Pembelajaran dan Isi

No	Kriteria yang dinilai	Skor Penilaian					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesusaian materi dengan KD dan indikator (materi yang disampaikan disesuaikan dengan KD dan indikator yang ada)						
2.	Kelengkapan materi (materi yang disampaikan mencakup semua yang terdapat pada KD dan indikator)						
3.	Kebenaran materi (materi merupakan penjabaran dari KD dan indikator yang ada)						
4.	Kemudahan memahami isi materi pada media (isi materi yang terletak pada keterangan cukup mudah dipahami oleh peserta didik)						
5.	Kejelasan materi (materi yang dicantumkan memberikan kejelasan pada peserta didik)						
6.	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep						
7.	Kegiatan belajar dengan menggunakan media video animasi berbasis <i>powtoon</i> dapat memotivasi peserta didik						
8.	Memberikan kesempatan peserta didik untuk berlatih sendiri						
9.	Kebenaran dan kekinian materi						
10.	Ketepatan cakupan materi						
11.	Ketercenaan materi dengan pemahaman logis						
12.	Membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik						
13.	Penyampaian materi runtut						

14.	Materi bermanfaat						
15.	Kualitas penyajian materi						
16.	Kemudahan dan pemahaman materi						
17.	Keterlibatan dan peran peserta didik dalam aktivitas belajar						
18.	Kualitas umpan balik						

Tabel 3.2 Angket Indikator Penilaian Media Aspek Tampilan dan Aspek Pemrograman Media

No	Kriteria yang dinilai	Skor Penilaian					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan						
2.	Komposisi dan kombinasi warna <i>template</i>						
3.	Keterbacaan teks (teks pada keterangan mudah dibaca oleh peserta didik)						
4.	Ketepatan <i>layout</i>						
5.	Ketepatan gambar/animasi pada media video						
6.	Kualitas gambar						
7.	Ketepatan susunan gambar						
8.	Kemudahan pemakaian (media yang digunakan relative mudah)						
9.	Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan						
10.	Media tidak menimbulkan persepsi ganda						
11.	Musik/audio						
12.	Media video animasi <i>powtoon</i> yang dibuat sesuai kebutuhan dalam pembelajaran						
13.	Tingkat interaktifitas peserta didik dengan media						
14.	Pemberian umpan balik terhadap respon peserta didik						

Tabel 3.3 Angket Indikator Penilaian Aspek Tampilan dan Pemrograman Media Oleh Praktisi

No	Kriteria yang dinilai	Skor Penilaian					Catatan
		1	2	3	4	5	
1.	Keterbacaan teks (teks pada keterangan mudah dibaca oleh peserta didik)						
2.	Ketepatan gambar/animasi pada media video						
3.	Media video animasi <i>powtoon</i> yang dibuat sesuai kebutuhan dalam pembelajaran						
4.	Kemudahan pemakaian (media yang digunakan relative mudah)						
5.	Kesusaian materi dengan KD dan indikator (materi yang disampaikan disesuaikan dengan KD dan indikator yang ada)						
6.	Kelengkapan materi (materi yang disampaikan mencakup semua yang terdapat pada KD dan indikator)						
7.	Kebenaran materi (materi merupakan penjabaran dari KD dan indikator yang ada)						
8.	Kejelasan materi (materi yang dicantumkan memberikan kejelasan pada peserta didik)						
9.	Kemudahan memahami isi materi pada media (isi materi yang terletak pada keterangan cukup mudah dipahami oleh peserta didik)						
10.	Mendorong keingintahuan (kemampuan menarik minat belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan)						
11.	Motivasi (dengan adanya media memberikan motivasi untuk selalu belajar)						

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara dilakukan untuk mengetahui tanggapan dan saran guru. Metode wawancara dipilih agar peneliti dapat lebih dekat dengan narasumber sehingga informasi yang diperoleh lebih mendalam. Wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP N 41 Bandar Lampung. Berikut ini daftar pertanyaan saat melakukan wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia di SMP N 41 Bandar Lampung.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Hasil uji kelayakan dari ahli materi dan pendidik bahasa Indonesia dicari rata-rata empirisnya dengan rumus.

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Skor Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

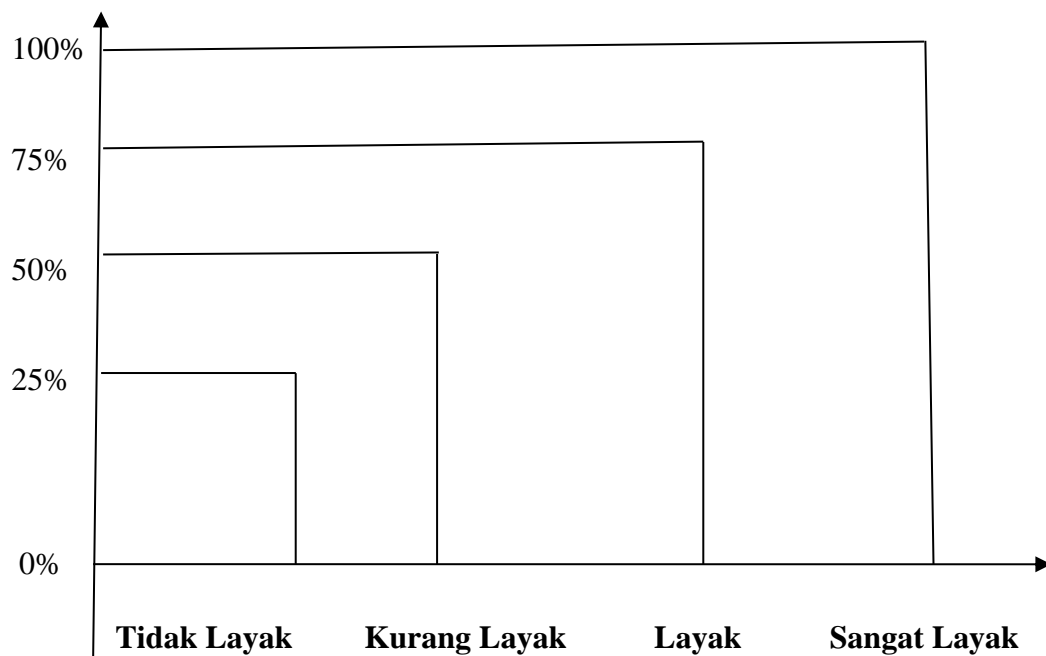
n = Jumlah Responden

Kemudian menghitung rerata persentase dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Rerata Presentase} = \frac{\text{skor rata} \times 100\%}{\text{Skor Tertinggi}}$$

Untuk mengetahui kualitas produk multimedia yang dikembangkan dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui angket dan setiap butir pertanyaan dibagi menjadi empat skala. Skor yang diperoleh kemudian diubah dalam bentuk persentase.

Dasar penentuan skala dalam bentuk persentase mengadopsi Sudaryono dkk (2013) sebagai berikut.



Keterangan:

- Angka 0% - 25% = Tidak Layak
- Angka 26% - 50% = Kurang Layak
- Angka 51% - 75% = Layak
- Angka 76% - 100% = Sangat Layak

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal berikut ini.

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media animasi berbasis *powtoon* untuk pembelajaran materi puisi. Pengembangan media ini menggunakan 5 langkah sebagai berikut.
 - a. Menganalisis potensi dan masalah, yaitu selain menganalisis masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran menulis teks puisi khususnya pada medianya, tahap ini juga menganalisis potensi sarana sekolah yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang pembelajaran khususnya media pembelajaran yang akan dikembangkan.
 - b. Melakukan pengumpulan data, pada tahap ini dilakukan proses wawancara dan menganalisis buku referensi yang mengkaji mengenai media pembelajaran teks puisi dan media pembelajarannya sebagai acuan untuk melakukan penelitian.
 - c. Melakukan desain produk, hal-hal yang dilakukan dalam perancangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi animasi *powtoon*, antara lain sebagai berikut.

- 1) Tahap penyusunan materi, pada tahap penyusunan materi, peneliti menentukan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan materi teks puisi yang dipilih sesuai dengan tingkat sekolah menengah pertama.
 - 2) Tahap penyusunan media dilakukan dengan pemilihan tema, latar belakang dan pemilihan suara.
- d. Melakukan validasi desain, setelah produk pengembangan media animasi *powtoon* selesai dibuat. Langkah selanjutnya adalah mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut melalui validator materi, validator media, dan praktisi. Oleh karena itu, media pembelajaran tersebut dikategorikan layak digunakan.
- e. Melakukan revisi produk, yaitu produk yang telah divalidasi masih perlu diperbaiki sesuai komentar validator untuk menghasilkan produk akhir media pembelajaran teks puisi berbasis animasi *powtoon* yang sesuai.
2. Media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* telah dinyatakan layak oleh validator ahli materi, ahli media, dan praktisi. Hasil validasi materi diperoleh skor rata-rata 3,94 dan rerata persentase 78,8% dengan kategori sangat layak, validasi media diperoleh skor rata-rata 4 dan rerata persentase 80% dengan kategori sangat layak, dan praktisi diperoleh skor rata-rata 4,63 dan rerata persentase 92,72% dengan kategori sangat layak.

5.2 Saran

1. Pendidik sebaiknya lebih meningkatkan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu mengajar di dalam kelas sebagai penunjang kegiatan

pembelajaran, seperti produk yang dihasilkan oleh peneliti yaitu media animasi *powtoon*.

2. Peserta didik mampu menyesuaikan diri terhadap media-media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran dalam keadaan daring maupun luring termasuk media yang dihasilkan oleh peneliti.
3. Peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi atau acuan untuk membuat pengembangan media yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin. (1986). *Media Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Gava Media: Yogyakarta.
- Deliviana, Eva. 2017. *Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya*. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely, 1971. *Teaching and Media: A Systematic approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ.
- Gagne, and Briggs. 1975. *Intructional Technology: Foundations*. Hillsddale: Lawrence Erlmaun Assciates, Publishers.
- Heinich, Molenda, Russel. (1996), *Instructional Media and New Technologies of Instruction*, Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Kemendikbud. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Kurniawan, Heru; Sutardji. 2012. *Penulisan Sastra Kreatif*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Lee.W.W. & Owen. D.L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*, (2nd Ed). San Francisco: Pfeiffer.
- Prasasti, Trini dan Irawan, Prasetya. 2005. *Media Sederhana*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Schramm, W. 1977. *Big Media Litle Media*. London: Sage Public-Baverly Hills.
- Seels, B. B., dan Glasgow, Z., (1990). *Exercises In Instructional Design*, Merrill, Columbus.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sumardjo, Jakob. 1984. *Memahami Kesusastaan*. Penerbit Alumni: Bandung.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). CV Alfabeta: Bandung.

Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu: Yogyakarta.

Sadiman, Arief S. (dkk). 2008. *Media Pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada: Jakarta.

Webster (1983: 105) dalam kutipan Arsyad (2002) *Media Pembelajaran*: Jakarta. PT Raja Garfindo Persada.