



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI BERBANTUAN VIDEO POWTOON UNTUK SISWA KELAS X SMA

¹Mey Riska Putri, ²Ali, ³Deliani

Universitas Islam Sumatera Utara

ABSTRACT

This study aimed to describe the development process and feasibility of negotiation text learning media assisted by Powtoon video for class X SMA students. The source of data is questionnaires. The type of data used quantitative descriptive data as the main data collected through an instrument with a Likert scale. Respondents in this study were material and media experts. The research method used 4-D of Research and Development by Thiagajangan that consists of 4 stages, namely Define, Design, Development, and Dissemination. This study is limited to the development and validation stages by four expert validators, since the current situation of Covid-19 so it cannot do the dissemination stage. Based on the results of the material expert responses, the overall material aspect average was 75% with the "Eligible" category. Meanwhile, media/design experts obtained an average overall aspect of 87% in the "Very Eligible" category. It means that the learning media is feasible and valid to be applied to small groups and large groups.

ARTICLE HISTORY

Submitted 27 Maret 2022

Revised 30 Maret 2022

Accepted 31 Maret 2022

Published 31 Maret 2022

KEYWORDS

Learning Media, Negotiation Text, Video Powtoon

CITATION (APA 6th Edition)

¹Mey Riska Putri, ²Ali, ³Deliani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbantuan Video Powtoon Untuk Siswa Kelas X Sma. *BAHAstra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.6(2), 218-222.

*CORRESPONDANCE AUTHOR



meyriskaputri2605@gmail.com

ali@fkip.uisu.ac.id

deliani@fkip.uisu.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.30743/bahastra.v7i2>.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang bertujuan untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas, untuk mendewasakan dan menanamkan nilai-nilai bagi manusia untuk meningkatkan kualitas diri. Melalui pendidikan kita mampu membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) berkompoten sehingga dapat bermanfaat untuk membantu dirinya dalam menghadapi kemajuan zaman. Meningkatkan sumber daya manusia dalam dunia pendidikan banyak hal yang harus dilakukan pemerintah. Sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional tentang Sistem Pendidikan Nasional salah satunya adalah membentuk karakteristik peserta didik yang kreatif dan mandiri. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di sekolah guru perlu melatih siswa untuk berpikir dan bertindak kreatif serta mandiri.

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang mengarahkan peserta didik untuk memiliki kecakapan berpikir tingkat tinggi. Kecakapan berpikir yang dimaksud bukanlah berpikir biasa-biasa saja yang hanya sekedar mengingat, memahami atau menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari. Namun, kecakapan berpikir tingkat tinggi adalah suatu proses berpikir yang mengantarkan peserta didik pada level kognitif tertinggi, dimana siswa sudah mampu berpikir kritis, kreatif, logis dan sistematis dengan terampil menganalisis, mengevaluasi, sampai mengkreasikan kembali. Konsep berpikir itulah yang dikenal dengan istilah keterampilan berpikir tingkat tinggi atau higher order thinking skills (HOTS).

Guru diharapkan harus mampu mengatasi masalah yang sering dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, melalui perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan salah satunya pada dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Kita dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara menyampaikan materi dengan media



pembelajaran yang menarik untuk pembaca, sesuai dengan perkembangan industri 4.0 atau yang biasa disebut dengan era digital.

Bagi guru tidak cukup jika hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan pelajaran. Akan tetapi juga membutuhkan sarana ataupun alat sebagai penyalur pesan dari penjelasan guru yang biasa disebut dengan media. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada hasil pembelajaran yang baik. Secara langsung media pembelajaran merupakan pendukung untuk kelancaran proses pembelajaran, meningkatkan minat dan daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran akan sangat terbantu dalam pencapaiannya.

Namun, pada saat ini terdapat penularan virus berbahaya yang dinamakan *Corona Virus Disease (Covid-19)* yang terjangkit sejak akhir tahun 2019 hingga saat ini, sehingga tidak memungkinkan proses belajar mengajar dapat berlangsung di kelas seperti biasanya, maka pelaksanaan proses pembelajaran harus dilakukan dalam jaringan (Daring) untuk mencegah penyebaran Covid-19.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan peneliti pada saat melaksanakan Magang III di SMAS YAPIM Medan, dalam pembelajaran guru menggunakan media buku paket dan power point, masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang mengakibatkan proses pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik ditambah dengan kondisi pandemi yang melanda pada saat ini, yang menuntut pendidik atau guru untuk lebih mengenal adanya media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu media audiovisual. Media yang dapat peserta didik rasakan baik suara dan gambar secara bersamaan yaitu berupa video. Munir (2012:347), berpendapat "Video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/ fantasi." Oleh karena itu, salah satu hal dapat dilakukan untuk menjadi kegiatan pembelajaran menarik dan interaktif adalah penggunaan aplikasi Powtoon. Powtoon merupakan salah satu jenis layanan online berbentuk video yang memiliki fitur animasi menarik. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual.

Salah satu teks yang dianjurkan dalam kurikulum 2013 kelas X SMA pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah teks negosiasi. Namun media dalam teks negosiasi kurang mendapat perhatian dan cenderung monoton yaitu menggunakan media buku paket dan Power Point. Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan Video Powtoon dan penulis mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbantuan Video Powtoon Untuk Siswa Kelas X SMA".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan termasuk jenis penelitian dan pengembangan (research & development). Menurut Sugiono (2017:30) "Metode penelitian dan pengembangan (research & development) merupakan penelitian dan pengembangan yang dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan." Subjek dalam penelitian ini adalah 2 (dua) orang Ahli Media dan 2 (dua) orang Ahli Materi.

Peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari Thiagarajan yaitu model 4-D. Model pengembangan 4-D yang memiliki 4 tahapan yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Mengembangkan) dan Dissemination (Penyebaran). Penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap *develop* dikarenakan memiliki keterbatasan waktu akibat adanya pandemi Covid-19 saat ini yang tidak memungkinkan untuk keterlaksanaannya tahap *dissemination* (penyebaran).

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar angket/kuisisioner. Instrumen dengan menggunakan skala likert untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak layak. Jenis data yang digunakan adalah data deskripsi kuantitatif sebagai data pokok yang terkumpul melalui instrumen penilaian yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mengukur tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan angket dimana penilaiannya menggunakan skala likert dalam bentuk *Chechlist* yang terdapat lima macam jawaban dalam setiap item pertanyaan. Setelah mengetahui jumlah total skor dari angket selanjutnya untuk mengetahui presentase kelayakan produk pada media pembelajaran berbentuk video pembelajaran pada penelitian ini, selanjutnya dilakukan analisis data presentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian ini merupakan tahap untuk menetapkan produk apa yang dikembangkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Pada tahapan pendefinisian, terdapat beberapa langkah-langkah pokok sebagai berikut: analisis awal akhir, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran.

a. Analisis Awal Akhir

Pada tahap ini, langkah awal yang dilakukan bertujuan untuk memunculkan sebuah masalah yang mendasar ada proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada pendidik di sekolah SMAS YAPIM Medan pada saat pelaksanaan Magang III. Berdasarkan wawancara diperoleh informasi penggunaan media pembelajaran berupa buku paket dan power point.

b. Analisis Tugas

Analisis tugas merupakan kumpulan prosedur untuk menentukan isi materi teks negosiasi secara garis besar dari Kompetensi Dasar (KD) pada media pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan suatu kegiatan menyusun konsep pada materi pokok yang akan dibelajarkan kepada peserta didik dalam media pembelajaran.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan dengan cara merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang berpedoman pada Kompetensi Dasar (KD) materi Teks Negosiasi.

2. Perancangan (*Design*)

Perancangan berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Tahap perancangan terdiri dari tahap sebagai berikut: pemilihan media pembelajaran, pemilihan format dan rancangan awal.

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media bertujuan untuk menetapkan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran teks negosiasi berupa video powtoon.

b. Pemilihan Format

Pada tahap ini, peneliti memilih format untuk mendesain media pembelajaran sebagai produk yang dikembangkan. Untuk mendesain tampilan media pembelajaran sangat dibutuhkan beberapa aplikasi pendukung seperti gambar animasi, gambar-gambar yang mendukung lainnya yang bersumber dari internet, MP3 Recorder, E-book Kemendikbud sebagai referensi materi dan referensi materi dari internet.

c. Rancangan Awal

Setelah menentukan media pembelajaran serta memilih format yang akan digunakan, selanjutnya peneliti dapat menyusun rancangan awal dari media pembelajaran. Rancangan awal media terdiri dari tampilan pembuka pada media, tampilan kompetensi dan tujuan pembelajaran, tampilan sajian materi, tampilan sajian tugas dan tampilan penutup.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon yang melalui tahap validasi para ahli media dan ahli materi yang kemudian dianalisis dan direvisi berdasarkan kritik dan saran. Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu: validasi dan revisi produk.

a. Validasi

Validasi yaitu kegiatan penilaian sebuah rancangan produk yang dikembangkan. Terdapat dua tahap dalam validasi yaitu sebagai berikut.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan materi pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X SMA sesuai dengan kompetensi inti, dan kompetensi dasar. Validasi ahli materi menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan validator ahli materi.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon. Validasi media menggunakan lembar instrumen penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media.

b. Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan setelah dilakukan validasi produk oleh validator ahli yang kemudian diperbaiki kembali sehingga dihasilkan produk media pembelajaran teks negosiasi menggunakan aplikasi powtoon yang lebih baik.

Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan, produksi media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video Powtoon dilakukan secara bertahap dengan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi 3D (*Define, Design dan Development*) karena keterbatasan waktu akibat adanya Covid-19. Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran adalah analisis kebutuhan. Analisis ini dilakukan guna melihat gambaran awal yang berkaitan dengan kegiatan proses belajar mengajar melalui kegiatan wawancara terhadap salah satu pendidik pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA di SMAS YAPIM Medan.

Setelah analisis kebutuhan diidentifikasi, selanjutnya dilakukan pembuatan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Negosiasi dengan KD 3.11 dan KD 4.11 yang dirancang langsung pada lembar kerja aplikasi Powtoon. Langkah-langkah merancang produk media pembelajaran interaktif ini, diantaranya adalah menyesuaikan kompetensi dasar serta silabus berdasarkan kurikulum 2013. Adapun desain produk media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video Powtoon untuk siswa kelas X SMA terdiri dari kompetensi, materi, contoh teks negosiasi dan latihan soal. Selanjutnya divalidasi oleh tim validator yang diberikan kepada 2 validator ahli materi dan 2 validator ahli media. Penulis memberikan produk media pembelajaran kepada tim ahli materi dan ahli media beserta angket untuk divalidasi. Adapun hasil presentasi pada validasi ahli materi dan media adalah sebagai berikut:

Validator Ahli	Persentase	Rata-rata
Ahli Materi I	81%	75%
Ahli Materi II	68%	
Ahli Media I	80%	87%
Ahli Media II	94%	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi I diperoleh jumlah total skor 130 dengan presentase kelayakan sebesar 81% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sedangkan hasil penilaian ahli materi II diperoleh jumlah total skor 109 dengan presentase kelayakan sebesar 68% termasuk dalam kategori "Layak". Dengan demikian hasil dari penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata keseluruhan materi sebesar 75% dan setelah diubah ke dalam kategorisasi interpretasi skor menunjukkan kategori "Layak". Artinya media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video Powtoon untuk siswa Kelas X SMA ini layak dan valid untuk di uji cobakan ke kelompok kecil dan kelompok besar. Produk ini dikembangkan sampai ditahap ini saja dikarenakan keterbatasan waktu akibat adanya Covid-19 yang terjadi pada saat ini. Sehingga tidak memungkinkan peneliti menguji cobakan produk ke lapangan atau ke sekolah.

Hasil validasi oleh ahli media I diperoleh jumlah total skor 120 dengan persentase kelayakan sebesar 80% termasuk dalam kategori "Layak". Sedangkan hasil penilaian ahli media II diperoleh jumlah total skor 141 dengan persentase kelayakan sebesar 94% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian hasil dari penilaian ahli media diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 87% dengan kategori "Sangat Layak". Artinya media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video Powtoon untuk siswa Kelas X SMA ini layak dan valid untuk di uji cobakan ke kelompok kecil dan kelompok besar. Seperti yang telah dijelaskan di atas, bahwa penelitian hanya sampai tahap ini saja dikarenakan keterbatasan waktu akibat adanya Covid-19.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video Powtoon menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian 4D oleh Thiagajaran yang terdiri dari 4 tahapan yaitu define, design, development, dan dissemination. Penelitian ini dibatasi pada tahap Pengembangan (development,) karena

situasi saat ini sedang terjadi pandemi Covid-19 sehingga tidak dilakukan untuk tahap Penyebarluasan (dissemination).

Penentuan kelayakan media pembelajaran menggunakan uji validasi yang dilakukan 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi I diperoleh presentase kelayakan sebesar 81% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sedangkan hasil penilaian ahli materi II diperoleh presentase kelayakan sebesar 68% termasuk dalam kategori "Layak". Dengan demikian hasil dari penilaian ahli materi diperoleh nilai rata-rata keseluruhan materi sebesar 75%. Sementara hasil validasi oleh ahli media I diperoleh persentase kelayakan sebesar 80% termasuk dalam kategori "Layak". Sedangkan hasil penilaian ahli media II diperoleh persentase kelayakan sebesar 94% termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian hasil dari penilaian ahli media /desain diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 87% dengan kategori "Sangat Layak". Artinya media pembelajaran teks negosiasi berbantuan video Powtoon untuk siswa Kelas X SMA ini layak dan valid untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas X SMA.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Daryanto, 2020. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Kartika, R., Adisaputera, A., & Sholin, M. (2018). Development of learning module on observation result report text based interactive multimedia. *IOSR Journal of Reseach & Method in Education*, 8(3), 39-43.
- Kosasih, E. 2014. *Jenis-Jenis Teks (Analisis Fungsi, Struktur, Dan Kaidah Serta Langkah Penulisannya)*. Bandung: Yrama Widya.
- Munir, 2012. *Multimedia (Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Nainggolan, A. O. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Puisi Bermuatan Kreatif Untuk Siswa Kelas X SMA* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Soraya, R., Mardiana, N., Mardiani, N., Kartika, R., & Siregar, W. (2022). Learning management strategy new normal era. In *E3S Web of Conferences* (Vol. 339, p. 06002). EDP Sciences.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta .
- Suherli, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia Kelas X SMA/SMK Edisi Revisi 2017 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Suryani, Nunuk. 2019. *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya.