

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “POWTOON”
DALAM PELAJARAN TEKS EKSPLANASI
UNTUK KELAS XI SMAN 2 BANJARMASIN**

***DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA "POWTOON" IN EXPLANATION TEXT
LESSONS FOR GRADE XI SMAN 2 BANJARMASIN***

Uswatun Hasanah; Sabhan; Lita Luthfiyanti
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Lambung Mangkurat
uswatunhasanah272727@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah, yaitu bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *powtoon*, bagaimana efektivitas penggunaan produk pengembangan media *powtoon*, bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *powtoon*. Metode penelitian yang digunakan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sumber data, yaitu kelas XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin, data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil validasi dari ahli materi, memperoleh nilai (%) sebesar 97, 22% yang dideskripsikan berkriteria sangat valid, dan hasil presentasi ahli materi sebesar 81, 25% yang dideskripsikan berkriteria sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa sebelum menggunakan media *powtoon* dengan presentase 57,79, sedangkan setelah menggunakan media *powtoon* dengan prosentase 87,36. Perbandingan antara *pretest* dan *posttest* adalah 29,57. Tingkat efektivitas penggunaan media *powtoon* terhadap kemampuan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin berkategori cukup efektif dengan rata-rata 41%.

Kata kunci: Pengembangan media pembelajaran, *powtoon*, dan teks eksplanasi

Abstract

This study aims to answer the formulation of the problem, namely how is the process of developing powtoon learning media, how effective is the use of powtoon media development products, how are students' responses to powtoon-based learning media. The research method used is development or Research and Development (R&D). The data source, namely class XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin, data was obtained from the results of the pretest and posttest. The validation results from material experts obtained a value (%) of 97.22% which was described as very valid criteria, and the results of the presentation of material experts were 81.25% which were described as very valid criteria. Based on the results of the study, it is known that before using powtoon media with a percentage of 57.79, while after using powtoon media with a percentage of 87.36. The comparison between pretest and posttest is 29.57. The level of effectiveness of using powtoon media on the ability to write explanatory texts in class XI E-10 students of SMAN 2 Banjarmasin is categorized as quite effective with an average of 41%.

Keywords: Development of learning media, powtoon, and explanatory text.

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia terus berkembang, terutama dalam hal metode pengajaran yang inovatif. Salah satu metode yang menarik perhatian adalah penggunaan media pembelajaran digital, seperti Powtoon, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian oleh Atus, Yasin, dan Cahaya (2025) memberikan wawasan berharga mengenai dinamika percakapan dalam konteks diskusi publik melalui program gelar wicara Mata Najwa.

Teknologi digunakan hampir seluruh bidang kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Jika kurang diperhatikan pada tingkat pendidikan dasar, kualitas pendidikan cenderung buruk. Radiah, dkk (2021) berpendapat Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sudah ada dari sekolah dasar berlanjut sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi. Alfianti & Taqwiem (2020) mengemukakan Bahasa Indonesia sebagai sebuah materi keilmuan memang sudah memiliki materinya sendiri. Syirmadinah, dkk (2020) Terampil berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia ada empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Pada pelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari keterampilan berbahasa, contohnya keterampilan menulis. Menulis hakikatnya adalah proses komunikasi, menyampaikan pesan berupa ide dan gagasan, kepada orang lain melalui bahasa tulis sebagai alat bantu (Rivers, 1981; Syafi'ie, 1988; Tarigan, 1987).

Radiah, dkk (2021) berpendapat bahwa menulis dapat dikatakan sebagai kegiatan mengasah kreativitas dengan menyusun huruf menjadi kata maupun kalimat untuk disampaikan kepada pembaca atau individu lain sehingga pembaca dapat memahaminya. Perkembangan pendidikan di Indonesia sudah dapat dipandang berdasarkan aspek-aspek yang menunjang pendidikan di Indonesia mulai dari sistem pembelajaran, model pembelajaran, hingga media pembelajaran. Try dkk (2022, hlm. 281) mengemukakan bahwa keterampilan menulis cukup penting dalam proses belajar karena termasuk bagian penting dalam berkomunikasi. Menulis termasuk kegiatan merangkai/menyusun ide atau gagasan pada sebuah tulisan padu.

Bahasa dapat berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi berupa fakta atau opini yang ada dan tersebar. Banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang sangat maju dan menarik di era millennial ini yang dapat digunakan dalam sumber belajar. Salah satunya teknologi pembelajaran berbasis media ialah *powtoon*. *Powtoon* merupakan satu media pembelajaran yang saat ini sudah ada. Media *powtoon* bertujuan untuk memudahkan

guru dalam membuat siswa menyukai pelajaran, dibuat semenarik mungkin dengan berbagai animasi yang bergerak.

Radiah, dkk (2021) berpendapat setiap media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media video, yaitu dapat digunakan berulang kali, dapat digunakan seketika, dapat ditampilkan melalui gawai, dapat menampilkan materi yang tidak bisa dibawa secara langsung, dapat menyajikan objek dengan jelas, dapat diperlambat dan dipercepat, dapat disajikan atau ditayangkan kepada kelompok kecil atau kelompok besar. Kekurangan media video, yaitu memerlukan biaya yang termasuk mahal dan proses pembuatannya lambat, memerlukan keahlian khusus, dan sukar untuk diperbaiki. Media video dipilih karena pada masa covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara daring tidak bertatap muka, maka akan lebih mudah menyampaikan materi dengan menggunakan video pembelajaran di saat guru tidak bisa menjelaskan secara tatap muka. Media menjadi salah satu komponen penting untuk pembelajaran.

Penulis memilih aplikasi *powtoon* untuk menjadikan sarana pembelajaran peserta didik kelas XI E-10 materi menulis teks eksplanasi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang diuji cobakan. Penelitian ini berfokus pada SMAN 2 Banjarmasin. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, bahwa di SMAN 2 Banjarmasin guru belum mengembangkan metode pembelajaran *powtoon*. Guru hanya menjelaskan materi menggunakan metode diskusi, eksperimen, dan tanya jawab. Berdasarkan hal tersebut banyak siswa yang merasa bosan tanpa menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *powtoon* bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam pelajaran menulis teks eksplanasi.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, antara lain penelitian Wijayanti, dkk. (2022), penelitian Delona, dan Kartikasari (2021), penelitian Izzah, dkk. (2020), dan penelitian Daffa, dkk. (2022). Penelitian Wijayanti, dkk. (2022) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powtoon* & *Quizizz* dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA” dilatar belakangi oleh kurangnya ketertarikan siswa pada materi pembelajaran untuk itu muncul gagasan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* dan *quizizz* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Program ini merupakan salah satu program video animasi yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk melibatkan anak-anak dalam pembelajaran dan mempercepat penyampaian konten sehingga mereka dapat memahaminya dengan lebih cepat. Materi pembelajaran *Powtoon* masih belum begitu dikenal di kalangan instruktur, khususnya mereka yang bekerja dengan

siswa sekolah menengah atas. Penggunaan media ini mungkin merupakan upaya untuk mengganti PowerPoint, yang berlaku untuk semua mata pelajaran dan tingkat kelas dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi, dengan alat pembelajaran digital yang inovatif. Dari hasil penelitian ini disimpulkan terdapat ketertarikan siswa dengan media pembelajaran.

Penelitian Delona dan Kartikasari (2021) yang berjudul “Perbandingan Media *Powtoon* dan *Mind Map* pada Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi SMPN 85 Jakarta” dalam penelitiannya menyebutkan terdapat perbedaan hasil dari pembelajaran mind map dengan hasil belajar dari media *powtoon* pada pembelajaran teks eksplanasi menggunakan media, yang dapat meningkatkan hasil hasil belajar siswa dengan lebih baik. Hasil belajar rata-rata menggunakan *Powtoon* 92,00 lebih tinggi daripada hasil belajar rata-rata menggunakan *Mind Map* 89,06.

Penelitian yang dilakukan Izzah dkk. (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Animasi dalam Aplikasi *Powtoon* Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi”. Landasan penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia yang banyak menekankan pada aspek menulis. Hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga para pendidik dan calon pendidik perlu menemukan cara untuk mengatasi masalah ini. Namun, siswa sering kali merasa bosan dan tidak tertarik ketika dihadapkan pada sumber daya yang perlu dikenali. Dengan hal itu, guru harus bisa memodifikasi pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

Penelitian yang dilakukan Dafa, dkk. (2022) yang berjudul “Pembelajaran Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Siswa Kelas XI IPA 1 SMAN 1 Lebong” menyebutkan Penelitian awal di SMAN 1 Lebong menunjukkan bahwa, dari beberapa kelas yang diamati, beberapa tetap menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media, dan beberapa lainnya menggunakan media audiovisual dengan proyektor PowerPoint, meskipun hanya satu atau dua kelas. Data menunjukkan bahwa media yang digunakan guru masih sederhana dan akan membuat proses belajar mengajar menjadi kurang menyenangkan. Peneliti menggunakan *powtoon* sebagai alat pembelajaran untuk mengajarkan teks eksplanasi kepada siswa kelas XI IPA 1 Lebong.

Penelitian oleh Daus, Jumadi, dan Yasin (2025) menggali wacana dalam pidato Nadiem Makariem mengenai merdeka belajar dengan pendekatan analisis wacana kritis. Temuan ini mendukung pengembangan media pembelajaran *Powtoon* dalam pelajaran teks eksplanasi untuk kelas XI di SMAN 2 Banjarmasin.

Penelitian ini menawarkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Powtoon dengan fokus pada pengembangan materi teks eksplanasi yang lebih interaktif dan menarik. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang sering kali tidak melibatkan ahli dalam proses validasi, penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D untuk memastikan kualitas dan kelayakan media yang dihasilkan. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi juga memperhatikan respon siswa terhadap media pembelajaran, sehingga memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengalaman belajar mereka. Kelemahan penelitian terdahulu termasuk kurangnya validasi, fokus yang terbatas, metodologi yang tidak konsisten, dan keterbatasan dalam konteks, yang membuat hasilnya sulit digeneralisasi. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik simpulan bahwa penelitian ini penting untuk dilakukan karena pengembangan media *powtoon* dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Melalui animasi dan perpaduan antara musik dan gambar, materi pembelajaran lebih menarik perhatian, dan meningkatkan kemampuan konsentrasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian tersebut, media *powtoon* dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi.

Meskipun penelitian ini pernah dibahas oleh para ahli sebelumnya, penulis akan menegaskan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Perbedaannya yaitu dari segi objek atau populasi yang penulis pilih. Dalam penelitian ini yang menjadi objeknya adalah siswa kelas XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks eksplanasi di kalangan peserta didik kelas XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin pada tahun pelajaran 2023/2024. Dalam konteks ini, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diatasi. Pertama, bagaimana proses pengembangan media Powtoon sebagai sarana untuk pembelajaran menulis teks eksplanasi di kalangan peserta didik tersebut? Kedua, bagaimana efektivitas penggunaan produk pengembangan media Powtoon ini dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi? Ketiga, bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Powtoon tersebut?

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media Powtoon dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi pada peserta didik kelas XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin tahun pelajaran 2023/2024. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan produk

pengembangan media Powtoon pada pembelajaran menulis teks eksplanasi, serta untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Powtoon tersebut.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pendidikan, menambah pengetahuan tentang media pendidikan, serta memberikan wawasan baru kepada pembaca mengenai penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada peserta didik dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan semangat belajar. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan media pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mencegah kebosanan siswa. Sementara itu, bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam menyiapkan lingkungan belajar yang sesuai dan layak bagi siswa.

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang perlu didefinisikan untuk memudahkan pemahaman dan menghindari kesalahpahaman antara penulis dan pembaca. Pengembangan bahan pembelajaran didefinisikan sebagai proses merancang, menciptakan, menyempurnakan, dan mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa, guna merangsang kecerdasan, perhatian, pemikiran, minat, motivasi, dan perhatian siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta mencapai tujuan pembelajaran secara sempurna. Untuk membantu pembaca memahami latar belakang suatu fenomena dengan cara yang jelas dan logis, teks eksplanasi menggambarkan prosedur atau proses fenomena, baik alam maupun sosial. Sedangkan Powtoon adalah aplikasi kreatif yang membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara inovatif, dengan kemampuan untuk membuat animasi interaktif dan presentasi yang menarik, sehingga dapat membangun lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Pengembangan, atau Penelitian dan Pengembangan (R&D), adalah metodologi penelitian yang digunakan. Alasan menggunakan jenis penelitian ini, yaitu Pengembangan atau *Research and Development* (R&D), adalah untuk menciptakan dan menguji media pembelajaran yang efektif dan relevan bagi siswa. Metodologi ini memungkinkan peneliti

untuk merancang, mengembangkan, dan mendemonstrasikan produk pembelajaran yang inovatif, seperti media berbasis Powtoon, dengan mengikuti proses sistematis. Dengan R&D, peneliti dapat melibatkan ahli untuk melakukan validasi, memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar akademis, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi efektivitas media melalui uji coba di lapangan, sehingga dapat memberikan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan lebih lanjut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Menurut Borg dan Gall (1998) dalam (Sugiyono, 2019), penelitian dan pengembangan adalah prosedur atau pendekatan yang digunakan untuk membuat dan mengevaluasi barang. Validasi dan pengembangan produk dibantu oleh penelitian dan pengembangan. Pengembangan produk, secara umum, mengacu pada proses membuat produk yang sudah ada menjadi lebih berguna, efisien, atau efektif, atau mungkin melibatkan produksi barang yang sama sekali baru yang sebelumnya tidak tersedia. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran menulis teks eksplanasi berbasis *powtoon* untuk siswa XI E-10 SMA tahun ajaran 2023/2024. Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D yang dicetuskan oleh Thiagarajan. Model pengembangan ini akan melewati 4 langkah yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Banjarmasin, yang berlokasi di Jl. Mulawarman No.21, Teluk Dalam, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70115. Penelitian ini berlangsung selama dua semester, dengan durasi total delapan bulan, dimulai dari bulan Oktober hingga Mei tahun ajaran 2023/2024.

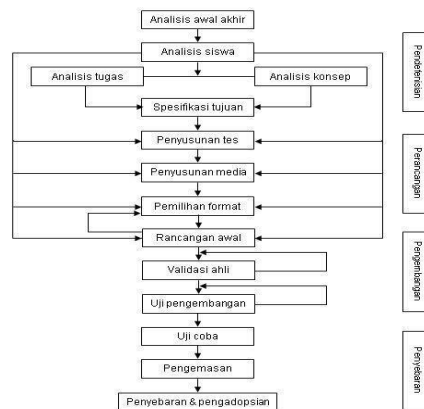
Target atau Subjek Penelitian

Target penelitian ini adalah peserta didik kelas XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin yang berjumlah 38 orang, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 28 siswa perempuan. Kelas ini dipilih karena merupakan kelas jurusan sastra yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Peneliti menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran

ini, melibatkan ahli media, ahli materi, serta guru dalam proses validasi produk. Sampling dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan relevansi materi, untuk memastikan efektivitas dan kelayakan produk pembelajaran yang dihasilkan.

Prosedur

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahap utama: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).



Gambar 1. Model Pengembangan 4D

1. Tahap Pendefinisian

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan menganalisis karakteristik siswa serta materi yang akan diajarkan. Hasil analisis digunakan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas.

2. Tahap Perancangan

Peneliti menyusun desain media pembelajaran berbasis powtoon, memilih format yang sesuai, dan menyiapkan standar tes untuk evaluasi hasil belajar.

3. Tahap Pengembangan

Produk yang dirancang dievaluasi oleh ahli. Penelitian ini diuji coba di lapangan dan disempurnakan berdasarkan masukan yang diperoleh.

4. Tahap Penyebaran

Media pembelajaran yang telah dikembangkan disebarluaskan kepada guru dan lembaga terkait untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan berasal dari siswa kelas XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin yang terdiri dari 38 siswa, ahli media, ahli materi, dan guru. Sumber data ini

diambil karena kelas tersebut merupakan jurusan sastra, dan data yang diambil meliputi produk media pembelajaran berbasis powtoon, respons siswa terhadap media tersebut, efektivitas penggunaannya, serta hasil validasi dari ahli.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menganalisis data pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Wawancara: Wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mendapatkan data terkait pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI E-10. Wawancara dilakukan melalui aplikasi WhatsApp, sedangkan wawancara dengan siswa dilakukan melalui Google Forms dengan daftar pertanyaan yang tidak berurutan.
2. Angket: Angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai validasi kelayakan media yang dikembangkan, efektivitas media, dan respons siswa terhadap media pembelajaran powtoon. Angket ini berisi pertanyaan terkait kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan pengalaman baru dalam menggunakan powtoon sebagai media pembelajaran.
3. Dokumentasi: Dokumentasi berupa foto dan dokumen yang relevan dikumpulkan untuk mendukung proses pengolahan data yang telah diperoleh. Dokumentasi ini meliputi bukti-bukti kegiatan yang dilaksanakan dan data siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respons siswa. Instrumen validasi ahli media dan materi berfungsi untuk menilai kelayakan teks, bahasa, tampilan, dan penyajian media, serta kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Sedangkan angket respons siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran powtoon yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengevaluasi data yang diperoleh dari angket ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan data sebagaimana adanya tanpa membuat generalisasi atau simpulan umum.

a. Analisis Data Validasi Kelayakan Media oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli materi dan ahli media guna melakukan analisis validasi data ahli. Para ahli akan diberikan kuesioner yang telah

dirancang oleh peneliti untuk diisi. Langkah selanjutnya adalah menghitung hasil akhir berdasarkan jawaban kuesioner, yang meliputi validasi dari ahli media, ahli materi pokok, dan hasil tes *respons* siswa, setelah semua kuesioner telah diisi oleh para ahli dan terkumpul.

Penelitian ini menggunakan *skala likert* untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran menulis teks eksplanasi berbasis *powtoon*. Setiap butir indikator yang diukur dalam instrumen diberikan skor yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validator menggunakan Skala Likert pada Pembelajaran Teks Eksplanasi

Nilai (Likert)	Interval	Kriteria
1.	0%-19,99%	Sangat Tidak Baik (Revisi Total)
2.	20%-39,99%	Kurang Baik (Revisi)
3.	40%-59,99%	Cukup Baik (Perlu Revisi)
4.	60%-79,99%	Baik (Tidak Revisi)
5.	80%-100%	Sangat Baik (Tidak Revisi)

Sumber: Sugiyono (2019 : 146) *Metode Penelitian Pendidikan*

Setelah data tersebut diperoleh untuk menghitung skor analisis data validasi ahli, menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase : } \underline{x} = \frac{\Sigma sp}{\Sigma sm} \times 100\%$$

Σsp = Total Skor yang diperoleh

Σsm = Total Maksimum

Berdasarkan hasil perhitungan rentang nilai presentase skor, didapatkan kategori kelayakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang sudah selesai tahap pengembangan dapat digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak.

Tabel 2. Rentang nilai presentase skor

No	Skor (%)	Kategori Kelayakan
1.	25-43	Tidak Valid
2.	44-62	Kurang Valid
3.	63-81	Valid

4.	82-100	Sangat Valid
----	--------	--------------

b. Analisis Data Angket Respons Peserta Didik

Analisis data instrument respon peserta didik terhadap media pembelajaran menulis teks eksplanasi berbasis *powtoon* yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan skala *likert*.

Pernyataan sangat setuju (SS) bernilai 4, setuju (S) bernilai 3, kurang setuju (KS) bernilai 2, dan tidak setuju (TS) bernilai 1 dapat digunakan untuk mewakili tanggapan responden. Rumus berikut digunakan untuk menghitung kuesioner analisis responden:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase penilaian (%)

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Berikut ini yaitu interpretasi angket respon siswa-siswi terhadap media yang dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Interpretasi Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Kriteria Nilai	Persentase (%)	Kategori
4	76-100	Sangat baik
3	51-75	Baik
2	26-50	Kurang baik
1	0-25	Tidak baik

c. Analisis Data Keefektifan Uji Coba

Rumus efektivitas relatif akan digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas pembelajaran berdasarkan nilai rata-rata pretest dan posttest siswa selama uji coba kelompok besar menggunakan media pembelajaran yang dibuat. Rumus berikut digunakan untuk menentukan efektivitas relative.

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER : Efektifitas Relatif

MX 1 : Mean/nilai rata-rata pretest

MX 2 : Mean/nilai rata-rata posttest

Tabel 4. Kriteria Keefektifan Uji Coba

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
0%-20%	Tidak Efektif

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk media pembelajaran berbasis *powtoon* materi teks eksplanasi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas XI E-10 di SMAN 2 Banjarmasin. Media pembelajaran ini diakses melalui perangkat yang terhubung ke jaringan yang dipindai menggunakan *barcode*. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menerapkan model pengembangan 4D (*Four-D*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Tahapan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* ini menggunakan 4D (*Four-D*) yaitu: 1) Tahap pendefinisian (*define*), 2) tahap perancangan, 3) tahap pengembangan (*define*), 4) tahap penyebaran (*disseminate*)

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini, data yang diperoleh dari mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin meliputi analisis kurikulum, peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kurikulum

Peneliti menganalisis kurikulum Merdeka yang digunakan di SMAN 2 Banjarmasin untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

Menganalisis karakteristik siswa dalam hal kognitif, psikomotor, dan afektif. Siswa kelas XI E-10 umumnya memiliki gawai yang dapat digunakan untuk media pembelajaran berbasis *Powtoon*, yang dianggap dapat meningkatkan proses pembelajaran.

c. Analisis Materi

Analisis dilakukan pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) terkait materi teks eksplanasi. Ditemukan bahwa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan saat ini tidak interaktif, sehingga pengembangan media Powtoon dianggap lebih menarik dan efektif.

d. Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan kompetensi dasar dan kompetensi inti dari silabus, dengan penyesuaian materi dalam media Powtoon untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Tabel 5. Tujuan Pembelajaran

Materi	Tujuan Pembelajaran
Menulis teks eksplanasi	1. Peserta didik mampu menentukan topik sebagai bahan menulis teks eksplanasi. 2. Peserta didik mampu membuat kerangka karangan berdasarkan topik yang dipilih. 3. Peserta didik mampu mengembangkan topik dan kerangka menjadi teks eksplanasi secara utuh

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti menyiapkan media pembelajaran untuk SMAN 2 Banjarmasin dengan langkah-langkah berikut:

a. Menyusun Topik Pembelajaran

Topik pembelajaran difokuskan pada materi teks eksplanasi untuk kelas XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin. Topik yang dimuat dalam media pembelajaran teks eksplanasi adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Tabel Topik Pembelajaran

Topik Utama	Sub Topik Pembahasan
Teks eksplanasi	1. Contoh teks eksplanasi 2. Unsur teks eksplanasi

3. Cara membuat teks eksplanasi

4. Pengertian teks eksplanasi

b. Pemilihan Media

Media yang dipilih adalah Powtoon karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan aksesnya bagi siswa.

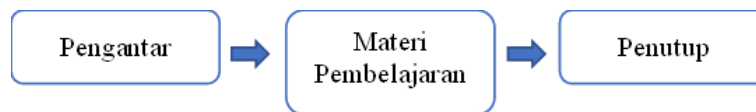
c. Pemilihan Format

Format media mencakup:

- 1) Video dalam format MP4
- 2) Kompatibilitas dengan Android dan iOS
- 3) Dapat digunakan secara daring maupun luring
- 4) Tata letak desain lanskap
- 5) Warna dominan hijau
- 6) Pengembangan menggunakan aplikasi Powtoon

d. Desain Awal

Proses pembuatan desain awal media disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Desain awal media pembelajaran adalah sebagai berikut.



3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk berdasarkan revisi dari validator dan uji coba produk. Tiga langkah dilakukan:

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lambung Mangkurat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Validator materi yaitu Dr, Sabhan, M.Pd. dan Lita Luthfiyanti, M.Pd. Angket yang digunakan berjumlah 10 butir penilaian dengan rentang skor perbutir 1-4. Berikut tabel hasil penilaian oleh ahli materi:

Tabel 7. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Nama Ahli	Penilaian Ahli Materi		Tota	Maksim	Presentas	Katego
	1	2	l	al	e	ri
Dr. Sabhan, M.Pd.	4	4	70	72	97, 22%	Sangat Baik
	4	4				

dan	4	4
Lita	4	4
Luthfiyanti,	4	4
M.Pd.	3	4
	4	4
	4	3
	4	4

Keterangan :

Jumlah : Hasil data nilai validator per-aspek

Jumlah Skor : Jumlah yang didapatkan diberi skor sesuai skala

Likert adalah 72 (Skor Sangat Baik)

Presentase : $\underline{x} = \frac{Esp}{Esm} \times 100\%$

$$\underline{x} = \frac{70}{72} \times 100\% \quad \underline{x} = 97,22\%$$

Total skor penilaian media pembelajaran berjumlah 72 (97,22%), dari skor maksimal 72 (100%). Berdasarkan kriteria presentase skor tersebut termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh satu orang ahli yaitu guru SMAN 1 Mentaya Hilir Utara. Validator media yaitu Nikkon Bhastrari, M.Pd.. Angket yang digunakan berjumlah 14 butir penilaian dengan rentang perbutir 1-4. Berikut tabel hasil penilaian oleh ahli media:

Tabel 8. Data Hasil Penilaian Ahli Media

Nama Ahli	Penilaian	Tota	Maksimal	Presentase	Kategori
	Ahli Media	1			
Nikkon Bhastrari,	4	52	64	81,25%	Sangat
M.Pd.	4				Baik
	3				
	4				
	4				
	3				
	4				
	4				
	3				

2
2
4
3
3
3
2

Keterangan :

Jumlah : Hasil data nilai validator per-aspek

Jumlah Skor : Jumlah yang didapatkan diberi skor sesuai skala *Likert* adalah 81,25 (Skor Sangat Baik)

Presentase : $\underline{x} = \frac{\Sigma sp}{\Sigma sm} \times 100\%$

$$\underline{x} = \frac{52}{64} \times 100\% \quad \underline{x} = 81,25\%$$

Total skor penilaian media pembelajaran berjumlah 52 (81,25%), dari kemungkinan 64 (100%) poin. Skor masuk dalam kategori **Sangat Baik** sesuai dengan kriteria penyajian.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Media pembelajaran berbasis *Powtoon* telah dinyatakan layak digunakan disebarkan kepada guru Bahasa Indonesia di SMAN 2 Banjarmasin, kelas E-10. Penyebaran dilakukan dengan membagikan file MP4 melalui *Google Drive*.

a. Efektifitas Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Uji coba produk dilakukan untuk menilai pengaruh media pembelajaran terhadap siswa kelas XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin melalui uji coba kelompok besar. Media yang telah diuji coba diikuti dengan angket respon siswa yang berisi 10 butir penilaian dengan skor 1-4. Penilaian mencakup tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

1. Uji Coba Kelompok Besar

Hasil belajar *pretest* dan *posttest* dari uji coba kelompok besar terhadap 33 siswa disajikan dalam penyajian data. Berikut adalah bentuk penyajian data untuk nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Anisa Fitri	60	89
2	Aqra Hyang Parahita Fama	58	88

3	Aulia Nurhaliza	45	86
4	Aura Liya Salsabila Wahyudi	62	88
5	Dewita Putri	54	89
6	Diva Aisyah Budiatty	61	90
7	Eka Aristawidya	60	88
8	Elsa Oktaviyani Sabela	60	95
9	Eva Aismala	50	88
10	Husnul Khatimah	59	79
11	Kasih Rosa Dzakirna	60	80
12	Kayla Almas Ramadhina	60	86
13	Kayla Nabila Zahra	55	89
14	Khairunnisa	61	94
15	Lisrina Alya Mukhbita	50	90
16	M. Jaya Prayogi	63	92
17	M. Iqbal Atsauri	52	88
18	Maulana Yusuf Barus	58	84
19	Muhammad Fazle Ziyadatullah Al Amin	54	88
20	Muhammad Iqbal Muttaqin	55	95
21	Muhammad Lukmanul Hakim	62	90
22	Muhammad Narendra Afif Kusyasyi	56	90
23	Muhammad Noor	50	84
24	Muhammad Raihan Saputra	63	80
25	Naila Riqri Ulya Azzahra	62	70
26	Namira Koesniar Saushan Putri	60	85
27	Nazwa Aprilia Az-Zahra Rottie	65	86
28	Nur Listiyawati	52	89
29	Putri Farida Fatin	61	95
30	Sultanah Jihan Nabilla	63	90
31	Titih Purbo Larasati	58	90
32	Wifada Islahiya	60	88
33	Yasinta Zaskia	58	80
Rata-rata		57,787	87,363

Tabel 10. Nilai Mean, Jumlah Siswa, Standar Deviasi dan Standar Error

Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Kelompok Besar**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	57,787	33	4,722	.82200
	Posttest	87,363	33	5,195	.90434

Sebelum menggunakan sumber belajar berbasis Powtoon, nilai rata-ratanya adalah 57.787. Namun, setelah menggunakan Powtoon, nilainya menjadi 87.363. Dengan menggunakan uji-t menggunakan Paired Sample t-Test dan SPSS (Statistics Product Service Solution) versi 22, dilakukanlah hasil uji kedua yang terdiri dari pretest dan posttest. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Paired Samples Test

Paired Samples Test									
Paired Differences							t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
		Deviation		Lower		Upper			
Pair 1									
Pretest	-	729.31	-	-	-	-	3	.00	
- Posttest	2.957576	1	126.957	3.216178	2.698973	23.296	2	0	
t									

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 12. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	33	.05	.28	.188	.05066
Valid N	33			6	

(listwise)

Rumus Menghitung N-Gain:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 13. Pembagian skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008:33

Dengan menggunakan rumus efektivitas relatif, nilai rata-rata penggunaan bahan ajar berbasis *powtoon* digunakan untuk menguji hasil tes kedua, yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*, guna mengukur keberhasilan siswa bahasa Indonesia dalam mempelajari teks eksplanasi. Rumus efektivitas relatif yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\left(\frac{MX2 + MX1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{87,363 - 57,787}{\left(\frac{87,363 + 57,787}{2}\right)} \times 100\% = 40,769$$

Keterangan:

ER : Efektivitas Relatif

MX 1 : Mean/nilai rata-rata pretest

MX 2 : Mean/nilai rata-rata posttest

Tabel 14. Kriteria Keefektifan Uji Coba

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Tidak Efektif
0%-20%	Sangat Tidak Efektif

Sumber: Akbar, 2013

Berdasarkan nilai efektivitas relatif penggunaan bahan ajar berbasis *Powtoon* sebesar 41%. Hal ini masuk dalam kelompok cukup efektif jika dibandingkan dengan tabel efektivitas uji coba produk. Berdasarkan temuan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan bahan ajar *Powtoon* dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran dengan sangat efisien.

b. Respon Peserta Didik

Balasan terhadap media yang dibuat dimasukkan ke dalam kuesioner respons siswa. Setelah peneliti menyelesaikan kegiatan pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk menanggapi kuesioner. Untuk mengetahui dampak penggunaan *Powtoon* terhadap proses pendidikan di kelas, siswa diminta untuk mengisi kuesioner. Total ada 38 anak yang menanggapi, baik secara individu maupun dalam kelompok besar, menurut penyajian data. Bentuk penyajian kuesioner respons siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Angket Respon Uji Coba Kelompok Besar

No	Pertanyaan	Skor
1	2	3
1.	Media ini dapat menghilangkan rasa bosan saya saat belajar	106
2.	Media ini mudah dipahami	119
3.	Tulisan di dalam media dapat saya baca dengan baik dan benar	117
4.	Pembelajaran materi yang terdapat pada <i>powtoon</i> meningkat pemahaman saya	111
5.	Informasi yang disediakan dalam media ini jelas	115
6.	Media pembelajaran yang digunakan cocok untuk materi menulis teks eksplanasi	112
7.	Belajar menggunakan video animasi berbasis <i>powtoon</i> adalah hal baru bagi saya	114
8.	Penggunaan media video animasi <i>powtoon</i> dalam pembelajaran sangat mudah	116
9.	Dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis <i>powtoon</i> saya lebih mudah memahami materi menulis teks eksplanasi	109
10.	Materi yang disampaikan dalam video animasi berbasis <i>powtoon</i> singkat dan lengkap	110
Total skor		1,129

Sumber: data dari angket

Pada tahap ini, dilakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap kuesioner respons siswa yang telah diisi oleh 38 siswa. Untuk mengukur tingkat minat siswa terhadap produk yang sedang dikembangkan, kuesioner respons siswa diisi setelah menyelesaikan semua rangkaian pembelajaran yang menggunakan materi pembelajaran Powtoon. Pemeriksaan data dari kuesioner respons siswa diberikan di bawah ini:

a. Uji Coba Kelompok Besar

35 siswa berpartisipasi dalam uji coba kelompok besar produk media pembelajaran *Powtoon*, dan temuan analisis data diperoleh dengan menggunakan rumus berikut:

1) Hasil angket respon uji coba kelompok besar

$$V\text{-au} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$\frac{1.129}{1920} \times 100\% = 74,27$$

Keterangan:

Tse : Total skor empirik yang dicapai

V-au : Validasi audience

Tsh : Skor maksimal yaitu 4 dikalikan dengan jumlah aspek yang dinilai pada angket respon yaitu 10, jadi $4 \times 10 = 40$. Hasilnya dikalikan dengan jumlah peserta didik yang mengikuti *posttest* uji coba kelompok besar yaitu 33.

Tabel 16. Kriteria Penilaian

No	Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Validitas
1	81,00% - 100,00%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.
2	61,00% - 80,00%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan.
3	41,00% - 60,00%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.
4	21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
5	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

Sumber: Akbar, 2013

Hasil uji validasi sebesar 74,27% dari hasil yang masuk dalam kriteria penilaian 61,00% - 80,00%, berdasarkan hasil uji coba kelompok besar. Dengan menggunakan klasifikasi cukup valid, cukup efektif, cukup lengkap, dan bermanfaat namun perlu perbaikan.

Pembahasan

Research and development (R&D) digunakan dalam perancangan penelitian ini. Model pengembangan Four-D (4D) digunakan. Tahap 1 hingga 4 didefinisikan, dirancang, didefinisikan, dan disebarluaskan. Efektivitas dan kualitas materi pembelajaran berbasis *powtoon* yang dibuat dapat ditingkatkan dengan bantuan proses 4D ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran validasi validator dan reaksi siswa terhadap produk yang dihasilkan, yaitu media pembelajaran berbasis *powtoon* yang berfokus pada pembuatan teks eksplanasi untuk siswa kelas XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin. Dengan demikian, media *powtoon* dapat membantu siswa belajar menulis teks eksplanasi dengan lebih efektif dan mencegah mereka menjadi tidak tertarik dengan konten yang sedang dipelajari.

Sebelum peneliti mengembangkan produk yang telah dirancang, peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik di sekolah dengan cara melakukan wawancara melalui *google form*. Peneliti memperkuat perkembangan tersebut melalui proses belajar mengajar di kelas XI E-10 SMAN 2 Banjarmasin berdasarkan hasil wawancara. Paket buku yang diberikan oleh sekolah merupakan media yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian oleh Risnawati, Hermawan, dan Alfianti (2025) mengenai "Ekranisasi Novel 3 Srikandi Karya Silvarani" mengeksplorasi proses adaptasi novel menjadi bentuk media visual. Temuan ini relevan dalam konteks pengembangan media pembelajaran *Powtoon* dalam pelajaran teks eksplanasi untuk kelas XI di SMAN 2 Banjarmasin, di mana siswa dapat memahami teknik adaptasi karya sastra dan aplikasinya dalam pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Karena materi pembelajaran berbasis *powtoon* memiliki tampilan video animasi yang menarik dan suara peneliti digunakan dalam audio, siswa menanggapi dengan baik hasil kreasi mereka, meskipun mereka kurang terlibat dalam proses pembelajaran sebelumnya. Hal ini terbukti dari tanggapan kuesioner yang diberikan kepada siswa bahwa media ini memudahkan mereka memahami materi pelajaran.

Penelitian oleh Oktaviana, Dewi, dan Luthfiyanti (2025) mengenai "Representasi Sungai dalam Cerita Rakyat Kalimantan Selatan" memberikan wawasan penting tentang bagaimana elemen budaya dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Temuan ini sangat bermanfaat dalam konteks pengembangan media pembelajaran *Powtoon* dalam pelajaran teks eksplanasi untuk kelas XI di SMAN 2 Banjarmasin, di mana siswa dapat belajar tentang nilai-nilai lokal melalui narasi yang menarik dan interaktif.

Kelayakan media pembelajaran *Powtoon* diuji melalui sejumlah tahap produksi produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Validator kemudian melakukan validasi untuk melihat apakah media pembelajaran yang direncanakan memenuhi persyaratan atau standar untuk menghasilkan media pembelajaran, mengikuti rancangan peneliti tentang hasil yang diinginkan dengan cara yang paling estetik. Tiga validator telah melalui proses validasi materi pembelajaran berbasis *Powtoon*. Kemudian, dengan 33 siswa di kelas XI E-10, peneliti menjalankan eksperimen. Siswa juga diberikan formulir umpan balik untuk menentukan apakah materi pembelajaran berbasis *Powtoon* layak.

Bidang ilmu pengetahuan alam dan teknik telah banyak menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan Sugiyono (2019). Produksi dan pengembangan hampir semua produk teknologi, termasuk gedung bertingkat tinggi, perangkat elektronik, mobil, kereta api, pesawat terbang, senjata, obat-obatan, dan peralatan medis, serta peralatan rumah tangga modern, terjadi dalam disiplin ilmu sosial ekonomi, psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan bisnis.

Penelitian oleh Niken, Sabhan, dan Faradina (2025) mengkaji keterampilan menulis cerpen berdasarkan cerpen yang didengar siswa kelas IX-D SMPN 10 Banjarmasin, memberikan wawasan tentang pengaruh pengalaman mendengar cerita terhadap kemampuan menulis kreatif siswa di Banjarmasin. Salah satu produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Powtoon*, yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran. Desain media pembelajaran tersebut akan diuji oleh para validator.

Penelitian oleh Sani, Rafiek, dan Taqwiem (2025) mengenai "Representasi Kekuasaan dalam Tindak Tutur antara Penjual dan Pembeli di Pasar Kalindo Banjarmasin" menganalisis dinamika interaksi yang terjadi dalam konteks pasar. Temuan ini dapat memberikan perspektif yang menarik dalam pengembangan media pembelajaran *Powtoon* dalam pelajaran teks eksplanasi untuk kelas XI di SMAN 2 Banjarmasin, di mana siswa dapat memahami nuansa komunikasi dan kekuasaan dalam transaksi sehari-hari.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon yang dikembangkan telah melalui proses validasi dan uji coba dengan hasil yang memuaskan. Media ini dinyatakan layak digunakan setelah mendapatkan validasi dari ahli materi dan ahli media, dengan persentase validasi sebesar 97,22% dari ahli materi dan 81,25% dari ahli media, yang menunjukkan kategori sangat valid. Uji coba lapangan pada 33 peserta didik menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat keefektifan sebesar 41%, yang dikategorikan cukup efektif. Selain itu, angket respon peserta didik menunjukkan tingkat ketertarikan sebesar 74,27%, juga berada dalam kategori cukup menarik. Dengan demikian, media pembelajaran Powtoon ini memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik serta mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran berikut dapat diberikan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran ini serta untuk penelitian selanjutnya. Bagi pendidik, disarankan untuk menggunakan media yang bervariasi dan tepat guna dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan, terutama dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi. Bagi peserta didik, disarankan untuk lebih termotivasi dan aktif dalam belajar agar keterampilan menulis teks eksplanasi dapat meningkat lebih lanjut. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk terus berinovasi dan memperluas wawasan dalam penelitian ilmiah, serta menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan kutipan dalam penelitian yang relevan di masa depan.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Alfianti, D., & Taqwiem, A. (2020). Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berorientasi Lahan Basah.
- Andi Kristanto, S. M. (2016). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Anwar, F., Pajariantono, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A., & lainnya. (2019). Pengembangan media pembelajaran "Telaah Perspektif pada Era Society 5.0". Makassar: CV. Tohar Media.

- Atus, H. S., Yasin, M. F., & Cahaya, N. (2025). Struktur Percakapan dalam Program Mata Najwa Episode Debat RKUHP: Merdeka Bersuara. LOCANA, 8(1). DOI: 10.20527/jlc.v8i1.300
- Daffa, M. A. Y. H., (2022). Pembelajaran Teks Eksplanasi dengan Menggunakan Aplikasi Siswa Kelas XI Ipa 1 SMAN 1 Lebong. *Junal Ilmiah Korpus*, 269-27.
- Daus, M. R. F., Jumadi, J., & Yasin, M. F. (2025). Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Pada Pidato Nadiem Makariem: Analisis Wacana Van Dijk. LOCANA, 8(1). DOI: 10.20527/jlc.v8i1.301
- Delona, A. D. (2021). Perbandingan Media dan Mind Map pada Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Siswa SMPN 85 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Semantika*, 21–29.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2530-2540.
- Disty, D. B. A. J., Sabhan, S., & Noortyani, R. (2025). Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas IX-F MTs “Al-Falah Putri” Kota Banjarbaru. LOCANA, 8(1). DOI: 10.20527/jlc.v8i1.299
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, D., Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, D., Rahmah, N., Nurmitasari, N., Inanna, D., Masdiana, D., Mainuddin, M., Astuti, R., & Khairani Harahap, T. (2021). *Pengembangan media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 104-114.
- Izzah, H.B. L. (2020). Pengaruh Animasi dalam Aplikasi Powtoon Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi. 1-7.
- Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video . *Jurnal Pendidikan West Science*, 372-378.
- Khasanah, A., Cahaya, N., & Taqwiem, A. (2021). Pembelajaran Teks Berita dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Peserta Didik Kelas VIII-D SMP Negeri 24 Banjarmasin.
- Kresnandya, T. F. (2019). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Konsep Vertebrata. 28-37.
- Maharotunnisa, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbentuk Komik Digital pada Materi Kondisi Alam Indonesia untuk Siswa SMP Tahun Ajaran 2021/2022. Jember: Universitas Islam Negeri Kian Haji Achmad Siddiq Jember.
- Malik, A., & Chusni, M. M. (2018). Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi. Sleman: CV Budi Utama.
- Ningrum, R. P. (2021). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Drama Siswa Kelas VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto. 39-49.

- Niken, N. E. P., Sabhan, S., & Faradina, F. (2025). Keterampilan Menulis Cerpen Berdasarkan Cerpen yang Didengar Siswa Kelas IX-D SMPN 10 Banjarmasin. LOCANA, 8(1). DOI: 10.20527/jlc.v8i1.302
- Nurhalipah, M. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis pada Materi Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 14 Palembang. Palembang.
- Nurul Aina Fika, S. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (Jppt), 220-231.
- Oktaviana, N., Dewi, D. W. C., & Luthfiyanti, L. (2025). Representasi Sungai dalam Cerita Rakyat Kalimantan Selatan (Kajian Ekologi Sastra). LOCANA, 8(1). DOI: 10.20527/jlc.v8i1.218
- Panjaitan, R., Titin, & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education), 141-151.
- Purnami, N. D., Sulianingsih, N. W., & Widyantari, N. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. 25-31.
- Radiah, Rafiek, M., & Luthfiyanti, L. (2021). Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Menggunakan Video Pembelajaran Daring Peserta Didik Kelas VII-A SMPN 13 Banjarmasin.
- Rasyid, F. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Teori, Metode, dan Praktek. Yogyakarta: Nadi Pustaka Offset.
- Risnawati, r., Hermawan, S., & Alfianti, D. (2025). Ekranisasi Novel 3 Srikandi Karya Silvarani. LOCANA, 8(1). DOI: 10.20527/jlc.v8i1.244
- Rivers, W. M. (1981). [Informasi lebih lanjut mengenai publikasi ini tidak tersedia].
- Sani, M., Rafiek, M., & Taqwiem, A. (2025). Representasi Kekuasaan dalam Tindak Tutur antara Penjual dan Pembeli Di Pasar Kalindo Banjarmasin. LOCANA, 8(1). DOI: 10.20527/jlc.v8i1.251
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawati, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest. Yogyakarta: Suryacahaya.
- Suprianto, E. (2019). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplasi. Jurnal Pendidikan Dasar, 22-32.
- Syafi'ie, I. (1988). [Informasi lebih lanjut mengenai publikasi ini tidak tersedia].
- Syahfitri, L. (2008). [Informasi lebih lanjut mengenai publikasi ini tidak tersedia].
- Syirmadinah, Nortyani, R., & Luthfiyanti, L. (2020). Keterampilan Menulis Teks Narasi Ekspositoris Peserta Didik Kelas VII-F SMP Negeri 31 Banjarmasin.

- Tabrani, M. B., Rini, P. P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 163-172.
- Taqwim, A., & Luthfiyanti, L. (2020). Analisis Kebutuhan untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Kreatif Cerpen di Lingkungan Lahan Basah.
- Tarigan, H. G. (1987). [Informasi lebih lanjut mengenai publikasi ini tidak tersedia].
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Minneapolis, MN: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Try, et al. (2022). [Informasi lebih lanjut mengenai publikasi ini tidak tersedia].
- Widiyarsari, R., Astriyani, A., & Irawan, K. V. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Bantuan Media Evaluasi Thatquiz. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 141-154.
- Wijayanti, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA".
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). Model digunakan pada Pengembangan Platform Digital Model Evaluasi Supervisi Pembelajaran Berbasis 4C's. Bantul-Jogjakarta: KBM Indonesia.