

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON PADA MATERI UNSUR PEMBANGUN PUISI KELAS X TITL SMK NEGERI 1 PERCUT SEI TUAN

Putri Puji Astuti, Rosmaini, Jeklin Marbun, Minda Ayu Lestari
Mahasiswa Prodi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Negeri Medan

surel: putripujiast24@gmail.com, jeklinmarbun9539@gmail.com mindalestari315@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran Powtoon merupakan media yang memaparkan fitur-fitur menarik didalamnya, terdapat animasi, video serta musik yang mendukung. Hal ini dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yang ada di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Powtoon serta untuk mengetahui penggunaan media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia terkait materi unsur pembangun puisi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini merupakan metode tes, angket dan dokumentasi. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media berbasis powtoon yakni siswa sudah tertarik dengan penjelasan yang dipaparkan pada media Powtoon dan hasil akhir tidak begitu baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Powtoon, Unsur Pembangun Puisi

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 adalah kurikulum pembauran yang dicetuskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis kompetensi dan karakter yang harus menjadikan peserta didik memiliki pengetahuan dan keterampilan, lalu peserta didik diminta untuk mempunyai disiplin dan memiliki kesopanan dan kesantunan, Kurikulum 2013 memiliki tujuan untuk setiap siswa sanggup mengembangkan kompetensinya, baik itu dari sikap, pengetahuan serta keterampilan. Demikian, jika peserta sudah mampu mengembangkan hal tersebut, maka peserta didik akan lebih kreatif dan inovatif. Sejalan dengan hal tersebut, para guru harus ikut andil dalam merancang serta mengerjakan kegiatan pembelajaran di sekolah, guru dituntut untuk cakap dalam memilih media seperti apa yang akan dipakai sesuai dengan substansi materi yang hendak diberikan kepada peserta didik.

Guru sebagai fasilitator dituntut untuk bisa mempersiapkan media yang sesuai. Media adalah salah satu bagian dari hal penting guna berjalannya proses belajar mengajar. Dalam hal ini, sepatutnya harus memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi untuk bisa membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan hasilnya bagus.

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 1996: 3) memaparkan bahwa media pembelajaran jika dilihat dengan sudut pandangnya adalah manusia, uraian dan peristiwa yang dapat memperbaiki suatu keadaan yang dapat menjadikan peserta didik mampu mencapai sikap, pengetahuan dan keterampilan. Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad, 1996: 4) mengutarakan media pembelajaran mencakup benda yang dipakai kemudian berfungsi dengan maksud memberikan sesuatu yang ada dalam materi pembelajaran, seperti buku, kaset, video, rekaman suara, film, foto, grafik, televisi, gambar dan komputer.

Yuhdi (2018: 48) menyatakan pemakaian multimedia dalam suatu proses belajar yakni video animasi merupakan hal yang membangkitkan keinginan peserta didik dengan uraian atau materi yang akan diajarkan oleh guru. Penggunaan multimedia akan mudah diperoleh bagi peserta didik. Akan tetapi, dalam proses pembuatan video animasi terbilang sulit dan

merupakan rintangan dalam hal ini. Maka dari itu, pemakaian video animasi dalam suatu proses belajar jumlahnya terbatas, hanya beberapa kalangan tertentu saja.

Powtoon adalah aplikasi dalam jaringan untuk menciptakan suatu presentasi atau video animasi yang tidak sukar. Powtoon mempunyai fitur yang unik dan menarik, yakni animasi yang didalamnya terdapat fitur teks, animasi yang didalamnya terdapat gambar dan kesan peralihan (transisi) yang bisa bergerak dengan ketentuan waktu. Melalui powtoon, siapa saja dapat membuat video animasi secara mudah, instan dan menarik (Yuhdi, 2018: 46).

Peneliti melakukan observasi pada hari rabu, 01 Mei 2019 di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dengan melaksanakan wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia yakni Ibu Agustina, S.Pd. Beliau menyampaikan bahwasannya kebanyakan dari beberapa guru tidak menggunakan media pembelajaran, hanya terpaku pada bahan ajar yang ada, yakni buku Bahasa Indonesia yang ditetapkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Guru hanya menggunakan media seadanya yakni bahan ajar yang disediakan oleh Kemdikbud. Keterbatasan guru untuk menyiapkan media pembelajaran terbilang cukup sulit karena faktor yang utama adalah singkatnya waktu, banyak hal yang harus dipersiapkan untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas. Faktor-faktor yang mempengaruhinya adalah bahwasannya guru tidak bisa membagi waktunya untuk menciptakan media pembelajaran dengan menghasilkan media yang sesuai dan tepat, kurangnya kreativitas guru dalam merancang suatu media pembelajaran yang dapat membangkitkan daya tarik, guru biasanya sering terpaku tidak lain kepada satu sumber bacaan saja. Banyak hal yang mempengaruhi kendala dalam membuat media pembelajaran.

Sejatinya pemakaian media pembelajaran berbasis multimedia yakni Powtoon direncanakan dengan cara yang khas dan tidak umum untuk memudahkan guru ketika memaparkan materi yang ada dalam proses belajar mengajar. Manfaat dari media pembelajaran berbasis multimedia (Powtoon) adalah untuk menjelaskan suatu materi yang sudah dipersiapkan sebelumnya oleh seorang guru, untuk menarik minat para siswa untuk belajar, interaksi antara guru dan siswa lebih dekat, menampilkan fitur-fitur yang menarik dari media pembelajaran Powtoon, dapat sesuka hati untuk mendesain media Powtoon yang akan dibuat, media powtoon memiliki konsep yang luas yang didalamnya berisikan gambar-gambar, film, objek model, musik, dan lain sebagainya. Selanjutnya, kelebihan dari media pembelajaran berbasis multimedia (Powtoon) juga menampilkan dan dapat memfasilitasi penggunaannya untuk dapat membuat hasil rancangan yang menarik dan bagus tentunya, seperti menampilkan animasi-animasi yang tercantum, fitur-fitur yang disediakan sangat bervariasi, dapat memberikan kepercayaan diri dan motivasi yang kuat kepada para pengguna yang menggunakan media Powtoon tersebut.

Pada proses pembelajaran berlangsung, materi yang digunakan oleh peneliti adalah Unsur Pembangun Puisi yang terdapat dalam kompetensi dasar 3.17 mengenai menganalisis unsur pembangun puisi dan kompetensi dasar 4.17 menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya (tema, diksi, gaya bahasa, imaji, struktur, perwajahan).

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan dengan menggunakan media Powtoon diantaranya adalah penelitian Jatiningtias (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang”, perolehan penelitian menyatakan bahwa perolehan penilaian dikatakan patut dipakai di SMP Negeri 15 Semarang memiliki perkiraan kelayakan sejumlah 80%. Keefektifan media proses belajar Powtoon pada pretest uji r didapat sejumlah -0,225 pada t tabel 1,67 dikatakan hal tersebut mempunyai situasi yang serupa, lala perolehan post test uji t menghasilkan 8,510 pada t tabel 1,67 diungkapkan dengan jelas terdapat selisih perolehan.

Berdasarkan hasil pemaparan tersebut, peneliti memilih judul penelitian sebagai berikut: “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Pada Materi Unsur Pembangunan Puisi Kelas X TITL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.”

KAJIAN TEORI

1. Pengertian Analisis

Analisis adalah kegiatan & suatu aktivitas yang terdiri berdasarkan rangkaian aktivitas misalnya, menganalisis, mengetahui selisih, dan mengurutkan hal-hal yang akan dikumpulkan ulang sesuai standar eksklusif setelah itu ditentukan hubungannya dan jelaskan artinya. Komaruddin menyatakan, analisis merupakan hasilnya dalam menggambarkan hal-hal aktivitas berpikir yang dapat mengidentifikasi simbol-simbol dari bagian tersebut, kaitannya dan fungsinya secara utuh dan koheren. Analisis juga memiliki arti sebagai pemahaman juga dapat dimaksudkan sebagai niat untuk memperhatikan hal dengan cara terperinci dengan mendeskripsikan bagiannya serta merancang untuk penelitian selanjutnya. Beberapa orang berpikir bahwa yang dimaksud dengan analisis adalah kecakapan untuk menggali serta mendeskripsikan informasi atau uraian yang terperinci untuk pemahaman yang lebih baik.

Analisis adalah suatu penggabungan beberapa menjadi berita yang akan dijelaskan. Klasifikasi menurut bagian yang bersangkutan paut dan terkait menurut kumpulan data juga merupakan gambaran analisis yang memudahkan pengorganisasian data. Segala hal analisis akan mendeskripsikan sistem dalam data dengan cara selaras maka dari itu perolehannya bisa dimengerti dan diketahui dengan padat dan bermakna.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah suatu hal yang menjadikan suatu pesan yang sanggup membangun akal, batin, serta keinginan siswa, bisa berlangsungnya pembelajaran. Pada saat yang sama, cara belajar atau berekspresi lebih diketahui sebelum pedagogi adalah upaya mengajar siswa. Oemar Hamalik mengatakan sejatinya pembelajaran merupakan perpaduan antara unsur manusia, materi, sarana, peralatan dan tahap yang bisa menjadikan terwujudnya visi pembelajaran. Kemudian, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar adalah proses, metode, dan tindakan yang mengarah pada orang belajar. Jika diperhatikan secara komprehensif, media pembelajaran adalah suatu benda atau metode dan cara yang digunakan untuk media komunikasi terhadap guru dan siswa agar dapat berkomunikasi dan memiliki kontak antara guru dan siswa secara lebih efektif dalam proses pengajaran di sekolah.

Media pembelajaran tak lain mencakup media yang bisa dipakai secara berpengaruh dalam proses pembelajaran yang dirancang. Secara garis besar, media tak lain mencakup media komunikasi elektronik yang memiliki kesatuan. Tetapi juga termasuk alat-indra yang tidak berlebihan.

Gerlach & Ely (1971) mengungkapkan media yang dapat dipahami secara luas adalah makhluk sosial, uraian materi, serta peristiwa yang dapat menghasilkan kecakapan bagi siswa. Lebih spesifiknya, dalam proses pengajaran, konsep media sering diartikan sebagai grafik, seni serta alat yang bisa diterima, diolah dan merekonstruksi berita yang bisa dilihat dan lisan.

Heinich and Friends (1982) percaya bahwa media merasakan mediasi antara sumber dan penerima. Apabila media tersebut memuat berita atau informasi yang memuat metode pembelajaran maka dikatakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan media yang dipakai untuk proses pembelajaran, termasuk alat peraga dan sarana penyampaian informasi kepada penerima (siswa) informasi pembelajaran berdasarkan sumber belajar. Media pembelajaran dapat menampilkan kenyataan pembelajaran kepada siswa atas nama guru dengan cara yang eksklusif. Kalau suatu rancangan media dibuat dan dibentangkan dengan tepat, media dapat memainkan fungsinya ini bahkan tanpa seorang guru.

3. Penggunaan Media Pembelajaran

Karena hubungan antara pengalaman baru dan pengalaman sebelumnya, perolehan pengetahuan dan kecakapan, peralihan perilaku dan suatu tindakan tersebut akan terjadi karena hubungan pengalaman baik itu yang baru dan sebelumnya. Menurut penelitian Bunner (1966) yang dikutip pada Azhar Asyad, mode pembelajaran dibagi menjadi 3, yaitu:

- a. Pengalaman pribadi (empiris) merupakan aktivitas langsung, misalnya arti dari kata "simpul" hanya bisa dimengerti dengan "membuat simpul"
- b. Pengalaman melukis/ coretan visual (ikonik) merupakan pengalaman yang didapat dari sebuah coretan gambar. Misalnya, walaupun siswa tidak pernah mengeratkan suatu tali untuk membuat simpul, siswa tetap bisa mengerti kata "simpul".
- c. Pengalaman tidak berwujud (simbolik) merupakan membaca simpul dan memasang simpul dalam citra mental, atau memasangkannya dengan pengalaman menciptakan simpul.

Dari penjelasan di atas, berhubungan dalam mempengaruhi untuk mendapatkan pengalaman baru. Untuk menggunakan proses pengajaran dengan lancar, siswa harus didorong untuk menggunakan semua organ indera secara penuh. Guru berusaha menunjukkan rangsangan yang bisa dilaksanakan oleh semua indera. Semakin pengertian digunakan untuk memperoleh dan memproses informasi, sehingga informasi tersebut akan mampu berteguh dan disimpan dalam memori.

4. Media Pembelajaran Powtoon

Powtoon adalah alat atau aplikasi online buat menciptakan sebuah gambaran yang mempunyai fitur animasi yang menarik antara lain animasi teks tertulis, disertakan oleh gambar-gambar, efek peralihan yang jelas, dan pengaturan garis waktu akan dapat dipahami.

Sebagian fungsi dapat diakses pada suatu tayangan slide, yang menjadikan Powtoon mudah digunakan dalam cara pembuatan gambar. Tampilan dengan karakter gambar-gambar, pola animasi serta objek kartun lainnya menjadikan perihal ini dikategorikan sesuai untuk pembuatan media pembelajaran, terutama bagi siswa yang puas dengan keadaan pembelajaran di kelas yang santai.

Berikut ini merupakan beberapa manfaat pada media pembelajaran Powtoon:

- a. Menerangkan proses suatu perintah untuk tidak difokuskan dengan verbalistis (hanya dalam bentuk tertulis atau lisan).
- b. Menanggulangi terbatasnya ruang, rangkaian serta indera, misalnya: benda yang terlalu besar dapat diganti dengan kenyataan, gambar, bingkai film, film atau model; dengan memakai alat pembantu.
- c. Fotografi selang waktu atau fotografi kecepatan tinggi dapat membantu tindakan yang terlalu lambat atau terlalu cepat. Peristiwa yang terjadi di masa depan dapat direproduksi dalam bentuk video film, kaset video, bingkai foto, foto, atau bentuk lisan; objek yang memiliki kesatuan bisa direpresentasikan dengan model, diagram, dll.
- d. Rancangan yang memiliki sudut pandang yang luas dapat divisualisasikan melalui film, bingkai film, gambar, dll.

Pemakaian media yang sesuai dan beragam bisa menanggulangi perilaku negatif anak, menimbulkan semangat belajar, membuat hubungan antara lingkungan penggunaan siswa dan kenyataan lebih langsung, memudahkan siswa untuk belajar secara individu sesuai dengan kecakapan dan ketertarikannya, berbagi stimulan yang selaras, Jadikan pengalaman dan alasannya sama dengan pandangan. Tayangan yang memiliki daya tarik dengan menggunakan fitur yang disediakan, sehingga memudahkan dalam mempelajari konsep yang condong bosan dan membingungkan. Guru harus memberikan informasi lain tentang konten yang tidak dijelaskan dalam pelaksanaannya.

5. Unsur Pembangun Puisi

Unsur puisi yaitu kata, baris, bait, bunyi, rima dan irama. Keenam elemen ini menunjukkan integritas sebuah puisi. Berikut ini merupakan uraiannya.

- a. Sebagai bentukan sebuah puisi, menurut sebuah puisi, kata-kata merupakan unsur utama atau terpenting. Memilih istilah yang tepat (kamus) sebagian besar menentukan kesatuan dan kelengkapan elemen lainnya. Istilah yang dipilih dinyatakan sebuah baris.
- b. Arti dari larik berbeda artinya dibandingkan dengan kalimat dalam prosa. Baris bisa berbentuk satu kata, bisa berupa frase atau kalimat. Dalam puisi lama, banyaknya kata dalam baris biasanya empat, tetapi dalam puisi baru tidak ada batasan.
- c. Bait adalah kombinasi susunan yang harmonis. Pada bagian ini biasanya memiliki makna yang menyatu. Dalam puisi lama, jumlah baris dalam sebuah baris biasanya empat baris, tetapi dalam puisi baru tidak ada batasan.
- d. Suara atau bunyi terdiri dari ritme.
- e. Rima atau sajak adalah suara yang dihasilkan oleh huruf atau kata dalam baris dan syair.
- f. Irama adalah perihal yang berganti suara tinggi dan rendah, pendek, keras dan lembut. Permulaan ritme dikarenakan adanya pengulangan suara yang berulang dan berubah (misalnya, karena prosodi, pengulangan kata benda, baris yang berulang), tekanan kata benda yang bergantian.

Dapat dilihat bahwa rima adalah salah satu elemen yang membentuk irama, tetapi irama hanya dapat terdiri dari rima, dan irama adalah faktor-faktor yang mempengaruhi pengaruh musik puisi, yang menciptakan puisi tidak diragukan lagi indah. Makna merupakan elemen objektif dari pilihan, peringkat dan puisi. Maknanya bisa berupa isi dan informasi puisi. Melalui makna inilah misi penulis penyair tersampaikan. Secara lebih rinci unsur puisi dibedakan menjadi dua struktur, yakni sebagai berikut.

Struktur batin puisi, atau sering juga dianggap menjadi hakikat puisi, mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. Tema/makna (sense);

Puisi adalah karya sastra. Tingkatan bahasa merupakan kaitan antara simbol-simbol yang menggunakan istilah, sehingga puisi harus memiliki arti, termasuk makna setiap kata, setiap baris, dan bagian maknanya.

2. Rasa (feeling)

Dengan kata lain, perilaku penyair pada sebab yang terkandung pada puisi tersebut. Ekspresi tema dan perasaan sangat kuat hubungannya dengan dasar sosial dan kejiwaan penyair. Kandungan ekspresi topik dan kesesuaian penanganan perkara bersangkutan terhadap kecakapan penyair untuk menetapkan kata, pantun, gaya bahasa dan bentuk puisi.

3. Nada (tone)

Perilaku penyair pada pembacanya. Penyair dapat menggunakan nada menggurui untuk menyampaikan tema, instruksi, bekerja sama dengan pembaca untuk menyelesaikan kasus, menyerahkan kasus kepada pembaca dengan nada sombong, dan meragukan ketidaktahuan dan penghinaan pembaca.

4. Amanat/tujuan/maksud (intention)

Disadari atau tidak, terdapat tujuan yang menganjurkan penyair untuk menciptakan sebuah puisi. Tujuan ini dapat diketahui sebelum penyair membangun puisi, atau dapat ditemukan dalam puisinya.

Struktur fisik puisi adalah fasilitas yang dipakai oleh penyair untuk membahas pengertian puisi. Struktur fisik puisi terdiri dari atas sebagai berikut.

1. Perwajahan puisi

Yakni, bentuk puisi, misalnya lembaran tanpa perkalian suku, tepi kiri dan kanan, serta baris, sampai dengan deretan puisi tanpa diawali dengan huruf kapital dan diakhiri dengan titik. Dengan demikian, hal tersebut yang sangat menentukan makna puisi.

2. Diksi

Artinya, pilihan bahasa yang dibuat oleh penyair dalam puisi tersebut. Hanya sedikit istilah untuk mengungkapkannya, jadi kata-kata harus dipilih dengan hati-hati. Pemakaian kata dalam puisi sangat kuat hubungannya dengan penggunaan makna, harmoni bunyi, dan urutan kata.

3. Imaji

Dengan kata lain, ini adalah pengaturan istilah yang dapat mengekspresikan pengalaman setiap indra. Gambar dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu gambar suara (auditory image), gambar visual dan gambar sentuh atau sentuh (gambar sentuhan).

4. Kata kongkret

Dengan kata lain, Anda dapat menggunakan kata-kata yang memungkinkan penerimaan sensorik dari gambar keluaran. Istilah-istilah ini dikaitkan dengan grafik atau simbol. Misalnya, kata spesifik salju: melambangkan pembekuan cinta, kekosongan kehidupan, dll., lebih lanjut rawa khusus melambangkan tempat kotor, tempat tinggal, bumi, kehidupan, dll.

5. Bahasa figurative

Bahasa kiasan membuat puisi menjadi tajam dan bersudut, menggambarkan berbagai arti atau makna yang luas (Waluyo, 1987: 83). Bahasa kiasan juga dianggap sebagai metafora linguistik.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian pada penelian ini memakai penelitian kuantitatif, dikarenakan data yang didapatkan akan berbentuk angka. Suatu angka yang dihasilkan nantinya akan ditelaah pada saat menelaah data.

Peneliti memilih jenis penelitian kuantitatif karena peneliti akan mengolah data dengan angka dan data diperoleh dari pemberian angket kepada peseta didik.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

a. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, 01 Mei 2019.

b. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian berada di SMK NEGERI 1 PERCUT SEI TUAN Jl. Kolam No.3, Kenangan baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara.

3. Desain Media Video Animasi Pembelajaran

Desain media video animasi pembelajaran ini dilaksanakan dengan menentukan dan memilah software yang nantinya dipilih. Software yang dipakai dalam merancang video animasi pada penelitian ini merupakan Powtoon. Peneliti menggunakan desain dalam penelitian karena dalam desain media pembelajaran sangat banyak jenisnya maka peneliti menetapkan media pembelajaran yang digunakan adalah powtoon.

4. Sumber Data

Sumber data merupakan seluruh yang bisa menjabarkan suatu penerangan terkait dengan data. Dari sumbernya, terdapat perbedaan, meliputi data primer dan data sekunder.

1. Data primer merupakan data yang dirancang oleh ahli dengan tujuan yang tidak umum guna menanggulangi persoalan yang terjadi. Kemudian, data digabungkan oleh peneliti yang muncul dari sumber pertama ataupun tempat penelitian.

2. Data sekunder merupakan data yang sudah dikumpulkan dengan tujuan selain menanggulangi persoalan yang lagi dijalankan. Data sekunder akan diketahui dengan tangkas. Pada penelitian ini yang merupakan sumber pada data sekunder merupakan literatur, artikel, dan jurnal. Sumber data yang digunakan oleh peneliti merupakan sumber data sekunder. Peneliti memakai dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder yang dimana data primer didapat langsung dari lapangan melalui observasi. Lalu, data sekunder diperoleh dari literatur

atau penelitian yang sudah ada sebelumnya dan data ini dipakai sebagai pembanding atau referensi dalam mengolah data.

5. Populasi

Sugiyono (2009:117) mengatakan populasi merupakan seputar daerah yang didalamnya terdapat hal yang memiliki tingkat dan kriteria khusus yang ditentukan oleh peneliti dengan tujuan untuk dipahami kemudian bisa diketahui kesimpulannya.

Populasi pada penelitian ini merupakan semua siswa kelas XTITL 1 SMKN 1 Percut Sei Tuan yang terdiri dari satu kelas dan berjumlah 25 siswa/i. Peneliti menetapkan populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X TITL 1 di SMKN 1 Percut Sei Tuan yang terdiri dari satu kelas dan berjumlah 25 siswa/i yang dimana siswa/i menjadi objek /subjek dalam penelitian ini.

6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu benda yang dipakai untuk mengambil data. Pemilihan pengumpulan data harus dipadu padankan dengan pendapat pada tingkatan suatu alat, merupakan tingkatan validitas dan realibilitas serta yang lain umumnya dilihat dari pandangan yang praktis, contohnya kecilnya atau besarnya biasa, jenis tingkatan orang yang akan mengaplikasikannya, gampang atau sulitnya dalam memakai alat yang dipakai.

7. Rubrik Penilaian

Analisis kuesioner atau yang disebut dengan skala Likert. Hasil dari jawaban setiap soal yang memakai skala likert memiliki susunan yang dimulai dari sangat positif sampai sangat negatif (Mahmud, 2017:13).

Tabel 1. Konversi Nilai dan Skala Sikap

No	Jawaban	Skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

Bertautan dengan pendapat Ridwan (2002:15, dalam Maharani, 2015: 46) mengungkapkan sejatinya untuk menghasilkan pendapat kuesioner, haruslah mencari skor total yang memiliki rumus sebagai berikut:

Tabel 2. Rumus Skor Total

$$T \times P_n$$

Keterangan:

T = Jumlah responden yang memilih

Pn = Pilihan angka skor Likert

HASIL DAN PEMBAHASAN

Angket Siswa

Hasil penilaian terhadap angket yang diberikan kepada siswa. Total siswa 25

NO	PERTANYAAN	JAWABAN	
		YA	TIDAK
1	Apakah kamu mengalami kesulitan dalam pembelajaran dengan media pembelajaran Powtoon?	Total: 8	Total: 17
2	Apakah kamu dapat memahami materi yang diberikan dengan baik?	Total: 22	Total: 3

3	Apakah kamu berusaha mengikuti setiap pembelajaran dengan baik pula?	Total: 23	Total: 2
4	Apakah kamu merasa mengalami peningkatan motivasi belajar dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Powtoon?	Total: 17	Total: 8
5	Apakah kamu sudah dapat memahami hakikat puisi dengan baik?	Total: 17	Total: 8
6	Apakah instruksi yang diberikan jelas dan tidak membingungkan?	Total: 22	Total: 3
7	Apakah media pembelajaran Powtoon pernah dilakukan dalam pembelajaran di dalam kelas?	Total: 8	Total: 17

Berdasarkan hasil analisa tabel pada angket diatas memperlihatkan adanya penambahan dalam meningkatkan hasil atau perolehan belajar siswa untuk kelas 10 SMK 1 Percut Sei Tuan sesudah diberikan perbuatan terhadap pembelajaran berbasis media pembelajaran powtoon mendapatkan perolehan dengan predikat yang bagus.

Berdasarkan pengamatan dan penilaian yang dilakukan. Sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan terhadap materi yang diberikan melalui media powtoon yang ditampilkan tetapi ada juga siswa yang kesulitan dalam melakukan proses belajar menggunakan media powtoon yang disebabkan oleh kurang terdukungnya penampilan media powtoon yang ditampilkan, Namun pada umumnya siswa sudah cenderung tertarik dengan penjelasan yang dipaparkan pada media Powtoon. Siswa juga sangat begitu antusias ketika para peneliti akan menampilkan media Powtoon dikelas X TITL 1 SMK 1 Percut Sei tuan.

Dari total penilaian diatas siswa secara umum sudah dapat memahami materi puisi dari penjelasan yang sudah dipaparkan, kemudian diterapkan sebuah tes dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa kelas 10 di SMK 1 Percut Sei Tuan Tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan didalam kelas, siswa kelas X TITL 1 selain antusias terhadap media yang diberikan, mereka juga aktif dan berusaha mengikuti materi yang diberikan. Keadaan kelas pada saat itu begitu kondusif ketika media Powtoon diputar.

Dari penilaian angket siswa diatas, ada 17 siswa yang merasa mengalami peningkatan motivasi belajar menggunakan media belajar Powtoon. Dari 25 siswa yang ada, tentu dapat dikatakan bahwa media belajar Powtoon memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa serta peningkatan minat siswa dalam memperhatikan materi puisi yang disediakan.

Dalam memahami materi hakikat puisi, siswa secara umum telah mengetahui puisi dengan baik. Dari hasil tes yang kami berikan, dalam menarik kesimpulan dari penjabaran media powtoon, melalui garis besar, mereka dapat menyebutkan struktur fisik dan batin dengan baik. Namun ada juga siswa yang kurang memahami materi dari penampikan video powtoon yang disajikan.

Berdasarkan penilaian angket dari hasil penilaian terhadap kejelasan pemaparan materi yang diberikan oleh instruktur sebanyak 23 siswa kelas X TITL 1 menjawab sudah jelas dan tidak membingungkan.

Media powtoon sendiri ternyata belum pernah dilakukan didalam kelas.

B. Evaluasi (Tes)

1) Soal

Coba rangkumlah hasil pembahasan terkait materi “Pembelajaran Hakikat Puisi dan Analisis Struktur Batinnya” yang sudah dipaparkan melalui media Powton!

2) Kunci Jawaban

- a. Puisi adalah suatu karya yang indah dan memiliki uraian kata kemudian dirancang dengan ketentuan khusus serta didalamnya terdapat sajak dan ritme.
- b. Unsur fisik puisi: bahasa yang padat, diksi, figuratif, berirama, tipografi.
- c. Unsur batin puisi: tema, amanat, rasa, nada.

3) Rubrik Penilaian

A = 4 (Sangat Baik) (Jawaban benar, semua komponen utama dan pengertian lengkap)

B = 3 (Baik) (1 komponen utama dalam pengertian tidak disebutkan)

C = 2 (Cukup baik) (2 komponen utama dalam pengertian tidak disebutkan)

D = 1 (Kurang baik) (>2 komponen utama dalam pengertian tidak disebutkan)

E = 0 (Tidak baik) (Jawaban salah)

4) Hasil Akhir Tes Siswa

A = 1 Siswa

B = 1 Siswa

C = 3 Siswa

D = 3 Siswa

E = 12 Siswa



Berdasarkan hasil akhir tes siswa diatas, bahwasannya siswa yang mendapatkan hasil sangat baik (A) terdapat 1 siswa, kemudian siswa mendapatkan nilai baik (B) ada 1 siswa, siswa yang mendapatkan cukup baik (C) ada 3 siswa, siswa yang mendapatkan kurang baik (D) ada 3 siswa, dan siswa yang mendapatkan nilai tidak baik (E) ada 12 siswa. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwasannya pemahaman terhadap pembelajaran dengan media Powtoon sudah jelas tidak banyak siswa yang memahaminya karena sudah dibuktikan dengan hasil tes yang diberikan oleh peneliti.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis powtoon merupakan media multimedia yang menarik karena didalamnya menampilkan animasi-animasi yang ada, backsound dan lain lain. Kegiatan siswa ketika mengikuti pembelajaran yang memakai media berbasis powtoon yakni siswa benar-benar tertarik dengan penjelasan yang dipaparkan pada media Powtoon. Siswa juga sangat begitu antusias ketika para peneliti akan menampilkan media Powtoon dikelas X TITL 1 SMK 1 Percut Sei tuan.

Hasil akhir tes siswa diatas, bahwasannya siswa yang mendapatkan hasil sangat baik (A) ada 1 siswa, kemudian siswa mendapatkan nilai baik (B) ada 1 siswa, siswa yang mendapatkan cukup baik (C) ada 3 siswa, siswa yang mendapatkan kurang baik (D) ada 3 siswa, dan siswa yang mendapatkan nilai tidak baik (E) ada 12 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Koesnandar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: Pustekom.
- Arsyad, A. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka.
- Djamarah, S. 2006. Strategi belajar Mengajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Oemar Hamalik. 2003. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman A. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.
- Yuhdi, A. dkk. 2018. Desain Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Medan: Unimed.

