

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan pendidik untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran yang bersifat positif Pendidikan tidak memiliki batas apapun dan setiap manusia berhak memperoleh pendidikan Pendidikan tidak melihat latar belakang dan keadaan sosial, bahkan kesenjangan sosial tidak mempengaruhi seseorang dalam memperoleh pendidikan Setiap manusia memiliki potensi yang sudah dibawah sejak lahir, namun harus dikembangkan seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya Proses pembelajaran menjadi salah satu kegiatan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri setiap manusia

Guru adalah faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Sehingga berhasil tidaknya pendidikan mencapai tujuan selalu dihubungkan dengan kiprah para guru Oleh karena itu, usaha-usaha yang dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan hendaknya dimulai dari peningkatan kualitas guru. Guru yang berkualitas diantaranya adalah mengetahui dan mengerti peran dan fungsinya dalam proses pembelajaran.

Menurut Sardiman (1992), menjelaskan bahwa "peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai Informator, Organisator, Motivator, Pengarah, Direktur, Inisiator, Transmitter, Fasilitator, Mediator, dan Evaluator."

Sedangkan Pullias dan Young. Manan, Yelon dan Weinstein seperti yang dikutip oleh E Mulyasa (2007), mengatakan bahwa peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai Pendidik, Pengajar, Pembimbing, Pelatih, Penasehat Pembaharu (Inovator), Model dan Teladan, Pribadi,

Peneliti. Pendorong Kreativitas, Pembangkit Pandangan, Pekerja Rutin, Pemindah Kemas, Pembawa Cerita, Aktor. Emansipator, Emansipator, Pengawet, dan sebagai Kulminaor.

Ulinniam dalam jurnal Rahayu Restu, ddk. (2022) yang berjudul Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Pengerak menjelaskan Kurikulum di Indonesia telah banyak mengalami perubahan dan pengembangan yaitu tahun 1947, tahun 1964, tahun 1968, tahun 1973, tahun 1975, tahun 1984, tahun 1994, tahun 1997 (Revisi kurikulum 1994), tahun 2004, (kurikulum berbasis kompetensi), kurikulum 2006 (kurikulum tingkat satuan pendidikan). Tahun 2013 (kurtilas), dan pada tahun 2018 terjadi revisi menjadi Kurtilas Revisi

Hingga pada saat ini kurikulum yang diterapkan pada pendidikan Indonesia ialah Kurikulum Merdeka. Pada kurikulum ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan tenang, pada kurikulum ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan tenang, nyaman, bebas, sehingga siswa dapat menemukan bakat minatnya seiring dengan proses pembelajaran. Pada kurikulum ini, guru juga dituntut untuk berfikir kreatif dan inovatif agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik.

Menurut Restu Rahayu, dkk (2022) dalam jurnalnya mengenai implementasi kurikulum merdeka belajar adalah "Kunci Keberhasilan dari kurikulum merdeka adalah pada kepala sekolah dan guru-gurunya." Kepala sekolah dan guru-guru disuatu sekolah harus memiliki kemauan untuk melakukan perubahan Kepala sekolah selaku pemimpin harus dapat memberikan mindset kepada Sumber Daya manusia di sekolah untuk selalu mencoba, mengembangkan, dan menerapkan proses pembelajaran yang baik.

Namun, saat ini kesadaran guru untuk menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar masih sangat rendah. Hal itu disebabkan karena para guru tidak menguasai media pembelajaran dan ada juga yang sudah merasa nyaman

mengajar dengan menggunakan metode ceramah Padahal dengan menggunakan media, dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa terlebih dengan menggunakan media tersebut melibatkan peserta didik secara langsung Kenyataan tersebut mendorong penulis untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran teks kebahasaan laporan observasi.

Teks laporan hasil observasi adalah karangan yang dibuat setelah melakukan eksperimen, cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan, teks laporan hasil observasi tergolong ke dalam jenis teks faktual. Terdapat tujuh unsur kebahasaan yang dibutuhkan dalam menyusun teks laporan hasil observasi, antara lain: rujukan kata, kelompok kata, deskripsi, definisi, konjungsi dan kebakuan kata.

Banyak siswa yang kesulitan memahami materi aspek kebahasaan teks observasi, hal ini disebabkan karenakurang efektifnya media pembelajaran yang diterapkan. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Powtoon*. *Powtoon* merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan daring yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, musik, dan juga dapat memasukkan suara penggunanya.

Media *Powtoon* termasuk ke dalam jenis media audio visual yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Pemilihan media pembelajaran audiovisual *Powtoon* sebagai media pembelajaran sangat tepat apabila digunakan untuk menumbuhkan konsep diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Video animasi *powtoon* ini mempunyai beragam fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih

hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Selain itu, media *powtoon* ini Mudah dijadikan media penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik sehingga peserta didik tidak jenuh dengan materi yang guru sampaikan Dengan demikian *powtoon* merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Berdasarkan uraian dan penelitian sebelumnya media pembelajaran berbasis *powtoon* efektif digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus bahasan pada pembelajaran Aspek Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X MAS Proyek Univa Medan.

Berdasarkan uraian dari latar belakang permasalahan tersebut, penulis merasa tertarik untuk meneliti permasalahan dalam suatu materi yang terdapat pada KD 3.1 Mengidentifikasi laporan hasil observasi yang dipresentasikan dengan lisan dan tulis, KD 4.1 Menginterpretasi isi teks laporan hasil observasi berdasarkan interpretasi baik secara lisan maupun tulis, dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Aspek Kebahasaan Teks Observasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Kelas X MAS Proyek Univa Medan."

B. Identifikasi Masalah

Pada dasarnya sebuah penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah yang ada Senada dengan pendapat Stoner dalam Arikunto (2010: 42) Menjelaskan bahwa "Masalah yang dipilih harus relevan, jelas, tepat, serta berpengaruh tinggi terhadap pokok permasalahan penelitian."

Dari uraian latar belakang masalah yang sudah dijelaskan dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Pada teks observasi pembelajaran masih bersumber dengan media cetak, seperti buku cetak dan bahan *handout*.
2. Pembelajaran masih belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal, seperti proyektor atau android.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran pada materi aspek kebahasaan teks observasi.

C. Batasan Masalah

Masalah yang dibahas pada penelitian ini diupayakan agar tidak terlalu luas. Tujuannya adalah agar masalah lebih spesifik dan tidak mengambang. Penelitian yang tidak memiliki batasan akan membuat bingung peneliti saat mengelolah data.

Arikunto (2006:55) "Batasan masalah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu atau menemukan penelitiannya."

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah, maka penelitian pengembangan ini dinatasi pada:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berbasis aplikasi *Powtoon*
2. Materi yang terdapat pada penelitian ini dibatasi pada aspek kebahasaan teks observasi kelas X.
3. Materi aspek kebahasaan teks observasi pada kompetensi dasar, KD 3.1 Mengidentifikasi laporan hasil observasi yang dipresentasikan dengan

lisan dan tulis, KD 4.1 Menginterpretasikan isi teks laporan hasil observasi berdasarkan interpretasi baik secara lisan maupun tulis.

D. Rumusan Masalah

Hasil penelitian didapat dari rumusan masalah yang dibuat peneliti. Rumusan masalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang sebelumnya sudah dilakukan identifikasi masalah penelitian.

Arikunto (2003:82) menjelaskan bahwa "Rumusan masalah dibuat berdasarkan latar belakang identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diidentifikasi "

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* kelas X MAS Proyek Ini baru Medan?
2. Bagaimana validitas ahli materi dan ahli media produk *Powtoon* pada aspek kebahasaan teks observasi di MAS Univa Medan?
3. Bagaimana keefektifan media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon* kelas X MAS Proyek Univa Medan?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* kelas X MAS Proyek Univa Medan?

E. Tujuan Penelitian

Ismail dan Bambang (2020:103) menjelaskan tujuan penelitian yaitu "Untuk mendapatkan data dan informasi atas pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan pada rumusan masalah yang ditulis. "Tujuan penelitian harus sesuai dengan rumusan yang ditulis dan dinyatakan dengan kalimat pertanyaan.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran berbasis Aplikasi *Powtoon* kelas X MAS Proyek Univa Medan.
2. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada aspek kebahasaan teks observasi di MAS Proyek Univa Medan.
3. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* pada kelas X MAS Proyek Univa Medan.
4. Mendeskripsikan Kelayakan Media Pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* kelas X MAS Proyek Univa Medan.

F. Manfaat Penelitian

Arikunto (2006:58) menjelaskan bahwa "Sebagai petunjuk kepada peneliti mengenai persyaratan yang baik dengan menggunakan istilah yang mudah diingat, yaitu APIK yang merupakan singkatan dari Asli, Penting, Ilmiah dan Konsisten. " Manfaat sebuah penelitian tunjukkan tidak hanya kepada peneliti, melainkan pembaca dan orang yang merupakan ruang lingkup penelitian tersebut.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dalam memanfaatkan media pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* kelas X Proyek Univa Medan.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dalam memanfaatkan media pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* kelas X Proyek Univa Medan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, dapat menambah ilmu pengetahuan siswa tentang media *powtoon* yang telah diterapkan dalam pembelajaran menulis teks observasi
- b. Bagi guru, dengan adanya media ini, diharapkan guru dapat lebih mudah dalam memberikan pengajaran kepada siswa, serta menjadi media alternatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun media kartu tema dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas pengajaran..
- c. Bagi sekolah, media dengan adanya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, meningkatkan kualitas belajar mengajar, meningkatkan hasil belajar siswa bahwa dalam mengidentifikasi dan menulis aspek kebahasaan teks observasi.
- d. Bagi peneliti, hasil dan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan dalam penelitian selanjutnya sesuai dengan perkembangannya. Dan dapat menambah pengetahuan/pengalaman sebagai bekal untuk menjadi seorang guru Bahasa Indonesia profesional yang mampu mengembangkan media pembelajaran terutama media belajar berbentuk kartu tema.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKABERPIKIR, DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Pengembangan

Menurut Borg and Gall dalam Fahrurrozi dan Mohzana (2020:3) mendefinisikan penelitian pengembangan adalah "Sebuah proses peneliti yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang sudah ada atau sudah dikembangkan, untuk menjawab permasalahan yang sedang dihadapi."

Sejalan dengan pendapat Gay dalam Fahrurrozi dan Mohzana (2020:3) yang menjelaskan bahwa "Penelitian dan pengembangan merupakan produser pengkajian secara sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis dan efektif."

Fahrurrozi dan Mohzana (2020:3) menjelaskan bahwa "Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk membuat sebuah produk menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan ke bermanfaat dari produk tersebut."

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa, penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada ke bentuk produk yang lebih baik lagi, sehingga pengguna produk dapat memanfaatkan produk tersebut dengan maksimal.

B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan guru sebagai alat perantara untuk menyampaikan materi memiliki beraneka ragam bentuknya. Adapun macam-macam media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs dalam Zaiful Rosyid,

ddk. (2019:11) ialah "Buku, tape-recorder, kaset video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi dan komputer." Pendapat yang serupa juga dijelaskan oleh Heinich, ddk. (2005) dalam Benny A. pria (2017:18) bahwa "Klarifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran terdiri dari media cetak/teks, media pameran/display, media berbasis web atau internet." Sedangkan Anderson dalam Hamidulloh Indah (2017:14) mengelompokkan media menjadi 10 golongan yang diantaranya, ialah "Media audio, cetak, audio cetak, proyeksi visual diam, proyeksi audio visual diam, visual gerak, audio visual gerak, objek fisik, manusia dan lingkungan, dan komputer."

- a. Media visual, media visual adalah media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru karena media ini sangat mudah diperoleh dan digunakan. Media visual adalah media yang hanya memanfaatkan indra penglihatan siswa saja, artinya pada media ini siswa hanya memfokuskan perhatiannya terhadap apa yang mereka lihat. Adapun media visual yang sering digunakan guru ialah buku, modul, handout, poster, gambar, peta dan globe, grafik, dan slide.
- b. Media audio, media audio adalah menjadi salah satu jenis media pembelajaran yang sering digunakan guru. Biasanya guru menggunakan media ini sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan mendengar siswa. Media audio yang biasa digunakan guru antaranya ialah kaset, rekaman MP3, dan speaker bluetooth.
- c. Media audio visual, media ini merupakan media yang paling sempurna diantara kedua media lainnya, karena pada media ini memadukan unsur

audio atau pendengaran dengan visual atau penglihatan. Media audio visual yang dapat digunakan guru ialah video TV, multimedia, film dan slide bersama tape.

C. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran

Menggunakan media pembelajaran terdapat beberapa tujuan dan manfaat yang diperoleh bagi pendidik dan peserta didik. Tujuan Media Pembelajaran, media pembelajaran lebih luas maknanya dari hanya sekedar alat peraga atau alat bantu pembelajaran saja, karena media pembelajaran digunakan juga untuk merangsang pikiran siswa dalam proses belajar Dengan berpikir kritis.

Menurut Achsin (1986:3) dalam Zaiful Rosyid, dkk. (2019:9) menyatakan tujuan penggunaan media pembelajaran diantaranya:

1. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna
2. Untuk mempermudah bagi guru/ pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik
3. Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.
4. Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi yang di sampaikan guru/pendidik
5. Untuk menghindari salah pengertian Antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi yang disampaikan oleh guru

Hal serupa juga dikemukakan Zaiful Rosyid, dkk (2019:8) yaitu “Penggunaan media pembelajaran di sekolah memberikan kemudahan peserta didik untuk lebih memahami materi, memberikan pengalaman belajar yang

berbeda, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi, memperjelas informasi yang disampaikan, dan meningkatkan kualitas belajar mengajar."

Sedangkan Kemp dan Dayton dalam Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (2020:17) menjelaskan tujuan atau dampak positif dari penggunaan media, diantaranya Penyampaian pelajaran menjadi tidak kaku, pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, dapat mempersingkat waktu pelajaran yang lama, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat dilakukan kapan dan Dimana saja, dapat meningkatkan sikap positif pada siswa, dan peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh positif yang cukup besar bagi siswa, diantaranya ialah meningkatkan kualitas belajar siswa, memotivasi siswa dalam belajar, dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam menerima materi.

D. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang dapat menimbulkan pengaruh yang besar bagi pendidikan. Sudjana dan Riva'i (2006) dalam Zaiful Rosyid, dkk (2019 :16) mengemukakan manfaat media pembelajaran, yaitu "pengembangan akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan lebih variatif, dan siswa dapat aktif dalam belajar."

Pendapat serupa dikemukakan oleh Zaiful Rosyid, dkk (2019: 4) menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran ialah " Dapat menjelaskan penyajian materi, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera,

dapat mengatasi sikap pasif siswa, dan dapat merangsang kreativitas siswa." Sedangkan Mustofa Abi Hamid, dkk. (2020:7) menjelaskan bahwa "manfaat media pembelajaran, ialah membantu proses pembelajaran yang berlangsung, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, dan dapat mengatasi keterbatasan ruan, waktu, tenaga, dan daya indra."

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran ialah menampilkan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa dapat lebih mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan data indera, meningkatkan kemampuan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan capaian belajar siswa.

1. Aplikasi Berbasis *Powtoon*

a. Pengertian Aplikasi Berbasis *Powtoon*

Dalam perkembangan pembelajaran, media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Alat bantu yang dipakai ialah alat bantu visual seperti gambar, model, objek dan alat lain-lain yang mampu memberikan pengalaman yang nyata, motivasi belajar sertamempertinggi pemahaman. Alat bantu tersebut saat ini mampu dibuat dengan mudah. Bisa melalui dengan cara memanfaatkan berbagai fitur yang sekarang sudah mudah di dapatkan dan dibuat. Selain itu, alat bantu dalam pembelajaranpun bisa dibuat dengan cara mengembangkan media pembelajaran dalam layanan online yang mudah di akses. Layanan online tersebut salah satunya seperti *powtoon*.

Rosita (2019: 9) Menjelaskan bahwa "*Powtoon* merupakan sebuah layanan online yang digunakan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. *Powtoon*

sendiri mempunyai animasi-animasi yang sangat menarik. "Salah satu kelebihan *powtoon* adalah animasi yang berbentuk kartun. *Powtoon* juga merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (online) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi Media *powtoon* ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan slide show di putar seperti film.

Powtoon di produksi oleh sebuah perusahaan di Inggris yang menjual perangkat lunak berbasis cloud untuk membuat presentasi animasi dan video animasi. Pada pertengahan tahun 2013 *powtoon* memperkenalkan opsi akun gratis yang memungkinkan pengguna membuat video animasi yang dapat diupload ke social media atau untuk disimpan di galeri sendiri.

Zainiyati (2017:7) menjelaskan "*Powtoon* memiliki ciri-ciri tersendiri yaitu menggabungkan antara video dan gambar juga bahkan bisa menambahkan efek animasi Selain itu, dalam *powtoon* itu sendiri dilengkapi dengan fitur yang bisa menambahkan time line untuk mempercantik tampilannya, sehingga terkesan menarik. Media ini memiliki dua jenis produk yang dihasilkan yaitu berbentuk slide dan video."

Pada abad ke-20 proses pembelajaran kini mulai dilengkapi dengan alat yang memadukan aspek audio dan visual sehingga yang kita kenal sekarang ini yaitu media audiovisual. Media audiovisual ini merujuk kepada penggunaan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual), dimana dalam penggunaannya dibutuhkan beberapa peralatan untuk dapat menyajikan atau menyampaikan informasi. Adapun pengajaran melalui audiovisual jelas harus melakukan perangkat seperti proyektor. Jadi pengajaran melalui audiovisual ini merupakan cara penggunaan materi pembelajaran yang penyampaiannya melalui

penglihatan dan pendengaran dan secara keseluruhan tidak tergantung atau terfokus pada pemahaman kata atau *symbol-symbol* yang sama.

Audiovisual ialah, media yang "*audible*" artinya dapat didengar dan media yang "*visible*" artinya dapat dilihat. Media audiovisual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif. Seorang ahli dalam bidang audiovisual mengatakan.

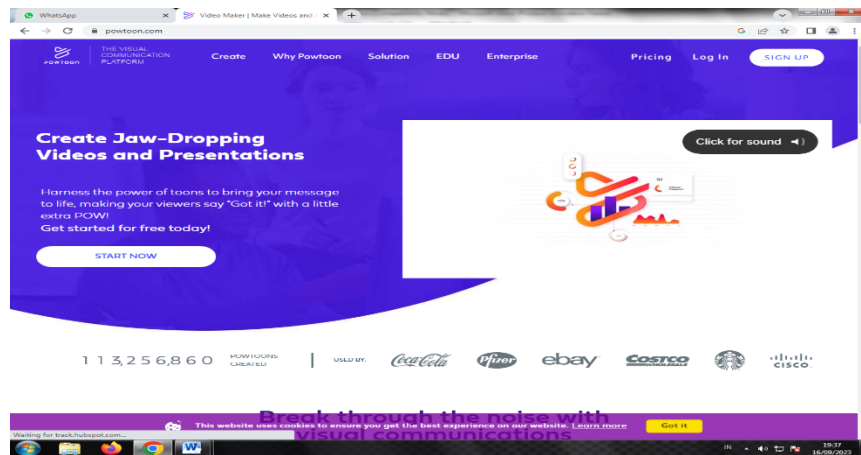
Amir (2018:40) menjelaskan bahwa "Perhatian yang semakin meluas dalam penggunaan alat audiovisual telah mendorong untuk diadakannya penelitian ilmiah mengenai tempat dan nilai alat-alat audiovisual tersebut dalam pendidikan. Penelitian itu telah membuktikan bahwa media audiovisual jelas mempunyai nilai yang berharga dalam bidang pendidikan."

Media audiovisual mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata daripada yang disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan, dicetak atau hanya di tulis. Maka dari itu, audiovisual ini membuat suatu pembelajaran akan lebih mudah untuk dipahami. Dengan mendengar sekaligus melihat, peserta didik mampu menerima informasi lebih mudah dan cepat serta keraguran atau salah pengertian dapat dihindarkan secara efektif.

2. Langkah-Langkah Menggunakan *Powtoon*

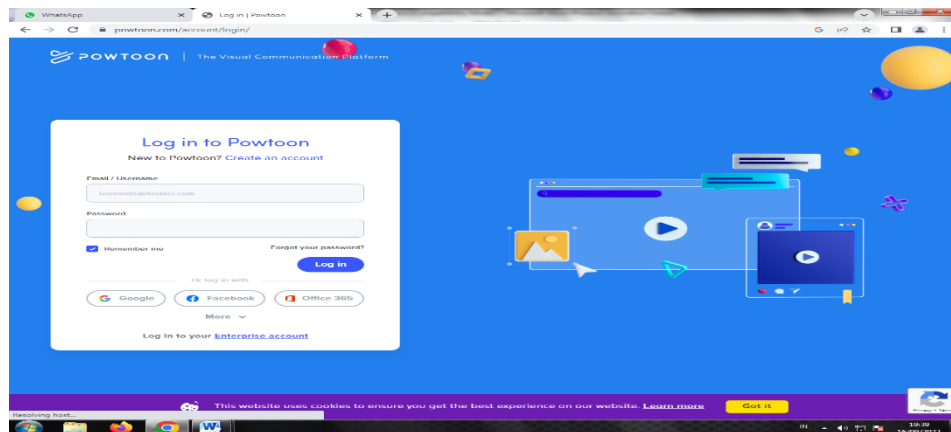
Powtoon adalah aplikasi untuk membuat video, tetapi disini peneliti memanfaatkan untuk membuat video pembelajaran tematik, dalam video ini berisi tentang materi yang berisikan tentang berbagai pekerjaan yang akan disampaikan. Langkah-langkah dalam membuka *Powtoon* adalah sebagai berikut yaitu:
Membuka

- 1) aplikasi *web browser*, kemudian kunjungi alamat: www.Powtoon.com



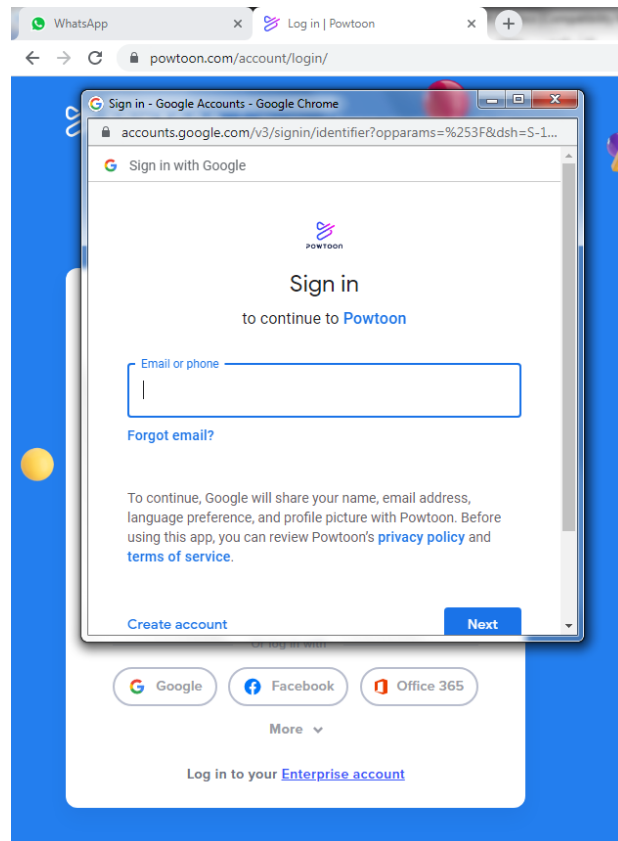
Gambar 1 Tampilan Web Browser : Google Chrome

- 2) Maka akan ditampilkan pada gambar di bawah ini, untuk memulai *powtoon* klik LOGIN.



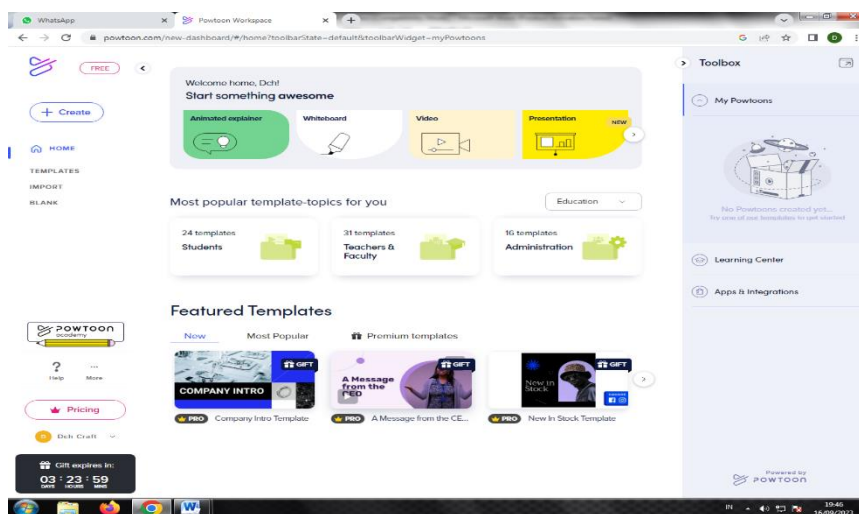
Gambar 2 : Tampilan Untuk Masuk/Daftar Ke Situs/Aplikasi *Powtoon*

- 3) Melakukan registrasi atau pendaftaran melalui Facebook, *google* bisa juga melalui IN



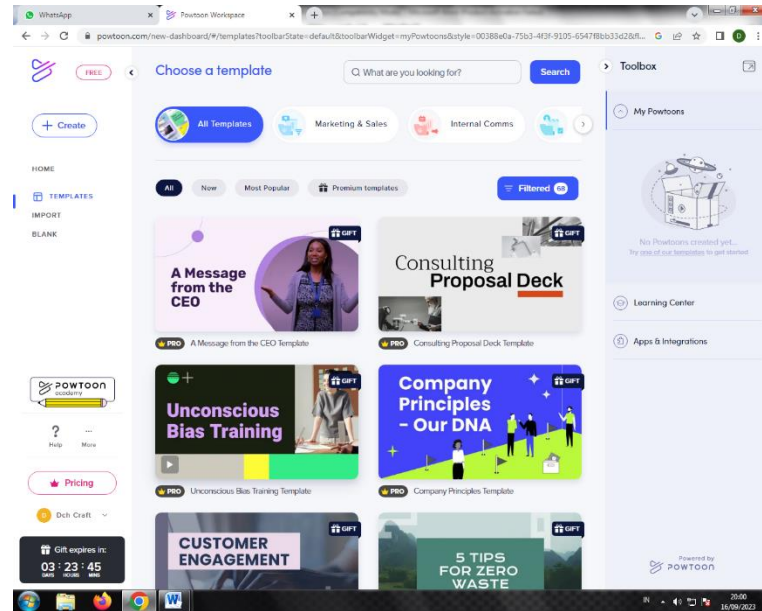
Gambar 3 Tampilan untuk Menggunakan Account Gmail

1. Penulis melakukan login melalui google
2. Setelah itu masukkan alamat e-mail dan sandinya
3. Setelah itu akan tampil gambar seperti dibawah ini.



Gambar 4 : Tampilan Halaman Depan Webtoon setelah login

1. Lalu pada kata *create* di klik dan penulis memilih yang Presentation
2. Setelah itu akan tampil gambar seperti di bawah ini, lalu klik satu tema yang akan kita pilih.



Gambar 4 : Tampilan Menu Presentation

1. Setelah itu akan ada tampilan seperti *PowerPoint*, disinilah tempat area kerja pada *Powtoon*
2. Setelah selesai membuat videonya dapat kita save, lalu kita publish atau *upload* ke *youtube*.

3. Kelebihan dan Kelemahan *Powtoon*

a. Adapun kelebihan pembelajaran *Powtoon* ini yaitu:

1. Mencakup segala aspek indera
2. Penggunaannya praktis
3. Dapat digunakan dalam kelompok besar
4. Lebih variatif dan meningkatkan motivasi dalam belajar

5. Dapat memberikan feedback atau interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didiknya.

b. Kelemahan pembelajaran *powtoon* yaitu:

1. Bergantung kepada sambungan internet
2. Apabila internet tidak stabil atau terputus maka *powtoon* akan mengulang kembali ke awal.
3. Harus mahir dalam menggunakannya.

1. Aspek Kebahasaan Teks Observasi

a. Aspek Kebahasaan

Aspek kebahasaan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari aspek lain artikel ilmiah, yang biasanya meliputi topik bahasan, sistematika, dan perwajahan.

Kemedibud (2013: 13) menjelaskan bahwa "Terdapat tujuh unsur kebahasaan yang dibutuhkan dalam menyusun teks laporan hasil observasi." dijabarkan sebagai berikut:

1. Rujukan kata, yaitu keterkaitan dua kata yang ditandai dengan penggunaan kata ini, itu dan di sini. Kata-kata tersebut merupakan kata penunjuk.
2. Kelompok kata atau frasa adalah gabungan dua kata atau lebih yang tidak membentuk arti baru. Penggunaan gabungan kata sangat mempengaruhi makna sebuah teks. Dengan penggunaan kata yang tepat, maka teks juga akan mampu menyampaikan maksud pengarang dengan tepat.
3. Kata berimbuhan (afiks) adalah kata yang memperoleh awalan (prefiks), sisipan (infiks), atau akhiran (sufiks).
4. Deskripsi (kalimat deskripsi) adalah kalimat yang menggambarkan atau melukiskan suatu objek sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Kalimat deskripsi ini bertujuan menggambarkan kepada pembaca terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dicium, bahkan diimajinasikan oleh pengarang.
5. Definisi adalah kalimat yang berisi tentang pengertian atau persamaan arti suatu hal yang didefinisikan. Kalimat definisi biasanya ditandai dengan adanya kata adalah, merupakan, yaitu, dan termasuk;
6. Konjungsi atau kata hubung sangat dibutuhkan dalam penyusunan sebuah teks laporan hasil observasi;

7. Kebakuan kata (kata baku) adalah kata-kata yang disesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang ditentukan. Dalam menyusun teks laporan hasil observasi, diperlukan kecermatan dalam pemilihan kata baku.

b. Struktur kebahasaan teks observasi

1. Pernyataan Umum

Pernyataan umum / definisi umum berisi definisi, kelas / kelompok, keterangan umum, atau informasi tambahan tentang subjek yang dilaporkan.

2. Deskripsi Bagian

Pada bagian ini menjelaskan isi dan pembahasan mengenai hasil observasi, yang menjeaskan ide-ide pokok pada tiap paragrafnya.

3. Deskripsi Manfaat

Bagian ini menjelaskan manfaat dan kegunaan dari objek pengamatan yang dilaporkan secara detail, Baik manfaat secara langsung atau tidak langsung

4. Simpulan/penutup

Berisi ringkasan umum hal yang dilaporkan (simpulan ini boleh ada atau tidak ada)

C. Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi

Laporan adalah karangan yang dibuat setelah seseorang melakukan eksperimen, meninjau atau survei, observasi, pembacaan dan penelaahan buku, penelitian, dan lain-lain.

Khaerudin (2013:13) menjelaskan bahwa "Secara umum pengertian observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan serta sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan obyek pengamatan."

Djaali dan Muljono(2007:16) "Teks laporan hasil observasi tergolong ke dalam jenis teks faktual. Teks tersebut bertujuan memaparkan informasi atau fakta-fakta mengenai suatu objek tertentu. "Objek yang dimaksud bisa keadaan alam, perilaku sosial, kondisi budaya, benda dan sejenisnya.

Pentingnya observasi relevan dengan ajaran agama Islam sebagaimana firman Allah SWT ayat Al-A'raf ayat 185:

أَوَلَمْ يَنْظُرُوا فِي مَلَكُوتِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا خَلَقَ اللَّهُ مِنْ شَيْءٍ وَأَنْ عَلَى
أَنْ يَكُونَ قَدْ أَفْتَرَبَ أَجْلُهُمْ فَبِأَيِّ حَدِيثٍ بَعْدَهُ يُؤْمِنُونَ

Artinya:

Dan apakah mereka tidak memperhatikan kerajaan langit dan bumi dan segala sesuatu yang diciptakan Allah, dan kemungkinan telah dekatnya kebinasaan mereka? Maka kepada berita manakah lagi mereka akan beriman sesudah Al Quran itu? (Depag RI, 2016)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan yang dimaksud dengan teks laporan hasil observasi adalah teks yang berfungsi menjelaskan suatu objek atau fenomena yang didasari oleh hasil pengamatan, dalam penyusunannya, teks ini memaparkan fakta-fakta dengan jelas dan terperinci". Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teks laporan hasil observasi adalah karangan yang dibuat setelah melakukan eksperimen, cara menghimpun bahan-bahan

keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan, teks laporan hasil observasi tergolong ke dalam jenis teks faktual.

d. Ciri-ciri Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi

1. Kelas Kata

Kelas kata adalah golongan satuan bahasa berdasarkan kata dalam kategori bentuk, fungsi, dan makna gramatikal.

- Nomina (kata benda)->buku, pensil.meja.
- Verba (kata kerja) ->belajar, menulis,membaca,
- Adjektiva (kata sifat) ->pandai, rajin,
- Preposisi (kata depan)-> rumah ke

2. Konjungsi

Konjungsi adalah kata hubung yang berfungsi menghubungkan kata satu dengan kata lainnya. contoh: dan, tetapi, selanjutnya, kemudian, atau, namun, dst.

3. Beberapa kalimat

Kemudian jenis kalimat apa saja yang paling dominan muncul dalam teks Laporan Hasil Observasi?

- ❖ Kalimat definisi ->adalah kalimat yang menjelaskan arti/makna objek. contoh: Tanah merupakan bagian kerak bumi yang tersusun dari mineral dan bahan organik, tanah juga memiliki beberapa lapisan. ciri-ciri: terdapat kata-kata pendefinisian seperti "adalah, ialah, merupakan" dst.
- ❖ Kalimat deskripsi ->adalah kalimat yang berisi ciri-ciri suatu benda, misalnya ukuran, warna, jenis, Biasanya terdapat di

deskripsi bagian. contoh: Tanah terbentuk dari proses pelapukan batuan yang dibantu oleh mikroorganisme yang menutupi lapisan bumi.

- ❖ Kalimat deskripsi ->adalah kalimat yang berisi ciri-ciri suatu benda, misalnya ukuran, warna, jenis, Biasanya terdapat di deskripsi bagian. contoh: Tanah terbentuk dari proses pelapukan batuan yang dibantu oleh mikroorganisme yang menutupi lapisan bumi. ciri-ciri: menjelaskan objek secara detail.
- ❖ Kalimat simpleks adalah kalimat yang memiliki satu verba utama atau memiliki satu predikat.contoh: Adi belajar pelajaran Bahasa Indonesia malam ini (kalimat tersebut digolongkan ke dalam kalimat simpleks karena memiliki satu verba yaitu kata "belajar" Ciri-ciri: terdapat satu verba /predikat.
- ❖ kalimat kompleks (kalimat majemuk) adalah kalimat yang memiliki lebih dari satu verba utama. contoh: Pandu menanam padi di sawah, sedangkan parto memotong rumput yang sudah lebat. (kalimat tersebut termasuk kedalam kalimat kompleks karena memiliki dua verba yaitu "menanam" dan "memotong".

E. Kerangka Konseptual

Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah mengenai kesulitan guru dalam proses pembelajaran dimana kurangnya daya tangkap dan pemahaman pada mata pelajaran sastra dan bahasa Indonesia yang ditandai dengan hasil pencapaian belajar dan motivasi belajar yang rendah. Serta faktor pemanfaatan media

pembelajaran menjadi salah satunya alasan kurangnya motivasi siswa dalam belajar dikarenakan masih menggunakan media papan tulis dan LKS untuk memberikan penjelasan. Media pembelajaran bahasa Indonesia terbatas hanya menggunakan buku, papan tulis serta powerpoint yang hanya berisi gambar dan tulisan saja, diimana hal tersebut dalam bidang pendidikan kurang optimal untuk dijadikan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Melihat masalah tersebut, peneliti berniat untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbentuk media *powtoon*. Dengan materi Bahasa Indonesia guru membutuhkan media yang tidak hanya media gambar dan tulisan saja, tetapi bisa dilengkapi dengan video, dan animasi yang mendukung media tersebut. Selain dilengkapi dengan fitur animasi yang variatif, media *powtoon* ini juga mudah dibuat oleh guru karena tidak memerlukan keahlian khusus.

Melalui media *powtoon* terdapat alat animasi yang mampu menggabungkan suara, video, dan gambar bahkan juga bisa ditambah dengan efek animasi yang menarik. Dengan berbagai karakter animasi, gambar *eye-popping* dan teks bergerak lainnya membuat presentasi menjadi lebih menarik yang mampu menghidupkan komunikasi, imajinasi, dan perhatian siswa melalui video animasi. Selain dilengkapi dengan fitur gambar, *powtoon* juga dilengkapi dengan fitur audio untuk menjelaskan materi, jadi materi tidak disajikan dalam bentuk tulisan saja tetapi juga bisa didukung dengan penggunaan audio. Selain itu juga dapat menambahkan music untuk menarik perhatian siswa agar tidak bosan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan.

Menggunakan media *powtoon* ini, siswa akan diberikan materi dengan bentuk audiovisual yang didukung dengan animasi yang menarik, sehingga siswa

tidak akan bosan saat mengikuti proses pembelajaran. Fitur yang ada didalam media *powtoon* ini juga bisa membuat siswa menjadi aktif dan interaktif. Peranan media *powtoon* yang dikembangkan pada dasarnya merupakan media pembelajaran alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik bagi siswa.

F. Penelitian Relevan

Adapun penelitian orang lain yang memiliki relevansi dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Niken Henu Jatiningtias (2017:7) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi penyimpangan sosial di SMP NEGERI 15 SEMARANG." Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D dengan model pengembangan 4D. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan menganalisis kebutuhan, merancang, membuat media pembelajaran *powtoon*, yang setelah itu diterapkan kemudian dilakukan tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan ialah berupa media pembelajaran video berdurasi 5 menit. Media yang dikembangkan mendapatkan penilaian dengan rata-rata skor hasil belajar siswa antara kelompok control 6,28 sedangkan pada kelompok eksperimen 7,83, uji t diperoleh 8,510 dengan t table 1,67 yang terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok control. Dapat disimpulkan, dari penelitian ini ialah dengan menggunakan media

pembelajaran *powtoon* terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam hasil belajar.

2. Andis Meianti (2018 8) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual *powtoon* pada kompetensi dasar menerapkan promosi produk kelas X pemasaran SMKN Mojoagung". Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model 4D yang menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar respon siswa, dan lembarevaluasi tes formatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai kelayakan dari validasi ahli materi sebesar 92%, nilai kelayakan validasi ahli media sebesar 93,33%, nilai respon siswa sebesar 88,29%, dan efektifitas media pembelajaran diperoleh nilai Sig (2 tailed) 0.000 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual *powtoon* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis audiovisual *powtoon* ini layak digunakan sebagai media alternatif pembelajaran.
3. Rini Kustiyaningsih (2017), dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang". Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen dengan menggunakan bentuk desain Factorial Design. Adapun subjek dalam penellitian ini ialah siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol, dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen. Dari hasil penelitian ini ialah terdapat pengaruh interaksi antara media *powtoon* dan motivasi belajar siswa terhadap

hasil belajar akuntansi dibuktikan dengan hasil uji Two Way Anova yang memperoleh signifikansi 0,000 0,05 yang artinya, media *powtoon* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

4. Desma Yulia Novia Ervinalisa (2018 :8), dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa IIS kelas X di SMAN 17 Batam." Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, dengan menggunakan random sampling (secara acak) yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas control. Dari hasil penelitian ini ialah, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dibuktikan dengan hasil ujit yang menunjukkan thitung(7,9) dan table pada taraf signifikansi 5% yaitu (1,992) yang berarti thitung lebih besar dari pada ttabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran *powtoon* yang digunakan pada mata pelajaran sejarah Indonesia Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan. Persamaannya antara lain yaitu sama-sama membahas dan meneliti penggunaan media *powtoon*, Sedangkan beberapa perbedaannya ialah dalam proses penelitian serta materi yang diaplikasikan dalam konten *powtoon* tersebut, penelitian sebelumnya berkaitan tentang ilmu sosial, perekonomian dan sejarah Indonesia Sedangkan, penelitian ini berisikan materi tentang bahasa dan Sastra Indonesia pada jenjang SMA Sederajat.