

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS PROSEDUR BERBANTUAN
APLIKASI POWTOON PADA SISWA KELAS VII**

Sania Dwi Aura¹, Trisnawati Hutagalung²

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan

[¹saniaaura0@gmail.com](mailto:saniaaura0@gmail.com), [²trisnahutagalung@unimed.ac.id](mailto:trisnahutagalung@unimed.ac.id)

[³caleapui@unimed.ac.id](mailto:caleapui@unimed.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop procedure text teaching materials, describe the form of the product, and determine the feasibility level of procedure text teaching materials assisted by the Powtoon application for seventh grade junior high school students. The research method used in this study is Research and Development (R&D) by adapting the Borg and Gall model, which was simplified into five main stages: needs and problem analysis, product design, product development, expert validation, and product revision. The research was conducted at SMP Swasta Eria Medan during the even semester of the 2025/2026 academic year involving 17 seventh grade students as the subjects. The results of the study indicate that the product takes the form of an interactive audio-visual learning video integrating text, colors, animations, and audio instruments harmoniously. Based on the final assessment, the product obtained a material feasibility score of 85% (Very Feasible), a media feasibility score of 95% (Very Feasible), and a response score from the Indonesian language teacher of 83% (Very Feasible). Therefore, it can be concluded that the procedure text teaching materials based on the Powtoon application are highly feasible to be used as supporting media for digital learning at the junior high school level.

Keywords: *Teaching Materials, Procedure Text, Powtoon Application.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar teks prosedur, wujud produk, serta tingkat kelayakan materi ajar teks prosedur berbantuan aplikasi Powtoon untuk siswa kelas VII SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D) dengan mengadaptasi model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 5 tahapan utama, yaitu: analisis kebutuhan dan masalah, desain produk, mengembangkan desain produk, validasi ahli, dan revisi produk. Penelitian dilaksanakan di SMP Swasta Eria Medan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 17 siswa kelas VII sebagai subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wujud produk berupa video pembelajaran interaktif audio-visual yang mengintegrasikan aspek teks, warna, animasi, dan instrumen suara secara harmonis. Berdasarkan penilaian akhir, produk ini memperoleh skor kelayakan materi sebesar 85% (Sangat Layak), skor kelayakan media sebesar 95% (Sangat Layak), serta respon dari guru Bahasa Indonesia sebesar 83% (Sangat Layak). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi ajar teks prosedur berbasis aplikasi Powtoon ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran digital di tingkat sekolah menengah.

Kata Kunci: Materi Ajar, Teks Prosedur, Aplikasi Powtoon.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha yang bertujuan untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas, untuk mendewasakan dan menanamkan nilai-nilai bagi manusia untuk meningkatkan kualitas diri. Melalui pendidikan kita mampu membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) berkompeten sehingga dapat bermanfaat untuk membantu dirinya dalam menghadapi kemajuan zaman. Saat ini pembelajaran yang dilakukan disekolah adalah pembelajaran dengan menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Pembelajaran yang dikembangkan saat ini memiliki fokus utama untuk memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan seluruh kegiatan belajar mereka. Upaya perancangan ini secara spesifik bertujuan agar siswa dapat secara efektif memanfaatkan teknologi yang terus berkembang dan relevan di era modern. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar tidak hanya berpegang pada metode

konvensional, tetapi juga terintegrasi dengan perangkat dan aplikasi teknologi terkini, memungkinkan proses belajar yang lebih interaktif, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan dunia kerja di masa depan. (Umar, dkk. 2021). Pembelajaran yang menarik tidak hanya dilihat dari strategi mengajar, tetapi juga perangkat pelengkap dalam mengajar juga sangat diperhatikan, seperti materi ajar dan media ajar. Kedua hal ini sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan pembelajaran (Hutagalung & Adisaputera, 2021).

Saat ini pembelajaran yang dilakukan disekolah adalah pembelajaran dengan menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Guru sebagai pemberi pengaruh utama dalam proses pembelajaran mempunyai tanggung jawab dan memiliki peranan krusial

terhadap keberhasilan penyelenggaraan Pendidikan (Widyanti & Lubis, 2024).

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam konteks Kurikulum Merdeka di Fase D (Kelas VII) bertujuan utama untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik, sebagian besar materi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan materi yang esensial (Sumaryanti, 2023). Salah satu materi esensial di kelas VII adalah Teks Prosedur. Berdasarkan hasil observasi di SMP Swasta Eria Medan yaitu kemampuan siswa pada materi teks prosedur masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari buku siswa pada materi teks prosedur tidak adanya tujuan dari teks prosedur, serta struktur teks prosedur yang hanya mencantumkan 3 struktur yang seharusnya terdapat 4 struktur penting dalam teks prosedur yaitu, tujuan, material, langkah-langkah, dan penegasan ulang. Berdasarkan angket analisis kebutuhan siswa, sebanyak 65% siswa mengaku mengalami kesulitan saat menulis teks prosedur sesuai struktur yang benar. Masalah ini semakin dipicu oleh rendahnya motivasi belajar siswa yang berada di angka 62% akibat pola

pembelajaran yang satu arah dan monoton. Guru cenderung masih mengandalkan buku paket konvensional sebagai satu-satunya sumber belajar utama tanpa adanya variasi media yang interaktif dan inovatif.

Dengan adanya materi ajar, guru sebagai pelaksana pendidikan dapat lebih mudah menjalankan kegiatan belajar mengajar karena materi tersebut berfungsi sebagai pedoman yang jelas dalam menyampaikan dan mengorganisir informasi (Miranda & Wuriyani, 2024). Berdasarkan fakta dan data pentingnya materi ajar dan pengembangnya dalam pembelajaran di atas, maka dilakukan suatu langkah alternatif menggunakan materi ajar yang lebih menarik dengan menawarkan solusi berupa materi ajar audio visual, yang diharapkan dapat memberikan perbaikan kualitas materi ajar dan perbaikan pengetahuan siswa. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik juga lebih tertarik untuk mempelajari materi yang diajarkan oleh pendidik. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat membantu peserta didik untuk dapat mempelajari suatu kompetensi yang utuh sehingga

peserta didik mampu menguasai keseluruhan isi materi teks prosedur dengan mudah. Berdasarkan kebutuhan belajar sangat dibutuhkan perangkat lunak atau yang biasa disebut dengan software. Perangkat pembelajaran yang tepat akan menghasilkan kualitas pendidikan yang luar biasa (Hutagalung, 2022).

Berbagai macam jenis software dapat digunakan untuk mendukung pembuatan suatu media pembelajaran (Rifani & Rosmaini, 2024). Salah satu jenis software atau aplikasi yang dapat mendukung dalam proses pembuatan atau pengembangan suatu media pembelajaran yaitu *Powtoon*. *Powtoon* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif. Aplikasi ini memiliki sejumlah fitur unggulan, seperti pembuatan presentasi dan video animasi yang mudah digunakan dan inovatif (Eka et al., 2022).

Dengan demikian peneliti menyarankan menggunakan aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat video animasi dan presentasi interaktif sehingga materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik dan

mudah dipahami oleh siswa. Dari hasil uraian permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan materi ajar berbantuan aplikasi *Powtoon* pada materi teks prosedur serta mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Materi Ajar Teks Prosedur Berbantuan Aplikasi *Powtoon* pada Siswa Kelas VII SMP"

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan adalah langkah ilmiah guna mendapatkan data sehingga dapat memudahkan peneliti untuk menghasilkan, mengembangkan, mengesahkan produk (Rustamana et al., 2024). Penelitian ini dibuat dengan model pengembangan yang dipopulerkan oleh Borg & Gall.

Penelitian dengan model Borg and Gall ini memiliki 10 tahapan, di mana dalam penelitian dipersingkat menjadi 5 tahapan penelitian akibat batasan waktu dan biaya dari penelitian ini. Adapun 5 tahapan tersebut adalah potensi dan masalah, desain produk, mengembangkan desain produk, validasi oleh ahli

media dan ahli materi, revisi desain produk.

Peneliti melakukan observasi secara langsung di sekolah SMP Swasta Eria Medan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, menganalisis kurikulum yang digunakan, serta menganalisis materi ajar yang digunakan guru untuk proses belajar mengajar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan angket (kuesioner). Subjek penelitian ini melibatkan 17 siswa kelas VII di SMP Swasta Eria Medan.

Hasil produk dinilai oleh sejumlah ahli menggunakan angket yang menyajikan pilihan jawaban

$$\text{Persentase Penilaian} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

berupa kategori "sangat kurang, kurang, cukup baik, baik, sangat baik". Penelitian ini mengadopsi analisis deskriptif persentase untuk mengevaluasi hasil dari angket yang telah diisi dengan rumus:

Pembagian rentang kategori kelayakan menurut Arikunto (2009) yang digunakan sebagai acuan adalah:

Persentase Pencapaian	Interpretasi
< 21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Potensi dan Masalah

Potensi pertama yang ditemukan di sekolah adalah ketersediaan sarana dan prasarana penunjang digital yang sudah cukup memadai di SMP Swasta Eria Medan, seperti proyektor (infokus) di dalam ruang kelas serta jaringan internet yang memadai. Potensi kedua terletak pada karakteristik siswa kelas VII yang sudah sangat akrab dengan gawai (*smartphone*) dan terbiasa berinteraksi dengan konten visual maupun video animasi. Namun masalahnya, kemampuan siswa pada materi teks prosedur masih tergolong rendah dan materi di buku paket belum sepenuhnya mencerminkan kompetensi yang ditetapkan dalam Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Kurikulum Merdeka.

2. Desain Produk

Proses pengembangan materi ini dilakukan dengan cara mengubah

teks materi pelajaran yang sebelumnya terasa membosankan, abstrak, dan penuh teori di dalam buku paket, menjadi rangkaian tayangan visual digital yang jauh lebih menarik serta dinamis. Elemen yang dipadukan di dalam aplikasi Powtoon.

3. Pengembangan Desain Produk

Powtoon meliputi pilihan karakter animasi yang bergerak, latar belakang tempat yang bervariasi, efek perpindahan gambar (transisi), serta musik latar yang sesuai. Peneliti juga memaksimalkan kualitas suara di dalam video dengan memanfaatkan fitur pengisi suara (*voiceover*) komputer berbasis kecerdasan buatan (*AI voice generator*) agar menghasilkan artikulasi kata yang jelas serta intonasi nada yang tepat. Setelah video selesai diekspor, file media tersebut segera diunggah ke platform penyimpanan Google Drive untuk mempermudah akses bagi tim validator.

4. Hasil Kelayakan Uji Ahli (Validasi Desain)

Validasi dilakukan secara formal dan objektif oleh dua orang dosen yang bertindak sebagai ahli, yaitu

Bapak Achmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli materi dan Bapak Syukri Hidayat, M.Kom. sebagai ahli media.

- **Hasil Validasi Ahli Materi**

Validasi materi dilakukan sebanyak 2 kali oleh ahli materi. Pada validasi pertama, diperoleh nilai sebesar **80%** dengan kriteria "**Layak**". Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran validator, penilaian pada uji kelayakan kedua meningkat menjadi **85%** dengan kriteria "**Sangat Layak**". Pada tahap kedua ini, validator menyatakan bahwa produk sangat layak digunakan tanpa kritik tambahan.

- **Hasil Validasi Ahli Media**

Penilaian terhadap kelayakan produk dari segi media memperoleh total skor 38 dengan persentase sebesar **95%** yang termasuk ke dalam kategori "**Sangat Layak**". Ahli media menyatakan bahwa seluruh komponen produk langsung siap digunakan tanpa catatan kritik maupun perbaikan ulang.

5. Hasil Revisi Produk

Revisi dilakukan peneliti untuk memperbaiki kesalahan berdasarkan saran masukan dari validator ahli materi pada tahap pertama. Perbaikan nyata yang dilakukan adalah:

1. Memperlambat teks yang ditampilkan pada layar agar durasinya pas dan dapat dibaca dengan mudah oleh siswa kelas VII.
2. Memperbaiki peletakan tanda baca koma yang sebelumnya tidak tepat menjadi penempatan yang sudah tepat.

B. Pembahasan

Pengembangan materi ajar teks prosedur berbantuan aplikasi Powtoon ini dilakukan untuk menjawab permasalahan nyata yang ditemukan di sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII SMP Swasta Eria Medan, kemampuan siswa pada materi teks prosedur masih tergolong rendah karena sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini terlihat dari buku siswa pada materi teks prosedur tidak adanya tujuan dari teks prosedur, serta struktur teks prosedur yang hanya mencantumkan 3 struktur yang seharusnya terdapat 4

struktur penting dalam teks prosedur yaitu, tujuan, material, langkah-langkah, dan penegasan ulang. Berdasarkan angket analisis kebutuhan siswa, sebanyak 65% siswa mengaku mengalami kesulitan saat menulis teks prosedur sesuai struktur yang benar. Masalah ini semakin dipicu oleh rendahnya motivasi belajar siswa yang berada di angka 62% akibat pola pembelajaran yang satu arah dan monoton. Guru cenderung masih mengandalkan buku paket konvensional sebagai satu-satunya sumber belajar utama tanpa adanya variasi media yang interaktif dan inovatif. Keterbatasan inilah yang menyebabkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan kurang mampu merangsang minat siswa.

Berdasarkan potensi dan masalah tersebut, peneliti kemudian melanjutkan penelitian ke tahap desain produk dan pengembangan produk dengan menggunakan aplikasi Powtoon. Proses pengembangan materi ini dilakukan dengan cara mengubah teks materi pelajaran yang sebelumnya terasa membosankan, abstrak, dan penuh teori di dalam buku paket, menjadi rangkaian tayangan visual digital yang jauh lebih menarik serta dinamis. Melalui

aplikasi ini, materi teks prosedur kelas VII dikemas secara berurutan lewat penyusunan naskah (storyboard) yang matang, lalu dipadukan dengan pilihan karakter animasi yang bergerak, latar belakang tempat yang bervariasi, efek perpindahan gambar (transisi), serta musik latar yang sesuai agar penyampaian materi menjadi lebih konkret bagi siswa. Peneliti juga memaksimalkan kualitas suara di dalam video dengan memanfaatkan fitur pengisi suara (voiceover) komputer berbasis kecerdasan buatan (AI voice generator) agar menghasilkan artikulasi kata yang jelas serta intonasi nada yang tepat, sehingga penjelasan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Kualitas dan kelayakan dari produk materi ajar berbasis Powtoon ini diuji secara formal melalui proses validasi oleh para ahli yang kompeten. Validasi materi dilakukan sebanyak 2 kali oleh Bapak Achmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd. selaku validator ahli materi. Pada validasi pertama, diperoleh nilai sebesar 80% dengan kriteria "Layak". Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi meliputi dua hal, yaitu memandatkan peneliti untuk memperlambat teks yang ditampilkan

agar dapat dibaca oleh siswa, serta memperbaiki penulisan tanda baca yang digunakan. Peneliti segera melakukan revisi desain dengan memperlambat teks agar bisa dibaca siswa dan membenahi peletakan tanda baca koma menjadi sudah tepat. Setelah perbaikan dilakukan, penilaian pada uji kelayakan kedua melonjak meningkat menjadi 85% dengan kriteria "Sangat Layak", di mana validator menyatakan produk sangat layak digunakan tanpa memberikan kritik tambahan.

Validasi kedua dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari segi media oleh Bapak Syukri Hidayat, M.Kom.. Penilaian terhadap kelayakan produk dari segi media memperoleh total skor 38 dengan persentase sebesar 95% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Pada saat pelaksanaan uji kelayakan media, validator menyatakan bahwa seluruh komponen media pembelajaran telah memenuhi kriteria pengembangan dengan sangat baik, sehingga beliau tidak memberikan catatan berupa kritik maupun saran perbaikan, dan menyatakan produk langsung siap digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Proses pengembangan materi ajar teks prosedur berbantuan aplikasi Powtoon ini berhasil diselesaikan lewat 5 tahapan kerja model Borg and Gall. Wujud materi ajar akhir berbentuk video pembelajaran interaktif audio-visual yang mengemas penjelasan secara konkret dan menarik perhatian belajar siswa. Berdasarkan hasil penilaian akhir secara menyeluruh, materi ajar ini memperoleh persentase kelayakan materi sebesar 85% (Sangat Layak) , skor kelayakan media sebesar 95% (Sangat Layak). Dengan hasil tersebut, produk pengembangan materi ajar berbasis aplikasi Powtoon ini terbukti sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran digital untuk siswa di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi 6). Jakarta: Rineka Cipta.
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan software Powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem persamaan linier dua variabel. *Jago MIPA:*

Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA, 2(1), 1–13.

- Hutagalung, T. (2022). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Ispring mata kuliah pragmatik pada mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Bahasa: Universitas Negeri Medan*.
- Hutagalung, T., & Adisaputera, A. (2021). Utilization of flipbook maker-based teaching materials in prose, poetry and drama teaching courses. *Proceedings of the Tenth International Conference on Languages and Arts: Universitas Negeri Medan*.
- Miranda, M., & Wuriyani, E. P. (2024). Pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan webb Geinially pada siswa kelas X SMA Swasta Budi Satrya. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(4).
- Rifani, D., & Rosmaini. (2024). Pengembangan bahan ajar teks eksplanasi berbantuan aplikasi Canva pada siswa kelas VIII. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3A).
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dalam pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69.

- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Pancasila SMK Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55.
- Umar, A., Hanum, I., & Hutagalung, T. (2021). Utilization learning media based animation in the teaching of children's literature subject. *Proceedings of the Tenth International Conference on Languages and Arts: Medan State University*.
- Widyanti, P., & Lubis, F. (2024). Pengembangan LKPD interaktif teks eksplanasi siswa kelas VIII berbantuan Liveworksheets. *Journal of Social Science Research*, 4(4).