

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK MATERI MENULSI KARYA ILMIAH SISWA KELAS XI SMA

Yudha Vernanda¹, Charlina², Elvrin Septyanti³

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan
Ilmu Pendidikan Universitas Riau, Indonesia

yudha.vernanda3171@student.unri.ac.id¹, charlina@lecturer.unri.ac.id²

elvrin.septyanti@lecturer.unri.ac.id³

ABSTRACT

This study aimed to develop Powtoon-based animated learning media for scientific writing materials for eleventh-grade senior high school students and to examine its validity, practicality, and effectiveness. This research employed the Research and Development (R&D) method using the Four-D (4D) model, consisting of the define, design, develop, and disseminate stages. The participants were 40 students of class XI IPS 3 at SMAN 10 Pekanbaru. Data were collected through interviews, questionnaires, documentation, and pre-test and post-test assessments. The results indicated that the developed media was highly valid, with language expert validation of 84.6% and material expert validation of 91%. Practicality testing showed positive responses from students (86.7%) and teacher practitioners (88%), both categorized as highly practical. The effectiveness test demonstrated an improvement in students' average scores from 79.00 to 85.92. The Wilcoxon Signed Rank Test showed a significant difference between pre-test and post-test results (Asymp. Sig. = 0.001 < 0.05), while the N-Gain score of 0.31 indicated a moderate improvement. These findings suggest that the Powtoon-based animated learning media is valid, practical, and sufficiently effective for teaching scientific writing.

Keywords: *animated learning media, Powtoon, scientific writing, writing skills, media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis Powtoon pada materi karya tulis ilmiah untuk siswa kelas XI SMA serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya. Penelitian menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model pengembangan **Four-D (4D)** yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Subjek penelitian berjumlah 40 siswa kelas XI IPS 3 SMAN 10 Pekanbaru. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dokumentasi, serta tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan penilaian ahli bahasa sebesar 84,6% dan ahli materi sebesar 91%. Uji kepraktisan memperoleh respons positif dari siswa sebesar 86,7% dan guru praktisi sebesar 88%, keduanya berkategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat dari 79,00 menjadi 85,92. Uji Wilcoxon menghasilkan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,001 (<0,05), sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,31 berada pada kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran animasi berbasis Powtoon dinyatakan valid, praktis, dan cukup efektif digunakan dalam pembelajaran menulis karya tulis ilmiah.

Kata Kunci: media pembelajaran animasi, Powtoon, karya tulis ilmiah, kemampuan menulis, pengembangan media

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki pengetahuan, keterampilan, serta karakter yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan juga menjadi sarana dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman (Amelia & Dewi, 2021). Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terjadi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital (Wati et al., 2024).

Implementasi pada Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di berbagai satuan pendidikan semakin memperkuat pentingnya inovasi dalam pembelajaran. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang

pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa (N.K. Widiastini et al., 2023). Namun, implementasi Kurikulum Merdeka masih menghadapi berbagai tantangan. (Aulia, 2024) mengemukakan bahwa pelaksanaan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Tiara et al., 2024) yang menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam menentukan strategi pembelajaran yang bervariasi, menyusun perangkat ajar, dan menerapkan asesmen yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya keterlibatan aktif siswa juga menjadi faktor yang memengaruhi keberhasilan implementasi kurikulum.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan meningkatkan beberapa *skill* kemampuan berkomunikasi,

tetapi juga membentuk kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan gagasan secara lisan maupun tulisan (Mailida, 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan satu sama lain (Fatah & Utami, 2024). Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan produktif yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, serta penguasaan kaidah kebahasaan yang baik.

Salah satu kompetensi menulis yang harus dikuasai siswa kelas XI SMA adalah menulis karya tulis ilmiah. Karya tulis ilmiah merupakan tulisan yang disusun berdasarkan data, fakta, dan hasil penelitian dengan menggunakan metode ilmiah serta disajikan secara sistematis (Nurhayati et al., 2024). Materi ini diajarkan sebagai pengenalan kepada peserta didik mengenai proses penulisan ilmiah yang benar sehingga mereka mampu untuk bisa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam memecahkan suatu permasalahan (Siregar, R. P., Kamarudin, K., & Wini, 2024). (Hidayat et al., 2022) menyatakan bahwa kemampuan menulis karya ilmiah penting untuk dikuasai

karena dapat membantu peserta didik mengomunikasikan ide, gagasan, dan hasil pemikirannya secara terstruktur.

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Wulandari et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, serta membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak atau kompleks (Pagarra et al., 2022); (Ani Daniyati et al., 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka.

Salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media yang melibatkan unsur suara dan gambar secara bersamaan sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima melalui indera pendengaran dan penglihatan (Rahmi & Alfurqan, 2021); (Saleh et al., 2023). Bentuk media audio visual yang saat ini banyak dimanfaatkan dalam pem-

belajaran adalah media animasi. Menurut (Achmad et al., 2021), animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan ilusi gerak dan mampu menyampaikan pesan secara visual. Penggunaan animasi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung (Toding Bua, 2022). Selain itu, media animasi juga mampu membantu peserta didik memahami materi yang kompleks melalui penyajian visual yang lebih konkret dan menarik (Nur Aeni et al., 2022).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media animasi pembelajaran adalah Powtoon. Powtoon merupakan platform berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat video animasi dengan memadukan teks, gambar, ilustrasi, audio, dan berbagai efek visual dalam satu media pembelajaran (Purnami et al., 2022). Menurut (Ega Safitri & Titin, 2021), Powtoon mampu menghasilkan video pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian (Arwindhi & Fujiastuti, 2023) menunjukkan bahwa Powtoon efektif digunakan sebagai

media pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mudah. Hasil penelitian (Dewi & Adiartanto, 2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon dalam pembelajaran karya ilmiah dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMAN 10 Pekanbaru, ditemukan bahwa pembelajaran karya tulis ilmiah masih didominasi oleh penggunaan media PowerPoint sederhana yang berisi teks dan gambar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur, sistematika, serta kaidah penulisan karya tulis ilmiah. Guru juga mengungkapkan bahwa kemampuan menulis karya ilmiah siswa masih perlu ditingkatkan karena sebagian siswa belum mampu menyusun karya tulis ilmiah sesuai dengan kaidah yang benar. Temuan menunjukkan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi karya tulis ilmiah secara lebih mudah dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis Powtoon pada materi karya tulis ilmiah untuk siswa kelas XI SMA serta menguji tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut (Okpatrioka Okpatrioka, 2023), penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model Four-D (4D) yang dikemukakan oleh (Thiagarajan & Sivasailam, 1976), yang terdiri atas tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 10 Pekanbaru. Populasi penelitian berjumlah 407 siswa kelas XI, sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas XI IPS 3 yang berjumlah

40 orang dan dipilih menggunakan teknik *cluster sampling*. Data penelitian diperoleh melalui angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, angket respons siswa, angket praktisi guru, serta tes *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan perhitungan persentase, uji Wilcoxon *Signed Rank Test*, dan uji N-Gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media animasi ini menggunakan model 4D yang dikemukakan oleh (Thiagarajan & Sivasailam, 1976) yang terdiri dari empat tahapan yakni *define*, *design*, *development*, dan *dessiminate*.

Tahap Definsi (*define*)

Pada tahapan awal yakni *define* merupakan tahap awal dalam model pengembangan 4D yang bertujuan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi yang akan dikembangkan, tugas pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar dalam pengembangan media. Tahap ini sangat penting karena menjadi landasan utama dalam

menentukan arah pengembangan produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kegiatan pada tahap pen-
definisian meliputi analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis materi, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran.

a. Analisis Awal-Akhir

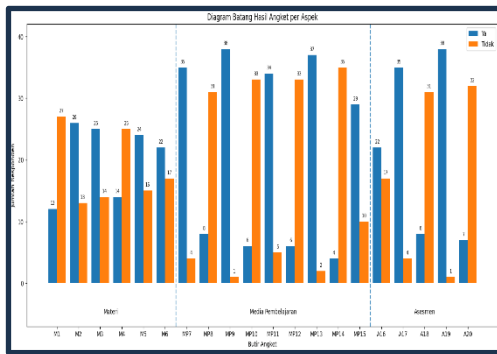
Analisis awal-akhir dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas XI SMAN 10 Pekanbaru. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran karya tulis ilmiah. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa pembelajaran masih menggunakan media yang sederhana berupa buku paket dan PowerPoint. Media tersebut dinilai belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal karena sebagian besar materi disajikan dalam bentuk teks yang cukup banyak. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat konseptual, khususnya pada materi karya tulis ilmiah.

Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami

struktur karya tulis ilmiah, penggunaan bahasa ilmiah, serta penyusunan daftar pustaka dan sitasi yang benar. Materi karya tulis ilmiah dianggap sebagai salah satu materi yang cukup kompleks karena memerlukan pemahaman teori sekaligus keterampilan praktik dalam menulis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan melalui penyebaran angket kebutuhan kepada siswa kelas XI SMAN 10 Pekanbaru. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa, kebutuhan belajar, serta preferensi siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks atau presentasi PowerPoint.



Gambar 1 Diagram Batang Hasil Angket Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil angket, sebanyak 97,43% siswa menyatakan bahwa mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran apabila materi disajikan melalui media animasi atau video pembelajaran. Sebanyak 94,87% siswa menyatakan bahwa gambar bergerak dan animasi dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, sedangkan 87,17% siswa menyatakan bahwa media animasi dapat membantu memahami dalam langkah-langkah penulisan karya tulis ilmiah secara lebih jelas.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan menganalisis capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi yang terdapat pada kurikulum yang digunakan di sekolah. Berdasarkan hasil analisis, materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran meliputi pengertian karya tulis ilmiah, karakteristik karya tulis ilmiah, struktur karya

tulis ilmiah, kaidah kebahasaan, langkah-langkah penyusunan karya tulis ilmiah, serta contoh karya tulis ilmiah yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas XI SMA. Materi tersebut dipilih karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar karya tulis ilmiah. Oleh karena itu, materi disusun secara sistematis mulai dari konsep yang paling sederhana hingga konsep yang lebih kompleks. Penyusunan materi juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi secara bertahap dan terstruktur.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas dilakukan untuk menentukan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Analisis ini mencakup identifikasi keterampilan dan kemampuan yang diperlukan dalam pembelajaran karya tulis ilmiah. Berdasarkan hasil analisis, siswa diharapkan mampu memahami konsep karya tulis ilmiah, mengidentifikasi struktur karya tulis ilmiah, memahami kaidah dalam kebahasaan yang digunakan dalam penulisan ilmiah, serta mampu menyusun karya tulis ilmiah

sederhana sesuai dengan struktur yang benar.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis tugas, maka dirumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui penggunaan media pembelajaran animasi berbasis Powtoon. Tujuan dalam pembelajaran tersebut meliputi kemampuan siswa dalam memahami konsep karya tulis ilmiah, mengidentifikasi struktur karya tulis ilmiah, memahami kaidah kebahasaan yang digunakan dalam penulisan ilmiah, serta mampu menyusun karya tulis ilmiah sesuai dengan struktur dan kaidah yang benar. Tujuan pembelajaran ini menjadi dasar dalam penyusunan materi, desain media, serta instrumen penelitian yang digunakan selama proses pengembangan.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan (*design*) merupakan tahap yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal media pembelajaran sebelum dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya. Pada tahap ini dilakukan penyusunan instrumen penelitian, pemilihan media, pemilihan format media, serta penyusunan rancangan

awal produk dalam bentuk flowchart dan storyboard.

a. Penyusunan Instrumen

Pada tahap ini peneliti menyusun berbagai instrumen penelitian yang digunakan selama proses pengembangan media. Instrumen tersebut meliputi angket analisis kebutuhan siswa dan guru, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli materi, angket respons siswa, angket praktisi guru, serta soal pre-test dan post-test. Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan indikator yang telah disesuaikan dengan tujuan penelitian dan aspek yang akan diukur.

b. Pemilihan Media

Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah media pembelajaran animasi berbasis Powtoon. Pemilihan Powtoon didasarkan pada berbagai keunggulan yang dimiliki aplikasi tersebut, seperti kemampuannya menggabungkan teks, gambar, audio, video, serta animasi dalam satu media pembelajaran yang menarik.

c. Pemilihan Format

Format media dirancang dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang terdiri atas halaman pembuka, menu utama, menu materi, menu video animasi, menu contoh karya tulis

ilmiah, dan menu kuis evaluasi. Setiap menu dirancang agar mudah diakses dan dipahami oleh siswa. Struktur media disusun secara sistematis sehingga pengguna dapat mempelajari materi secara berurutan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

d. Rancangan Awal Produk

Tahap perancangan awal dilakukan dengan menyusun *flowchart* dan *storyboard* media pembelajaran. *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan alur navigasi media mulai dari halaman utama hingga evaluasi pembelajaran. Sementara itu, *storyboard* digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan setiap tampilan media yang meliputi desain halaman, isi materi, animasi, audio, video, dan tombol navigasi. Rancangan awal ini menjadi dasar dalam proses pengembangan media pada tahap berikutnya.

Tahap Pengembangan

(Development)

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap realisasi produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media, validasi produk oleh para ahli, revisi produk, dan uji coba kepada pengguna.

a. Pembuatan Produk

Proses pengembangan media dimulai dengan pembuatan karakter animasi menggunakan aplikasi Powtoon. Selanjutnya dilakukan perancangan latar belakang, ikon, ilustrasi, dan elemen visual lainnya menggunakan Canva. Setelah itu dilakukan proses penyuntingan video, audio, dan *dubbing* menggunakan aplikasi CapCut. Seluruh komponen media diintegrasikan menggunakan Visual Studio Code sehingga menghasilkan media pembelajaran yang utuh dan interaktif. Produk akhir terdiri atas menu materi, enam episode video animasi pembelajaran, contoh karya tulis ilmiah, dan kuis evaluasi yang dapat diakses melalui perangkat digital.

b. Validasi Produk

Produk yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga validator yang terdiri atas ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan nilai sebesar 92% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa memberikan nilai sebesar 84,6% dengan kategori sangat valid, dan ahli materi memberikan nilai sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek

tampilan, kebahasaan, dan kesesuaian materi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi berdasarkan saran para validator.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	92%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	84,6%	Sangat Valid
Ahli Materi	91%	Sangat Valid
Rata-rata	89,2%	Sangat Valid

Hasil rekapitulasi validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Powtoon memperoleh rata-rata persentase sebesar **89,2%** dengan kategori **sangat valid**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi berbagai aspek kelayakan yang meliputi aspek tampilan, fungsi media, kebahasaan, dan kesesuaian materi. Tingginya hasil validasi dari ketiga validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi karya tulis ilmiah.

Dengan demikian, media pembelajaran animasi berbasis Powtoon dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji praktikalitas dan efektivitas

guna mengetahui tingkat kemudahan penggunaan serta pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan menulis karya tulis ilmiah siswa.

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Materi	88%	Sangat Praktis
Media	88%	Sangat Praktis
Rata-rata	88%	Sangat Praktis

Tabel 2. Hasil Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Tampilan Media	87%	Sangat Praktis
Penyajian Materi	86%	Sangat Praktis
Kemudahan Penggunaan	87%	Sangat Praktis
Rata-rata	86,7%	Sangat Praktis

Hasil uji praktikalitas yang dilakukan kepada siswa menunjukkan persentase rata-rata sebesar **86,7%** dengan kategori **sangat praktis**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Powtoon mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu siswa memahami materi karya tulis ilmiah. Selain itu, siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran

karena materi disajikan melalui kombinasi animasi, gambar, teks, dan audio yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Tingginya tingkat praktikalitas menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara mandiri maupun bersama guru dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. Penilaian Praktisi Guru

Hasil penilaian praktisi guru memperoleh persentase sebesar **88%** dengan kategori **sangat praktis**. Guru menilai bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media ini dinilai mudah digunakan, serta mampu membantu penyampaian materi karya tulis ilmiah secara lebih menarik dan sistematis. Dengan demikian, media dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA. Hal ini menunjukkan media yang dikembangkan membantu dalam proses belajar.

c. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada 40 siswa kelas XI IPS 3 SMAN 10 Pekanbaru untuk mengetahui efektivitas media animasi berbasis Powtoon terhadap kemampuan

menulis karya tulis ilmiah. Pengukuran dilakukan melalui pre-test dan post-test. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 79,00 pada pre-test menjadi 85,92 pada post-test.

Uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji menunjukkan bahwa data pre-test tidak berdistribusi normal (Sig. = 0,029), sedangkan data post-test berdistribusi normal (Sig. = 0,253). Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil Wilcoxon menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0,001, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar (*positive ranks* = 40; *negative ranks* = 0). Selanjutnya, uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,317 dengan kategori **sedang**, yang menunjukkan bahwa media animasi berbasis Powtoon cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis karya tulis ilmiah siswa.

Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahapan penyebaran (*disseminate*) merupakan tahap akhir dalam model pengembangan 4D.

Tahap ini dilakukan setelah media dinyatakan valid, praktis, dan efektif melalui proses validasi dan uji coba lapangan.

Pada tahap ini media dikemas menggunakan desain *packaging* yang dibuat melalui aplikasi Canva. *Packaging* tersebut berisi informasi mengenai produk, petunjuk penggunaan, serta *QR Code* yang terhubung langsung ke berkas HTML. Selanjutnya, media disebarluaskan melalui platform E-Guru.id sebagai media publikasi produk pendidikan digital. Selain itu, media juga dipublikasikan melalui platform Lynk.id sehingga dapat diakses dengan lebih mudah oleh guru, siswa, maupun masyarakat umum. Selain penyebaran produk digital, hasil penelitian juga dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah sehingga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran serupa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Powtoon yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Tingginya hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media telah

sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia, baik dari aspek isi materi, bahasa, maupun tampilan visual. Kepraktisan media terlihat dari tingginya respons siswa dan guru terhadap penggunaan media. Penggunaan animasi, ilustrasi, audio, dan navigasi yang interaktif mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Efektivitas media juga terbukti dari peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Peningkatan nilai post-test serta hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa media memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis karya tulis ilmiah siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Zaluku et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon efektif meningkatkan keterampilan menulis siswa. Dengan demikian, media animasi berbasis Powtoon dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi karya tulis ilmiah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran animasi berbasis Powtoon pada materi karya tulis ilmiah untuk siswa kelas XI SMA berhasil dikembangkan menggunakan model 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *development*, dan *disseminate*. Media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media (92%), ahli bahasa (84,6%), dan ahli materi (91%), serta dinyatakan sangat praktis oleh guru dan siswa. Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis karya tulis ilmiah siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 79,00 menjadi 85,92, hasil uji Wilcoxon sebesar 0,001 ($<0,05$), dan nilai N-Gain sebesar 0,31 berkategori sedang. Dengan demikian, media animasi berbasis Powtoon layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi karya tulis ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi COVID-19. *Jcommsci - Journal Of Media And Communication*

Science, 4(2), 54–67.
<https://doi.org/10.29303/Jcommsci.V4i2.121>

Amelia, L., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai Pancasila Sebagai Pendidikan Moral Bagi Anak Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(5), 193–197.

<https://doi.org/10.52436/1.Jpti.41>

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294.

<https://doi.org/10.55606/Jsr.V1i1.993>

Arwindhi, A., & Fujiastuti, A. (2023). Powtoon: Inovasi Media Pembelajaran Teks Prosedur Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 153–162.

<https://doi.org/10.30738/Wd.V1i2.16426>

Aulia, F. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Painan Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri. 8, 29160–29169.

Dewi, R. P., & Adiartanto, A. P. (2021). Pembelajaran Karya Ilmiah Menggunakan Media Powtoon Untuk Siswa SMA Kolese De Britto Kelas XI Bahasa. *Indonesian Language Education And Literature*, 7(1), 16.
<https://doi.org/10.24235/ileal.V7i1.7754>

Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media

- Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.V1i2.12>
- Fatah, M. G., & Utami, R. . (2024). PENINGKATAN KERJA SAMA DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI STRATEGI TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA. *Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 13(1), 90–99.
- Hidayat, R., Nufus, H., & Agustina, J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kemampuan Menulis Teks Karya Ilmiah Siswa Kelas XI SMA Negeri 7 Palembang. *ANTHOR: Education And Learning Journal*, 1(4), 213–217. <https://doi.org/10.31004/anthor.V1i4.36>
- Mailida. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, 3, 1–2.
- N.K. Widiastini, I.M.Sutama, & I.N.Sudiana. (2023). Penerapan Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(1), 13–23. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.V12i1.2220
- Nur Aeni, A., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Nurhayati, S., Kurnianta, M. D. P., & Anggraeni, F. A. (2024). *Pengantar Karya Tulis Ilmiah* (Nomor June). www.buku.sonpedia.com
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.V1i1.154>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi Using Powtoon As A Technology-Based Creative Learning Media. *Jurnal Prospek*, 1(1), 25–31. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1718/1263>
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education And Development*, 9(3), 580–589. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2671>
- Saleh, M. S., Syahrul, S., Syahrudin, Sahabuddin, & Ilham, A. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/Media-Pembelajaran>
- Siregar, R. P., Kamarudin, K., & Wini, L. O. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN MIND MAPPING TERHADAP

- | | |
|--|---|
| <p>KETERAMPILAN MENULIS KARYA ILMIAH SISWA KELAS XI SMAN 8 MUARO JAMBI. <i>Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia</i>, 13(1), 225–231.</p> <p>Thiagarajan, & Sivasailam. (1976). Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A Sourcebook. In <i>Journal Of School Psychology</i> (Vol. 14, Nomor 1). https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2</p> <p>Tiara, F., Pratiwi, R. A., Utara, A., & Utara, A. (2024). <i>PROBLEMATIKA IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA NEGERI 2 LHOKSEUMAWE</i>. 05(02), 240–251.</p> <p>Toding Bua, M. (2022). Efektivitas Media Animasi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i>, 6(3), 3594–3601. https://journal.uii.ac.id/Ajie/Article/View/971</p> <p>Wati, S., Labuhanbatu, M. A. N., & Utara, S. (2024). <i>Penguatan Kompetensi Guru Dalam Menghadapi Era Digital</i>. 10(2).</p> <p>Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. <i>Journal On Education</i>, 5(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/Joe.V5i2.1074</p> <p>Zaluku, F. F., Waruwu, L., Harefa, N. A. J., & Halawa, N. (2024). <i>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON DALAM MENINGKATKAN</i></p> | <p>KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK SISWA KELAS XI SMK NEGERI 1 ALASA TALUMUZOI. <i>Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan</i>, 12(2), 12–17.</p> |
|--|---|