

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI KELAS X SMA

Oleh

Rischa Dewi

Mulyanto Widodo

Rian Andri Prasetya

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

e-mail: rischadewi4@gmail.com

Abstract

The problem in this research is how the development of learning media based powtoon in text report observations for tenth grade high school students and how the feasibility of media based powtoon in text report observations for tenth grade high school students. The purpose of this study is to describe the development of learning media based powtoon in text report observations for tenth grade high school students and to describe the feasibility of media based powtoon in text report observations for tenth grade high school students. This research uses research and development (r&d) method. The result of this study is the creations of learning media based powtoon in text report observations for tenth grade high school students has been validated. Validation is conducted by expert lecturers to test the feasibility of product. The result of the validation is from material expert obtained an average percentage 82% and the the media expert obtained an average percentage 81.25%.

Keywords: *media development, powtoon, text report observations*

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* teks laporan hasil observasi kelas X SMA dan bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *powtoon* teks laporan hasil observasi kelas X SMA. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* teks laporan hasil observasi kelas X SMA dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbasis *powtoon* teks laporan hasil observasi kelas X SMA. Penelitian ini menggunakan metode *research and development (rnd)*. Hasil penelitian ini ialah terciptanya produk media pembelajaran berbasis *powtoon* teks laporan hasil observasi kelas X SMA yang sudah divalidasi. Validasi dilakukan oleh dosen ahli untuk menguji kelayakan produk. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh rata-rata persentase 82% dan ahli media diperoleh rata-rata persentase 81,25%.

Kata kunci: pengembangan media, *powtoon*, teks laporan hasil observasi

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks tidak hanya digunakan sebagai sarana belajar berbahasa, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar peserta didik.

Salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks pada kurikulum 2013 adalah teks laporan hasil observasi.

Teks laporan hasil observasi adalah teks yang menyampaikan informasi tentang sesuatu secara apa adanya sebagai hasil pengamatan dan analisis secara sistematis. Kosasih (2017: 43) mengatakan bahwa teks

laporan hasil observasi merupakan teks yang berisi fakta-fakta mengenai suatu objek yang diperoleh melalui pengamatan. Objek yang dimaksud ialah keadaan alam, perilaku sosial, kondisi budaya, benda, dan sejenisnya. Sebagai suatu teks pada umumnya, terlepas bentuk makalah ataupun artikel populer, struktur teks laporan hasil observasi dibentuk oleh bagian-bagian, yaitu definisi umum, deskripsi per bagian, dan deskripsi kegunaan (Kosasih, 2017: 46).

1. Deskripsi umum, menjelaskan objek yang diobservasi, baik itu tentang karakteristik, keberadaan, kebiasaan, pengelompokan, dan berbagai aspek lainnya.

Contoh:

Makhluk di muka bumi ini dapat dikelompokkan atas persamaan dan perbedaannya, baik itu berdasarkan kehidupannya, kebiasaannya, maupun karakteristik umum lainnya.

2. Deskripsi per bagian, menjelaskan aspek-aspek tertentu dari objek yang diobservasi.

Contoh:

Semua makhluk hidup di dunia ini dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu benda hidup dan benda mati. Yang pertama sering disebut makhluk hidup dan yang kedua disebut benda mati. Benda hidup memiliki ciri-ciri umum, seperti bergerak, bernapas, tumbuh, dan mempunyai keturunan. Benda hidup juga membutuhkan makanan. Benda mati dibedakan dari benda hidup karena benda mati tidak mempunyai ciri-ciri umum tersebut. Kera, tumbuh-tumbuhan, ikan dan bunga adalah contoh benda hidup. Sementara itu, kaca, air, plastik, baja, dan oksigen adalah contoh benda mati.

3. Deskripsi manfaat, menjelaskan kegunaan dari paparan tema yang dinyatakan sebelumnya.

Contoh:

Dengan adanya pengelompokan tersebut, kita menjadi mudah dalam mempelajari makhluk-makhluk itu, termasuk memanfaatkannya.

Pembelajaran teks laporan hasil observasi perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hamalik dalam Arsyad (2016: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rima, 2016: 3).

Peneliti telah melakukan wawancara dengan salah satu guru pelajaran Bahasa Indonesia yang mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran. Akan tetapi, guru belum membuat sendiri media pembelajaran disebabkan terbatasnya waktu dan biaya untuk membuat media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran adalah *powtoon*. Shannon Mershand (2014) mengatakan bahwa *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*.

Penelitian lain yang mengembangkan *powtoon* sebagai media pembelajaran dikembangkan oleh Niken Heru Jatiningtias (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang”. Penelitian tersebut mengembangkan *powtoon* dalam mata pelajaran IPS. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

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 teks laporan hasil observasi kelas X SMA.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 297). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk

mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis *powtoon* teks laporan hasil observasi kelas X SMA dengan menggunakan lima langkah, yaitu potensi dan masalah; pengumpulan data; desain produk; validasi produk; dan revisi produk.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan hasil dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* teks laporan hasil observasi kelas X SMA. Hal-hal yang diteliti meliputi (1) pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon*, (2) kelayakannya sebagai media pembelajaran berbasis *powtoon* teks laporan hasil observasi.

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian berupa media pembelajaran audio visual berbasis *powtoon* dengan durasi 7 menit 49 detik yang terdiri atas 27 tayangan. Media pembelajaran tersebut dikembangkan melalui beberapa langkah, meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi/perbaikan desain. Setelah dilakukan uji kelayakan produk, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* yang peneliti kembangkan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media tersebut diperoleh berdasarkan uji kelayakan ahli materi dan ahli media. Persentase penilaian ahli materi sebesar 82% sedangkan ahli media sebesar 81,25%.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang peneliti

lakukan mengacu pada prosedur pengembangan Borg dan Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Peneliti menyederhanakan langkah-langkah penelitian menjadi lima langkah yang meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, dan (5) revisi produk. Langkah-langkah tersebut akan dibahas secara rinci sebagai berikut.

1.1 Potensi dan Masalah

Penelitian ini diangkat dari permasalahan penggunaan media pembelajaran oleh guru. Wawancara yang telah peneliti lakukan pada salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 9 Bandar Lampung mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran yang sudah ada seperti buku, lingkungan sekitar, dan *powerpoint*. Guru belum membuat sendiri media pembelajaran dikarenakan butuh waktu dan biaya yang banyak dalam membuat media pembelajaran. Hal tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media *powtoon*. Media *powtoon* berpotensi efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *powtoon* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi kelas X SMA.

1.2 Pengumpulan Data

Data yang telah diperoleh setelah melakukan analisis kebutuhan yaitu, guru dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran namun belum membuat sendiri media pembelajaran. Hal tersebut disebabkan butuh waktu dan biaya yang banyak dalam membuat media. Selain itu, hasil kajian pustaka yang telah dilakukan ditemukan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, baik itu teori mengenai media pembelajaran, *powtoon*, serta teks laporan hasil observasi.

1.3 Desain Produk

Desain produk dilakukan setelah analisis kebutuhan dan pengumpulan data dilaksanakan. Media pembelajaran berbasis *powtoon* yang peneliti kembangkan dirancang terlebih dahulu sebelum diproduksi. Perancangan tersebut dilakukan dengan tujuan agar media yang peneliti kembangkan dapat dengan mudah dilaksanakan pada proses produksi. Desain produk yang peneliti buat diwujudkan dalam bentuk garis besar isi media dan penyusunan naskah. Hal tersebut dibuat dengan dilengkapi bagan dan gambar-gambar, serta penjelasan secara berurutan mengenai langkah pembuatan media pembelajaran berbasis *powtoon*. Garis besar isi media berisi pokok-pokok materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran. Selain itu, garis besar isi media berisi mengenai kompetensi dasar, indikator, desain tampilan, yang disesuaikan dengan materi pembelajaran teks laporan hasil observasi. Penyusunan naskah dalam mengembangkan media pembelajaran teks laporan hasil observasi berbasis *powtoon* terdiri atas keterangan *slide*, keterangan tampilan visual, dan keterangan audio.

Setelah membuat garis besar isi media dan penyusunan naskah peneliti memproduksi media *powtoon*. Media *powtoon* yang peneliti kembangkan berdurasi 7 menit 49 detik. Terdiri atas 27 tayangan. Media *powtoon* tersebut berisi salam pembuka, kompetensi dasar yang akan dipelajari, contoh teks laporan hasil observasi, pengertian teks laporan hasil observasi, struktur teks laporan hasil observasi, kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi, fungsi teks laporan hasil observasi dan penutup.

1.4 Validasi Produk

Validasi desain produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman

untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut (Sugiyono, 2018: 414). Validasi atau uji kelayakan produk ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai dari dua aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek terhadap isi (materi). Ahli media menilai dari aspek tampilan dan peran media. Kriteria dalam penentuan subjek ahli, yakni: (1) berpengalaman di bidangnya, (2) berpendidikan minimal S2 atau sedang menempuh pendidikan S2. Instrumen validasi menggunakan skala *likert*, adapun hasil validasi produk dari ahli materi adalah sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dr. Siti Samhati, M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran dan aspek isi. Aspek pembelajaran dinilai untuk mengetahui apakah materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar, serta aspek isi dinilai untuk mengetahui apakah isi dari materi sudah jelas dalam penyajiannya. Berikut ini tabel hasil validasi dari ahli materi pada aspek pembelajaran.

No.	Kriteria yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti.					√
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.				√	
3	Ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi.				√	
4	Ketepatan bentuk uraian materi dengan contoh-contoh.				√	
5	Kemudahan bentuk belajar.			√		
6	Membantu meningkatkan				√	

	keterampilan dan pengetahuan.					
7	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.				√	
Rata-rata Nilai		4				
Rata-rata Persentase		80%				
Kategori		Baik				

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi terdapat 7 butir indikator dari aspek pembelajaran. Pada butir pertama indikator yang dinilai ialah kesesuaian materi dengan kompetensi inti mendapatkan skor 5. Pada butir kedua indikator yang dinilai ialah kesesuaian materi dengan kompetensi dasar mendapatkan skor 4. Pada butir ketiga indikator yang dinilai ialah ketepatan pemilihan bahasa dalam memberikan uraian materi mendapatkan skor 4. Pada butir keempat indikator yang dinilai ialah ketepatan bentuk uraian materi dengan contoh-contoh mendapatkan skor 4. Pada butir kelima indikator yang dinilai ialah kemudahan bentuk belajar mendapatkan skor 3. Pada butir keenam indikator yang dinilai ialah membantu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan yang mendapatkan skor 4. Pada butir ketujuh indikator yang dinilai ialah penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten yang mendapatkan skor 4. Rata-rata nilai yang diperoleh dari validasi pada aspek pembelajaran oleh ahli materi adalah 4, dan dengan rata-rata persentase 80%.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka penilaian dari ahli materi dalam aspek pembelajaran dikategorikan baik. Dalam hasil validasi, ahli materi tidak memberikan catatan atau revisi yang harus peneliti lakukan, yang berarti media pembelajaran yang peneliti buat sudah baik dan tidak memerlukan revisi.

Berikut ini tabel hasil validasi dari ahli materi pada aspek isi.

No.	Kriteria yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran uraian materi.				√	
2	Kedalaman materi.				√	
3	Kejelasan uraian materi.					√
4	Kemudahan dalam uraian materi.				√	
5	Kemenarikan penyajian materi.				√	
6	Pemaparan materi yang logis.				√	
7	Kesesuaian contoh dengan materi.					√
8	Kesesuaian materi dengan kompetensi belajar.				√	
9	Durasi permateri				√	
Rata-rata Nilai		4,2				
Rata-rata Persentase		84%				
Kategori		Sangat Baik				

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli materi terdapat 9 butir indikator dari aspek isi. Pada butir pertama indikator yang dinilai ialah kebenaran uraian materi mendapatkan skor 4. Pada butir kedua indikator yang dinilai ialah kedalaman materi mendapatkan skor 4. Pada butir ketiga indikator yang dinilai ialah kejelasan uraian materi mendapatkan skor 5. Pada butir keempat indikator yang dinilai ialah kemudahan dalam uraian materi mendapatkan skor 4. Pada butir kelima indikator yang dinilai ialah kemenarikan penyajian materi mendapatkan skor 4. Pada butir keenam indikator yang dinilai ialah pemaparan materi yang logis mendapatkan skor 4. Pada butir ketujuh indikator yang dinilai ialah kesesuaian contoh dengan materi mendapatkan skor 5. Pada butir delapan indikator yang dinilai ialah kesesuaian materi dengan kompetensi belajar mendapatkan skor 4. Pada butir sembilan

indikator yang dinilai ialah durasi permateri mendapatkan skor 4. Rata-rata nilai yang diperoleh dari validasi pada aspek isi oleh ahli materi adalah 4,2, dan dengan rata-rata persentase 84%. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka penilaian dari ahli materi dalam aspek isi dikategorikan sangat baik. Dari hasil uji kelayakan ahli materi dari kedua aspek pembelajaran dan isi diperoleh rata-rata nilai sebesar 82%.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bambang Riadi, M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung. Validasi media ini dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang peneliti kembangkan dari aspek tampilan dan aspek peran media dalam membantu pemahaman materi. Berikut ini tabel hasil validasi dari ahli media aspek tampilan.

No.	Kriteria yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> .				√	
2	Komposisi dan kombinasi warna <i>template</i> .				√	
3	Keserasian warna <i>background</i> dengan tulisan.				√	
4	Ketepatan pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf.				√	
5	Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan.				√	
6	Ketepatan pemilihan latar musik.				√	
7	Durasi permateri.			√		
8	Ketepatan pemilihan gambar dan animasi yang mendukung materi.				√	
Rata-rata Nilai		3,8				

Rata-rata Persentase	77,7%
Kategori	Baik

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli media terdapat 8 butir indikator dari aspek tampilan. Pada butir pertama indikator yang dinilai ialah ketepatan pemilihan warna *background* mendapatkan skor 4. Pada butir kedua indikator yang dinilai ialah komposisi dan kombinasi warna *template* mendapatkan skor 4. Pada butir ketiga indikator yang dipilih ialah keserasian warna *background* dengan warna tulisan mendapatkan skor 4. Pada butir keempat indikator yang dinilai ialah ketepatan pemilihan warna, jenis, dan ukuran huruf mendapatkan skor 4. Pada butir kelima indikator yang dinilai ialah ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan mendapatkan skor 4. Pada butir keenam indikator yang dinilai ialah ketepatan pemilihan latar musik mendapatkan skor 4. Pada butir ketujuh indikator yang dinilai ialah durasi permateri mendapatkan skor 3. Pada butir delapan indikator yang dinilai ialah ketepatan pemilihan gambar dan animasi yang mendukung materi mendapatkan skor 4. Rata-rata nilai yang diperoleh dari validasi pada aspek tampilan oleh ahli media adalah 3,8, dan dengan rata-rata persentase 77,7%. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka penilaian dari ahli media dalam aspek tampilan dikategorikan baik.

Berikut ini tabel hasil validasi dari ahli media aspek peran media.

No.	Kriteria yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Gambar animasi yang mendukung apersepsi.				√	
2	Kemudahan petunjuk penggunaan.					√
3	Media tidak menimbulkan persepsi ganda.				√	
4	Ketepatan pemilihan video clip.				√	

Rata-rata Nilai	4,25
Rata-rata Persentase	85%
Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil validasi ahli media terdapat 4 butir indikator dari aspek peran media. Pada butir pertama indikator yang dinilai ialah gambar animasi yang mendukung apersepsi mendapatkan skor 4. Pada butir kedua indikator yang dinilai ialah kemudahan petunjuk penggunaan mendapatkan skor 4. Pada butir ketiga indikator yang dinilai ialah media tidak menimbulkan persepsi ganda mendapatkan skor 4. Pada butir keempat indikator yang dinilai ialah ketepatan pemilihan video clip yang mendapatkan skor 4. Rata-rata nilai yang diperoleh dari validasi pada aspek peran media dalam membantu pemahaman materi oleh ahli media adalah 4,25, dan dengan rata-rata persentase 85%. Berdasarkan hasil validasi tersebut, maka penilaian dari ahli media dalam aspek peran media dalam membantu pemahaman materi dikategorikan sangat baik. Dari hasil uji kelayakan ahli media dari kedua aspek tampilan dan peran media diperoleh rata-rata nilai sebesar 81,25%.

1.5 Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli maka akan diketahui kelemahan/kekurangan produk tersebut. Kelemahan/kekurangan di dalam desain produk kemudian dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki berdasarkan masukan perbaikan dari ahli. Perbaikan tersebut telah peneliti lakukan, yaitu dengan menambahkan durasi pada slide ketujuh menjadi 60 detik. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat dengan jelas memperoleh informasi yang peneliti sajikan dalam media pembelajaran berbasis *powtoon*. Selain hal tersebut, peneliti juga memperbaiki *background* pada slide tujuh dan delapan atas saran dari validator. Hal tersebut dikarenakan *background* yang peneliti gunakan pada slide tersebut

warnanya terlalu mencolok sehingga menimbulkan ketidaknyamanan ketika dilihat.

IV. PENUTUP

Hasil penelitian dan pembahasan media pembelajaran teks laporan hasil observasi berbasis *powtoon* yang peneliti kembangkan dilakukan dengan melalui 5 langkah penelitian yang layak digunakan dalam proses pembelajaran teks laporan hasil observasi. Dengan memperoleh hasil uji kelayakan dari ahli materi dengan rata-rata persentase sebesar 82%, sedangkan hasil validator dari ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 81,25%.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai media baru dalam proses pembelajaran teks laporan hasil observasi. Selain itu bagi peneliti lain yang tertarik pada penelitian sejenis disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, diharapkan agar memperhatikan indikator-indikator kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan agar memperoleh hasil pengembangan yang layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo, Jakarta. 233 hlm.
- Jatiningtias, Niken. (2017). *Pengembangan media pembelajaran powtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi penyimpangan sosial di SMA Negeri 15 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. (Online) (<https://lib.unnes.ac.id/31070/>) diakses pada tanggal 7 Maret 2019
- Kosasih. (2017). *Jenis-jenis teks*. Yrama Widya, Bandung. 322 hlm.
- Mersand, Shannon. (2014). *Product review: powtoon*. Tech Learning. (Online) (<https://www.techlearning.com/new/product-review-powtoon>) diakses pada tanggal 9 Desember 2019
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung. 456 hlm.