

PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON PADA PEMBELAJARAN DRAMA SISWA KELAS VIII SMPN 2 DLANGGU, MOJOKERTO

Risma Ayu Puspita Ningrum

S1 Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
risma.17020074083@mhs.unesa.ac.id

Dra. Trinil Dwi T., M.Pd

Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
trinilturistiani@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini tentang penggunaan media video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran drama siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto. Latar belakang penelitian ini adalah kesulitan yang dialami siswa untuk memahami pelajaran drama. Hal tersebut dikarenakan guru tidak menggunakan media yang menarik sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan cenderung membuat siswa sulit untuk memahami materi yang diajarkan. Masalah penelitian ini adalah, (1) Bagaimana penggunaan media video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran drama. (2) Bagaimana keefektifan media video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran drama. (3) Bagaimana respon siswa setelah mengikuti pembelajaran drama dengan media video animasi berbasis Powtoon. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pre experimental designs* bentuk *one group pretest posttest design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto dengan sampel satu kelas yaitu kelas VIII-F yang diberi perlakuan menggunakan media video animasi berbasis Powtoon. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, tes (pretes dan postes), dan angket respon siswa. Teknik analisis yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis hasil lembar observasi, analisis hasil pretes dan postes dengan rumus uji-t untuk mengetahui keefektifannya, dan analisis angket respon siswa. Penggunaan media video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran drama siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto sangat baik. Hal tersebut berdasarkan hasil persentase sebesar 88% dari sepuluh aspek penilaian pada lembar observasi guru dan 83% dari aspek penilaian pada lembar observasi siswa. Media video animasi berbasis Powtoon efektif digunakan dalam pembelajaran drama siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto. Keefektifan terbukti pada peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretes dan postes. Nilai rata-rata pretes adalah 72 (belum mencapai KKM) dan nilai rata-rata postes 80,2. (telah melampaui KKM). Tingkat keefektifan terlihat dari hasil uji-T yang menghasilkan sebesar 6,8. Nilai lebih besar dibandingkan nilai t tabel pada signifikansi 5%. Media video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran drama mendapatkan respon positif berdasarkan hasil analisis angket respon siswa tentang media video animasi berbasis powtoon. Semua pernyataan positif tentang media video animasi berbasis Powtoon pada angket respon siswa mendapat jawaban rata-rata siswa yaitu "Sangat setuju" sebanyak 32,2%, jawaban "Setuju" 65,4%, "Kurang setuju" 0%, dan "Tidak setuju" sebanyak 2,4%.

Kata Kunci: video animasi, powtoon, pembelajaran drama

Abstract

This research is about the use of animation video media based on Powtoon in drama learning for VIII grade students of SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto. The background of this research is the difficulties experienced by students to understand drama lessons. This is because the teacher does not use interesting media so that learning becomes boring and tends to make it difficult for students to understand the material being taught. The problems to be discussed in this study are, (1) How to use Powtoon-based animation video media in drama learning, (2) How effective is the Powtoon-based animation learning video media in drama learning, and (3) How do students respond after participating in drama learning with Powtoon-based animated video media. This research uses experimental research design with pre-experimental research designs in the form of One-Group Pretest-Posttest Design. The population of this study were students of class VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto with a sample of one class, namely class VIII-F who were treated using Powtoon-based animated video media. Data collection techniques in this study were observation, tests (pretest and posttest), and student response questionnaires. The analysis technique applied in this research is the analysis technique of the observation sheet results, the analysis of the results pretest and posttest with the t-test formula to determine its effectiveness, and the student response questionnaire analysis. The use of animation video media based on Powtoon in the eighth grade student drama learning of SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto was very good. This is based on percentage results of 88% of the ten aspects of the assessment on the teacher's observation sheet and 83% of the assessment on the student's observation sheet. Animated

video media based on Powtoon is effective in teaching drama for eighth grade students of SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto. Its effectiveness is proven in increasing the mean score of students from pretest and posttest. The average pretest score was 72 (not yet reaching the KKM) and the post-test average score was 80.2. (has exceeded the KKM). The level of effectiveness can be seen from the results of the T-test which resulted in 6.8. The value is greater than the t table value at a significance of 5%. Animated video media based on Powtoon in drama learning received a positive response based on the results of the student response questionnaire analysis of powtoon-based animated video media. All positive statements about the Powtoon-based animated video media in the student response questionnaire got the average student answer, namely "Strongly agree" as much as 32.2%, the answer "Agree" 65.4%, "Disagree" 0%, and "Disagree." "As much as 2.4%.

Keywords: animation video, Powtoon, drama learning

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia ialah salah satu dari pelajaran wajib yang dipandang tidak sulit namun kenyataannya banyak siswa mendapatkan nilai jelek pada mata pelajaran tersebut. Mata pelajaran bahasa Indonesia membahas berbagai jenis teks. Jenis teks yang dibahas mulai dari yang bersifat fiksi maupun non-fiksi. Salah satu teks fiksi pada pelajaran bahasa Indonesia adalah teks drama. Materi drama menuntut siswa dapat memahami drama mulai dari unsur sampai pementasan atau penulisan naskah drama.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada bulan September 2020 di SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto, peneliti menemukan adanya kesulitan mencapai tujuan pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Kesulitan tersebut terjadi saat diberlakukannya sekolah dari rumah secara daring/ *online*. Guru tidak dapat menjelaskan materi pembelajaran secara rinci dan menarik karena terbatas oleh kondisi. Keterbatasan tersebut membuat guru memutuskan untuk memberikan tugas yang banyak kepada siswa dengan harapan siswa dapat memahami materi pelajaran. Namun berdasarkan hasil wawancara dengan siswa SMPN 2 Dlanggu menyatakan bahwa siswa merasa tidak tertarik dan kesulitan saat mengikuti pelajaran bahasa Indonesia secara daring. Saat pembelajaran dilakukan secara daring tenaga pendidik memaparkan materi dalam bentuk uraian teks saja. Dengan begitu tujuan pembelajaran sulit untuk tercapai termasuk KD 3.15—4.16. Pencapaian tujuan pada KD tersebut membutuhkan kreativitas pada siswa.

Penggunaan media yang menarik sangat diperlukan dalam memudahkan siswa memahami materi drama serta menumbuhkan kreatifitas dalam menulis naskah drama. Perangkat pembelajaran yang membantu ketercapaian tujuan kegiatan pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana bagi guru untuk memberikan pembelajaran kepada siswa dengan lebih mudah. Media adalah berbagai macam perangkat di sekeliling siswa yang menimbulkan keinginan belajar Gagne (dalam Sadiman, dkk., 2014: 5).

Media pembelajaran mampu memberikan pemaparan materi dengan terstruktur, menarik, serta jelas. Kegiatan belajar bisa berjalan dengan baik walau guru tidak hadir secara fisik dalam kegiatan belajar mengajar (Sadiman, dkk., 2014: 10).

Ada beberapa manfaat media pembelajaran antara lain: pembelajaran bersifat verbalistis berkurang, permasalahan akibat terbatasnya waktu, tempat, kemampuan panca indera teratasi, media yang variatif dan tepat membuat siswa lebih aktif; Media mengatasi masalah guru dalam mengajar siswa yang memiliki sifat beragam serta lingkungan dan pengalaman yang berbeda pula. (Sadiman, dkk., 2014: 17)

Bretz (dalam Sadiman, dkk., 2014: 20) mengklasifikasikan media ke dalam delapan jenis antara lain: audio visual gerak, audio visual diam, audio semi-gerak, visual gerak, visual diam, semi-gerak, audio, serta cetak.

Guru bisa memilih media pembelajaran yang relevan untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Sebuah media pembelajaran pasti mengandung suatu materi pembelajaran. Materi pelajaran berasal dari kurikulum yang meliputi kumpulan teori, fakta-fakta, konsep, serta prinsip yang diturunkan dari ilmu pengetahuan.

Media pembelajaran yang bisa digunakan guru khususnya guru SMPN 2 Dlanggu saat daring sangat terbatas. Guru hanya memakai media yang berbasis teknologi informasi, komunikasi, dan internet. Sampai saat ini para guru SMPN 2 Dlanggu belum memanfaatkan media berbasis iptek pada pembelajaran khususnya drama.

Media berbasis iptek yang dapat digunakan ialah video animasi. Media video animasi tergolong dalam jenis media audio visual gerak. Video animasi adalah media yang menggabungkan audio dan visual berupa gambaran ilusi yang dapat bergerak yang ditujukan untuk menarik perhatian dan membantu siswa untuk memahami pelajaran yang sulit. Animasi yang ada pada video pembelajaran selain menarik perhatian siswa juga dapat memunculkan kreativitas pada siswa. Sesuai dengan pendapat Sudrajat (2010), video animasi pembelajaran

adalah media yang menggabungkan unsur teks, audio, video, gambar, serta grafik sehingga berbagai cara belajar siswa mulai visual, audio, ataupun kinestetik dapat belajar dengan media ini. Materi yang divisualisasikan dalam video animasi akan lebih menarik, mudah dipahami, memotivasi siswa, dan berkesan (Sukiyasa dan Sukoco, 2013).

Aplikasi pembuat video animasi ialah aplikasi Powtoon. Powtoon adalah situs aplikasi online yang dapat digunakan dalam pembuatan video animasi ataupun presentasi dengan berbagai fitur yang unik serta pengaplikasian mudah. (Mindaudah dan Yohanes, 2018). Media pembelajaran berbasis Powtoon dapat dikatakan layak karena keempat aspek penting dalam media telah terpenuhi (Wisnarni, dkk, 2016). Kelebihan aplikasi powtoon adalah cara penggunaan mudah, tidak memerlukan keahlian khusus, tersedia banyak pilihan animasi yang menarik, dapat membuat video animasi interaktif (Adkhar dalam Deliviana, 2017). Di samping kelebihan, juga terdapat kekurangan dari Powtoon antara lain Powtoon membutuhkan piranti dan akses internet yang memadai, meski penggunaan aplikasi Powtoon mudah namun tetap membutuhkan SDM yang minimal memahami cara mengoperasikan laptop dan internet.

Pembelajaran drama yang akan diteliti berdasarkan kurikulum K13 edisi revisi kelas VIII meliputi identifikasi unsur-unsur drama yang disajikan dalam bentuk naskah, interpretasi naskah drama, menganalisis karakteristik unsur dan kaidah kebahasaan dalam teks drama yang berbentuk naskah, serta pembuatan naskah drama.

Drama merupakan salah satu jenis prosa fiksi. Prosa fiksi yaitu cerita imajinatif yang bersumber dari kehidupan sehari-hari (Najib, 2009: 17). Drama merupakan sebuah karya sastra yang memaparkan cerita dalam bentuk dialog antar tokoh. Drama bisa dituangkan dalam tulisan atau naskah, juga dapat dipentaskan (Najib, 2009: 18). Pengertian sama juga diungkapkan Milawati (2011) bahwa drama merupakan lakon yang dikemas dalam dialog beserta unsur gerak atau perbuatan para tokoh.

Unsur-unsur drama menurut Milawati (2011) terdiri atas: a) Tokoh yaitu pelaku dalam drama; b) Sifat/Watak adalah karakter dari tokoh; c) Alur yaitu jalannya cerita; d) Latar ialah penggambaran waktu, tempat, serta suasana; e) Tema yaitu pokok pikiran; f) Amanat merupakan pesan baik tersurat maupun tersirat dari pengarang kepada penikmat karya sastranya.

Pembelajaran drama tidak berhenti sampai siswa mengetahui unsur drama melainkan pada apresiasi drama. Apresiasi merupakan tindakan mengenal, menghayati, memahami, dan menghargai karya sastra (Najib, 2009:35). Teeuw dalam (Najib, 2009:35) juga menyebutkan bahwa kewajiban penikmat karya sastra

adalah berusaha “merebut makna”. Apresiasi drama dapat dilakukan dengan penghayatan, interpretasi, analisis, serta penguraian. (Najib, 2009: 37)

Penghayatan dilakukan dengan membaca insentif. Cara membaca teks sastra berbeda dengan teks lainnya yaitu dengan memperhatikan dua hal penting (ketegangan dan identifikasi). Selanjutnya interpretasi dilakukan dengan melakukan penafsiran. Penafsiran dibedakan menjadi dua yaitu arti sempit dan arti luas. Pada pembelajaran drama siswa kelas VIII digunakan penafsiran arti luas dengan menjelaskan lebih lanjut mengenai tema, unsur-, dan struktur drama. Analisis karakteristik unsur dan kebahasaan drama yang dilakukan dengan mencermati bagian-bagian dalam teks drama yang tersusun secara acak.

Penulisan teks drama menurut Milawati (2011) dilakukan dengan menentukan gagasan, menetapkan nama tokoh dan penokohan, menulis cerita secara garis besar, mengembangkan cerita berupa dialog antar tokoh, memberikan petunjuk lakuan, serta menetapkan judul drama yang menarik. Penulisan juga dapat dilakukan dengan mengubah karya bentuk lain, seperti cerpen atau novel menjadi naskah drama. Pembelajaran drama termasuk pembelajaran yang kompleks dan membutuhkan kreativitas guru dan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut tujuan dari penelitian ini ialah mendeskripsikan penggunaan, keefektifan serta respon siswa kelas VIII SMPN 2 terhadap media video animasi Powtoon. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana penggunaan media video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran drama siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto?
2. Bagaimana keefektifan media video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran drama siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto?
3. Bagaimana respon siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu setelah mengikuti pembelajaran drama dengan media video animasi berbasis Powtoon?

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif bersifat menggambarkan atau mendeskripsikan tentang apa yang terjadi pada objek penelitian secara kuantitatif. (Sugiyono, 2019:17). Jenis penelitian eksperimen dengan desain *pre experimental* bentuk *one group pretest posttest design*. Pretes dan postes digunakan untuk melihat perbedaan keadaan dari satu kelompok.

$$O_1 \times O_2$$

(Sugiyono, 2019: 114).

Penelitian dilakukan dengan rancangan penelitian sebagai berikut:

1. Penyusunan rencana pembelajaran
2. Pelaksanaan pretes sebelum penggunaan media
3. Penggunaan media video animasi berbasis Powtoon
4. Pengamatan kepada aktivitas guru dan siswa
5. Pelaksanaan postes
6. Pengumpulan angket respon siswa
7. Analisis data

Penelitian dilakukan di SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto yang terletak di Desa Jrambe, Kec. Dlanggu, Kab. Mojokerto. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari, 2021.

Siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu dengan 6 rombel merupakan populasi dalam penelitian ini. Pemilihan populasi ini didasarkan pada kurangnya media yang menarik, inovatif dan berbasis teknologi yang digunakan pada sekolah tersebut.

Siswa kelas VIII-F yang ditetapkan sebagai sampel penelitian. Kelas VIII-F dipilih sebagai sampel karena menurut wakil kepala sekolah SMP 2 Dlanggu kelas tersebut tingkat kemampuannya beragam. Hasil wawancara dengan wali kelas VIII-F juga menyatakan bahwa kelas tersebut membutuhkan media yang menarik untuk memahami pelajaran.

Penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data. Teknik pertama ialah observasi. Observasi dilakukan dalam bentuk pengamatan kegiatan guru dan siswa saat menggunakan media video animasi Powtoon. Teknik kedua yaitu teknik pengumpulan tes. Tes dilakukan dua kali dalam satu pertemuan yaitu sebelum penerapan (pretes) dan sesudah penerapan (postes) media pembelajaran animasi Powtoon. Teknik ketiga yaitu teknik angket. Angket dilakukan dengan memberi pertanyaan ataupun pernyataan tertulis tentang media animasi berbasis Powtoon kepada siswa.

Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini antara lain:

1. Analisis hasil observasi

Hasil observasi dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P: Persentase

F: Frekuensi aktivitas muncul

N: Jumlah aktivitas keseluruhan

(Sudijono, 2014: 43)

2. Analisis hasil tes

Hasil tes yang terdiri atas pretes dan postes dianalisis menggunakan rumus Tes "t" dengan sampel kurang dari 30.

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

(Sudijono, 2014: 305)

3. Analisis hasil angket

Analisis hasil angket respon siswa dilakukan dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P: Persentase

F: Frekuensi jawaban siswa

N: Jumlah keseluruhan siswa

(Sudijono, 2014: 43)

HASIL DAN PEMBAHASAN

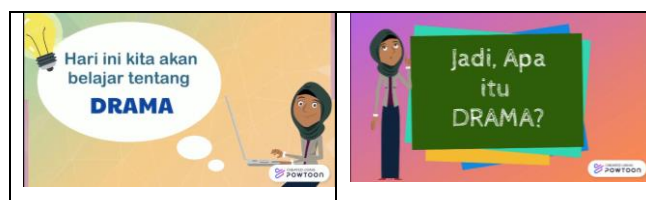
Hasil dan pembahasan memaparkan jawaban dari rumusan masalah yang terdiri atas penggunaan dan keefektifan media, dan respon siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu terhadap video animasi berbasis Powtoon.

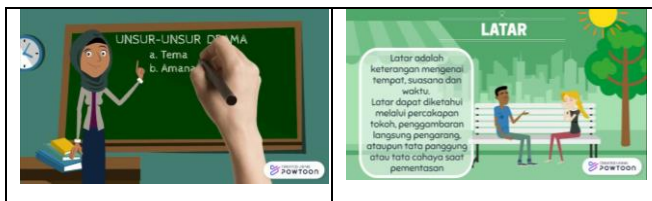
HASIL PENELITIAN

1. Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon

Penelitian dilakukan dua tahapan. Tahap pertama pembelajaran dilakukan melalui WA Grup. Pada tahap ini peneliti melakukan pembukaan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian siswa kelas VIII-F SMPN 2 Dlanggu diminta untuk mengisi pretes guna mengukur kemampuan awal tentang drama siswa. Setelah itu peneliti meminta persetujuan siswa untuk pertemuan selanjutnya menggunakan *google meet* agar bisa tatap muka secara virtual. Peneliti juga menjelaskan bagaimana cara menggunakannya kepada siswa.

Kemudian tahap kedua dilakukan satu minggu setelah tahap pertama. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa di tahap pertama, peneliti menggunakan video animasi Powtoon pada pembelajaran drama di tahap kedua. Pembelajaran di tahap kedua dilakukan menggunakan *google meet*. *Google meet* dipilih sebagai sarana pembelajaran karena aplikasi tersebut memfasilitasi guru dan siswa untuk saling bertatap muka secara virtual.





Gambar 1. Tampilan video animasi berbasis Powtoon

Pembelajaran berlangsung selama 90 menit. 15 menit kegiatan pembuka, 60 menit kegiatan inti, serta 15 menit terakhir penutup. Video animasi berbasis Powtoon digunakan pada pembelajaran inti. Sebelumnya guru memaparkan masalah yang berkaitan dengan drama. Kemudian guru memberi instruksi kepada siswa untuk menyimak dan mencatat hal penting yang ada pada video animasi berbasis Powtoon tentang pembelajaran drama yang akan diputar. Guru memantau aktivitas siswa saat pemutaran video. Setelah semua siswa menyimak video animasi berbasis Powtoon guru mempersilakan siswa untuk berpendapat mengenai pembelajaran drama yang didapat dari media tersebut. Banyak siswa yang aktif berpendapat mengenai apa yang mereka dapatkan setelah melihat video animasi tersebut. Guru juga mempersilakan siswa untuk bertanya bila belum memahami materi pelajaran drama. Namun hanya beberapa saja yang bertanya.

Setelah pembelajaran inti berlangsung, dilakukan postes guna melihat adanya perbedaan kemampuan siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran drama dengan video animasi berbasis Powtoon. Angket juga diberikan guna melihat respon siswa kelas VIII F setelah menggunakan video animasi berbasis Powtoon dalam pembelajarandrama.

Penggunaanmedia pembelajaran video animasi berbasis Powtoon akan lebih dirinci dengan menggunakan analisis lembar observasi kegiatan guru dan siswa.

Tabel 1. Hasil Lembar Observasi Guru

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar kepada siswa.				√
2	Guru memberi pertanyaan tentang aktivitas sehari-hari yang dilakukan siswa kemudian mengaitkannya pada materi pembelajaran yang akan dibahas.			√	√

3	Guru memaparkan tujuan pembelajaran.			√	
4	Guru memberikan instruksi tentang media yang digunakan dalam pembelajaran.				
5	Guru menayangkan video animasi berbasis Powtoon yang berisi materi drama.			√	√
6	Guru meminta siswa untuk memperhatikan video animasi berbasis Powtoon yang sedang diputar dengan saksama dan mencatat hal-hal penting.			√	
7	Guru meminta kepada siswa untuk menyampaikan pemahamannya tentang materi drama yang diperoleh dari video animasi Powtoon dengan bahasa sendiri.				
8	Guru mempersilakan siswa bertanya bila belum mengerti tentang materi dalam video animasi berbasis Powtoon.				√
9	Guru mengukur pemahaman siswa tentang materi drama dalam video animasi Powtoon dengan tes.			√	√
10	Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi siswa untuk terus belajar.			√	
TOTAL				35	

Keterangan: 1 = Kurang Baik, 2 = Cukup Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik.

$$\begin{aligned}
 P &= F / N \times 100\% \\
 &= 35 / 40 \times 100\% \\
 &= 88\%
 \end{aligned}$$

Persentase sebesar 88% dari sepuluh aspek penilaian pada lembar observasi aktivitas guru membuktikan bahwa video animasi berbasis Powtoon sangat baik digunakan guru saat memberikan pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Lembar Observasi Siswa

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian
----	-----------------	--------------------

		1	2	3	4
1	Siswa merespon salam dan pertanyaan pembuka guru.			√	
2	Siswa menyampaikan kegiatannya sehari-hari				√
3	Siswa mengetahui tujuan pembelajaran.			√	
4	Siswa memperhatikan instruksi yang diberikan guru tentang media yang akan digunakan dalam pembelajaran.			√	
5	Siswa menyimak video animasi berbasis Powtoon yang berisikan materi pembelajaran drama.				√
6	Siswa mencatat hal penting tentang drama pada video animasi berbasis Powtoon.		√		
7	Siswa menjelaskan tentang materi yang diperoleh dari media video animasi berbasis Powtoon dengan bahasa sendiri.			√	
8	Siswa mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah disampaikan lewat media video animasi berbasis powtoon.			√	
9	Siswa mengerjakan tes sesuai dengan pemahaman masing-masing				√
10	Siswa merespon guru saat memberikan motivasi.				√
TOTAL		33			

$$\begin{aligned}
 P &= F / N \times 100\% \\
 &= 33 / 40 \times 100\% \\
 &= 83\%
 \end{aligned}$$

Hasil persentase yang didapat dari sepuluh aspek pada lembar observasi siswa adalah 83%. Berdasarkan hasil tersebut, media video animasi berbasis Powtoon sangat baik digunakan siswa saat mengikuti pembelajaran.

2. Keefektifan Media Video Animasi Berbasis Powtoon

Nilai pretes dan postes siswa berikut akan menunjukkan keefektifan video animasi Powtoon pada pembelajaran drama.

a. Nilai Pretes

Berikut nilai pretes siswa kelas VIII-F SMPN 2 Dlanggu

Tabel 3. Nilai Pretes Siswa

No	Nama	Pretes
1	A Y A	78
2	A D R	73
3	A F S	58
4	A D R A	80
5	A P S	70
6	A C R	68
7	A S D	73
8	B A M	63
9	B R M	65
10	C A N	75
11	C N A	78
12	G A D	75
13	H A	68
14	I A I	70
15	I P D	78
16	L A	78
17	M I	60
18	M I A	80
19	M A H	65
20	M D S	53
21	M R A	78
22	M F	58
23	N Z R	85
24	N Z S	65
25	N S	85
26	R A I	68
27	R S	78
28	S B M	88
29	V F N	75
Total		2088

Berdasarkan table di atas, nilai rata-rata pretes siswa VIII-F adalah

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

$$M_x = \frac{2088}{29}$$

$$M_x = 72$$

b. Nilai Postes

Berikut nilai postes siswa kelas VIII-F SMPN 2 Dlanggu

Tabel 4. Nilai Postes Siswa

No	Nama	Postes
1	A Y A	85
2	A D R	95

3	A F S	70
4	A D R A	83
5	A P S	83
6	A C R	78
7	A S D	83
8	B A M	80
9	B R M	73
10	C A N	73
11	C N A	88
12	G A D	80
13	H A	83
14	I A I	73
15	I P D	85
16	L A	73
17	M I	70
18	M I A	78
19	M A H	75
20	M D S	68
21	M R A	78
22	M F	65
23	N Z R	93
24	N Z S	73
25	N S	98
26	R A I	70
27	R S	93
28	S B M	98
29	V F N	83
Total		2327

	A				
5	A P S	70	83	-13	169
6	A C R	68	78	-10	100
7	A S D	73	83	-10	100
8	B A M	63	80	-17	289
9	B R M	65	73	-8	64
10	C A N	75	73	2	4
11	C N A	78	88	-10	100
12	G A D	75	80	-5	25
13	H A	68	83	-15	225
14	I A I	70	73	-3	9
15	I P D	78	85	-7	49
16	L A	78	73	5	25
17	M I	60	70	-10	100
18	M I A	80	78	2	4
19	M A H	65	75	-10	100
20	M D S	53	68	-15	225
21	M R A	78	78	0	0
22	M F	58	65	-7	49
23	N Z R	85	93	-8	64
24	N Z S	65	73	-8	64
25	N S	85	98	-13	169
26	R A I	68	70	-2	4
27	R S	78	93	-15	225
28	S B M	88	98	-10	100
29	V F N	75	83	-8	64
TOTAL				$\sum D =$	$\sum D^2 =$
				239	3.013

Berdasarkan table di atas, nilai rata-rata postes yang didapatkan dari kelas VIII-F adalah

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

$$M_x = \frac{2327}{29}$$

$$M_x = 80,2$$

Nilai rata-rata pretes dan postes menunjukkan adanya peningkatan kompetensi antara sebelum dan setelah menggunakan media animasi berbasis Powtoon. Tingkat keefektifan dari peningkatan tersebut dapat diukur menggunakan Uji-T sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Pretes Postes

No	Nama	Pretes	Postes	D (X-Y)	D ²
1	A Y A	78	85	-7	49
2	A D R	73	95	-22	484
3	A F S	58	70	-12	144
4	A D R	80	83	-3	9

Hasil pretes dan postes kemudian dianalisis menggunakan rumus Uji-T.

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Berikut perhitungan dari Uji-T

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{3.013}{29} - \left(\frac{-239}{29}\right)^2}$$

$$= \sqrt{103,9 - (-8,2)^2}$$

$$= \sqrt{103,9 - 67,2}$$

$$= \sqrt{36,7}$$

$$= 6,1$$

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$= \frac{6,1}{\sqrt{29-1}}$$

$$= \frac{6,1}{\sqrt{28}}$$

$$= \frac{6,1}{5,3}$$

$$= 1,2$$

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$t_0 = \frac{\frac{\sum D}{N}}{SE_{MD}}$$

$$t_0 = \frac{-8,2}{1,2}$$

$$t_0 = -6,8$$

$$(6,8 > 2,05)$$

$$t_0 > t_{tabel}$$

Berdasarkan hasil perhitungan maka $t_0 = 6,8$ (tanda “-“ pada angka 6,8 bukan tanda aljabar hanya menunjukkan adanya selisih). Df atau db (N-1) sebesar 28. Dengan df 28 didapat nilai t tabel signifikansi 5% sebanyak 2,05.

Dari hasil tersebut diketahui $(6,8 > 2,05)$ $t_0 > t_{tabel}$. Video animasi Powtoon terbukti memiliki tingkat efektivitas yang tinggi pada drama siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto.

3. Respon Siswa terhadap Media Video Animasi Berbasis Powtoon

Respon siswa kelas VIII-F dapat diketahui melalui angket respon siswa. Berikut hasil analisis dari angket respon siswa.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pernyataan	Respon	Hasil
1	Belajar menggunakan video animasi berbasis Powtoon adalah hal baru	a. Sangat Setuju= 8 b. Setuju= 21 c. Kurang setuju= 0 d. Tidak Setuju= 0	a. 28% b. 72% c. 0% d. 0%

	bagi saya.		
2	Belajar menggunakan video animasi berbasis Powtoon menarik dan menyenangkan.	a. Sangat Setuju=9 b. Setuju= 20 c. Kurang setuju= 0 d. Tidak Setuju= 0	a. 31% b. 69% c. 0% d. 0%
3	Penggunaan media video animasi Powtoon dalam pembelajaran sangat mudah.	a. Sangat Setuju=8 b. Setuju=21 c. Kurang setuju=0 d. Tidak Setuju= 0	a. 28% b. 72% c. 0% d. 0%
4	Materi yang disampaikan dalam video animasi berbasis Powton singkat dan lengkap.	a. Sangat Setuju= 9 b. Setuju= 18 c. Kurang setuju=0 d. Tidak Setuju= 2	a. 31% b. 62% c. 0% d. 7%
5	Saya lebih mudah mengingat materi yang disampaikan lewat video berbasis animasi Powtoon.	a. Sangat Setuju= 7 b. Setuju= 18 c. Kurang setuju=0 d. Tidak Setuju= 4	a. 24% b. 62% c. 0% d. 14%
6	Belajar dengan media video animasi berbasis Powtoon memudahkan saya dalam mengikuti pembelajaran drama.	a. Sangat Setuju=13 b. Setuju=15 c. Kurang setuju=0 d. Tidak Setuju= 1	a. 45% b. 52% c. 0% d. 3%
7	Saya menyukai pembelajaran drama menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon.	a. Sangat setuju=11 b. Setuju=18 c. Kurang setuju=0 d. Tidak setuju=0	a. 38% b. 62% c. 0% d. 0%
8	Saya menjadi bersemangat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan video animasi berbasis Powtoon.	a. Sangat setuju = 8 b. Setuju=21 c. Kurang setuju= 0 d. Tidak setuju= 0	a. 28% b. 72% c. 0% d. 0%
9	Belajar menggunakan bermedia video animasi berbasis Powtoon membuat saya menjadi termotivasi untuk terus belajar.	a. Sangat setuju=8 b. Setuju=21 c. Kurang setuju= 0 d. Tidak setuju= 0	a. 28% b. 72% c. 0% d. 0%
10	Saya bisa belajar mandiri di rumah dengan media	a. Sangat setuju=12 b. Setuju=17 c. Kurang setuju= 0	a. 41% b.

	video animasi berbasis Powtoon.	d. Tidak setuju= 0	59% c. 0% d. 0%
--	---------------------------------	--------------------	-----------------------

Hasil analisis angket tersebut rata-rata setiap pernyataan positif tentang penggunaan media mendapatkan jawaban

Sangat setuju $M_x = \frac{\sum X}{N} M_x = \frac{322\%}{10} M_x = 32,2\%$

Setuju $M_x = \frac{\sum X}{N} M_x = \frac{654\%}{10} M_x = 65,4\%$

Kurang setuju $M_x = \frac{\sum X}{N} M_x = \frac{0\%}{10} M_x = 0\%$

Tidak setuju $M_x = \frac{\sum X}{N} M_x = \frac{24\%}{10} M_x = 2,4\%$

Berdasarkan rata-rata jawaban dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon pada pembelajaran drama mendapatkan respon positif dari siswa kelas VIII-F SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, berikut pembahasan mengenai penggunaan media, keefektifan media, serta respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran drama kelas VIII SMPN 2 Dlanggu.

Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon

Berdasarkan hasil dari observasi kegiatan guru dan siswa, video animasi Powtoon sangat baik digunakan pada pembelajaran drama siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu. Media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon memudahkan guru menyampaikan materi drama secara singkat, jelas dan menarik. Media tersebut juga membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti bertanya, menjawab, dan mengungkapkan pendapat. Siswa lebih cepat memahami materi drama yang terdapat dalam video animasi dibandingkan dengan materi yang disampaikan guru secara konvensional.

Penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon menjawab tuntutan guru dalam pemanfaatan media berbasis iptek saat pembelajaran daring. Pembelajaran daring berjalan kondusif dan lancar dengan menggunakan media tersebut. Pembelajaran drama yang dilakukan secara daring terselesaikan dengan sangat baik dengan video animasi berbasis Powtoon. Keberhasilan pembelajaran menggunakan video animasi Powtoon juga pernah diteliti Mindaudah, dkk. (2018) yang menyatakan

bahwa siswa mengalami peningkatan dalam kegiatan membuat teks eksplanasi dengan video Powtoon.

Adapun kendala saat penelitian adalah jaringan internet yang kurang stabil. Meskipun demikian kegiatan pembelajaran drama menggunakan video animasi Powtoon tetap berjalan lancar.

Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon

Keefektifan media video animasi berbasis Powtoon dapat dilihat dari hasil perhitungan nilai pretes dan postes. Siswa kelas VIII-F mendapatkan nilai rata-rata pretes sebesar 72 dan nilai rata-rata postes sebesar 80,2. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di SMPN 2 Dlanggu yaitu 75, maka terlihat bahwa nilai rata-rata pretes siswa masih kurang dari KKM. Sedangkan nilai rata-rata postes siswa telah melampaui KKM. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran drama.

Tingkat keefektifan video animasi Powtoon yang dihitung dengan Tes “T” menghasilkan t_0 sebesar 6,8.

Nilai t_0 lebih besar dibandingkan nilai t tabel pada

signifikansi 5% yaitu $(6,8 > 2,05)$ Dengan begitu, media video animasi berbasis Powtoon tergolong efektif dalam pembelajaran drama siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu. Keefektifan media video animasi berbasis powtoon juga pernah diteliti oleh Pulungan, dkk, (2016) yang menghasilkan adanya pengaruh positif penerapan media berbasis Powtoon pada kemampuan menulis puisi siswa kelas V SDN 254 Palembang.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon

Melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas VIII-F telah diketahui respon siswa terhadap penggunaan video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran drama. Pernyataan “Belajar dengan media video animasi berbasis powtoon memudahkan saya dalam mengikuti pembelajaran drama” mendapatkan 3% respon “Tidak setuju”. Pernyataan “Materi yang disampaikan dalam media video animasi berbasis powtoon singkat dan lengkap” mendapatkan 7% respon “Tidak setuju”.

Namun pada pernyataan lainnya seperti, “Belajar menggunakan media video animasi berbasis powtoon adalah hal baru bagi saya” mendapatkan respon “Setuju” sebanyak 72%. Pernyataan “Belajar menggunakan media video animasi berbasis powtoon menarik dan menyenangkan” mendapatkan 31% respon “Sangat setuju”. 62% responden juga menjawab “Setuju” pada

pernyataan “Saya menyukai pembelajaran drama dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon”. Dari semua pernyataan dalam angket didapatkan jawaban rata-rata “Sangat setuju” sebanyak 32,2%, jawaban “Setuju” 65,4%, “Kurang setuju” 0%, dan “Tidak setuju” sebanyak 2,4%. Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon mendapatkan respon positif dari siswa. Sejalan dengan Pulungan. dkk, (2016) menyebutkan media berbasis Powtoon mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran puisi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penggunaan media video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran drama siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto menghasilkan beberapa simpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan media video animasi berbasis Powtoon berjalan sesuai rencana pembelajaran. Penggunaan media tersebut sangat baik berdasarkan hasil persentase sebesar 88% dari sepuluh aspek penilaian pada lembar observasi guru dan 83% dari aspek penilaian pada lembar observasi kegiatan siswa. Penggunaan media pembelajaran video animasi Powtoon memudahkan guru melakukan pembelajaran serta membudahkan siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto memahami materi drama. Penggunaan media video animasi Powtoon menjawab tuntutan guru dalam pemanfaatan media berbasis iptek saat pembelajaran daring. Pembelajaran daring menggunakan video animasi Powtoon berjalan kondusif dan lancar sesuai dengan rancangan pembelajaran.
2. Media video animasi Powtoon efektif digunakan dalam pembelajaran drama siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto. Hasil analisis pretes dan postes menunjukkan keefektifan dari media pembelajaran video animasi Powtoon. Nilai rata-rata pretes yang diperoleh siswa adalah 72 (belum mencapai KKM) dan nilai rata-rata postes adalah 80,2. (melampaui KKM). Berdasarkan nilai rata-rata tes siswa terlihat adanya peningkatan yang signifikan. Tingkat keefektifan dibuktikan dengan uji-T yang menghasilkan t_0 sebesar 6,8. Nilai t_0 lebih besar dibandingkan nilai t tabel pada signifikansi 5% yaitu $(6,8 > 2,05)$.
3. Media video animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran drama mendapatkan respon positif dari siswa kelas VIII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto. Semua pernyataan positif tentang media video

animasi berbasis Powtoon pada angket respon siswa mendapat jawaban rata-rata siswa yaitu “Sangat setuju” sebanyak 32,2%, jawaban “Setuju” 65,4%, “Kurang setuju” 0%, dan “Tidak setuju” sebanyak 2,4%.

Saran

Berikut saran yang dapat diberikan peneliti berdasarkan hasil penelitian

Bagi Guru

Guru sebaiknya mau menyesuaikan diri dengan kegiatan belajar mengajar berbasis iptek. Sebagai pendidik juga disarankan memilih media pembelajaran yang menarik supaya kegiatan pembelajaran lebih interaktif dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Bagi Pengelola Sekolah

Pengelola Sekolah seharusnya mendorong guru untuk lebih kreatif dan memfasilitasi teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan pembelajaran

Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian yang telah teruraikan semoga mampu menjadi bahan acuan penelitian mendatang. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu melengkapi kekurangan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Deliviana, Evi. 2017. “Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya”. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Mindaudah dan Yohanes, Rizky Ardidavid. 2018. “Penggunaan Media Video Animasi Powtoon untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI Ipa SMA PGRI Ngoro Tahun Pelajaran 2017/2018”. Jombang: Sastranesia
- Milawati, Teti. 2011. “Peningkatan Kemampuan Anak Memahami Drama dan Menulis Teks Drama Melalui Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI)”. Purwakarta: Portal Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia.
- Najid, Moh. 2009. *Mengenal Apresiasi Prosa Fiksi*. Surabaya: University Press.
- Pulungan, Marwan. dkk., 2016. “Pengaruh Media Powtoon terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD”. Universitas Sriwijaya: ejournal.unsri.ac.id.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sudrajat. (2010). *Media Animasi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sukiyasa, K., & Sukoco. 2013. “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif”. Yogyakarta : Jurnal Pendidikan Vokasi.

Wisnarni, E., Erviyenni., & Haryati, S. 2016. “The Development of Learning Media Based Powtoon on The Subject of Colloid at SMA/MA”. Riau: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.

