

## Pengembangan video animasi powtoon sebagai media pembelajaran linguistik jarak jauh

Fithriyah Nurul Hidayati <sup>1)\*</sup>, Nor Laili Fatmawati <sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Adab dan Bahasa, UIN Raden Mas Said Surakarta, Jl. Pandawa Pucangan Kartasura, Sukoharjo, Indonesia

[fithriyahnh4@gmail.com](mailto:fithriyahnh4@gmail.com) \*; [ilyfathfs@gmail.com](mailto:ilyfathfs@gmail.com)

\*Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Inovasi media pembelajaran sangatlah penting untuk mendukung keberhasilan belajar siswa, salah satunya dengan pengembangan media Powtoon. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran jarak jauh berupa video animasi Powtoon yang akan digunakan untuk memvisualisasikan fenomena kebahasaan di masyarakat pada pembelajaran linguistik dan meneliti tingkat kelayakannya. Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahapan analisis, perancangan, pengembangan dan penerapan, revisi tahap I, dan evaluasi. Kegiatan ini dilakukan dengan ujicoba terhadap 30 responden dengan tujuan menguji produk yang telah direvisi sesuai masukan para ahli untuk menguji kesiapan produk untuk digunakan dalam pembelajaran Linguistik pada kelas jarak jauh. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan 13 video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran Linguistik. Aspek materi, komunikasi visual, aksesibilitas dan manfaat dinilai Sangat Layak oleh ahli materi, ahli media, dan responden pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, yaitu dengan nilai pencapaian kelayakan sebesar 95.2%. Nilai tersebut diperoleh dari penghitungan hasil angket yang kemudian dibandingkan dengan tabel kelayakan produk yang dijadikan pedoman hasil akhir dalam penelitian dan pengembangan ini.

**Kata Kunci:** ADDIE, Introduction to Linguistics; Pembelajaran Jarak Jauh; Video Animasi Powtoon.

### ABSTRACT

*Learning media innovation is important to support student learning success, one of which is the development of Powtoon media. This study aims to develop distance learning media in the form of animated Powtoon videos that will be used to visualize linguistic phenomena in society in linguistic learning and examine the level of feasibility. Research and Development is carried out using the ADDIE model which consists of stages of analysis, design, development and implementation, stage I revision, and evaluation. This activity was carried out by testing on 30 respondents with the aim of testing the revised product according to expert input to test the readiness of the product to be used in learning Linguistics in distance classes. This research and development resulted in 13 animated videos which were used as Linguistics learning media. Aspects of material, visual communication, accessibility and benefits were assessed as Very Appropriate by material experts, media experts, and respondents in small group and large group trials, with an achievement value of 95.2%. This value is obtained from the calculation of the results of the questionnaire which is then compared with the product feasibility table which is used as a guide for the final results in this research and development.*

**Keywords:** ADDIE; Distance Learning; Introduction to Linguistics; Powtoon Animated Video.

diunggah: 2021/12/22, direvisi: 2022/04/30, diterima: 2022/05/31, dipublikasi: 2022/05/31

Copyright (c) 2022 Hidayati et al

This is an open access article under the CC-BY license



---

Cara Sitasi: Hidayati, F. N., & Fatmawati, N. L. (2022). Pengembangan video animasi powtoon sebagai media pembelajaran linguistik jarak jauh. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(1). <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19284>

---

## PENDAHULUAN

Maraknya penggunaan model pembelajaran jarak jauh di perguruan tinggi pada masa Pandemi telah menuntut para praktisi pendidikan untuk mengembangkan berbagai inovasi (Ike, 2020). Termasuk pada Mata Kuliah *Linguistics* yang berorientasi pada pembekalan teori-teori kebahasaan kepada mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris IAIN Surakarta. Teori tersebut berkaitan dengan fenomena kebahasaan di masyarakat yang nantinya dikaitkan dengan rumpun-rumpun ilmu linguistik seperti *Phonology*, *Morphology*, *Semantics*, *Pragmatics*, *Syntax*, *Sociolinguistics*, *Psycholinguistics*, *Neorolinguistics*, dan lain sebagainya. Untuk benar-benar memahami cakupan, tujuan dan signifikansi dari setiap rumpun ilmu yang diperkenalkan dalam mata kuliah *Linguistics* ini, mahasiswa hendaknya mampu mengaitkan teori-teori yang diajarkan dengan fenomena yang sebenarnya ada di masyarakat. Namun pada kenyataannya, tidak semua mahasiswa di perkuliahan ini memiliki kemampuan mengasosiasikan teori yang bersifat abstrak dengan fenomena kebahasaan yang terjadi nyata di masyarakat. Hal ini menyebabkan pemahaman mereka tidak utuh. Mereka hanya mengenal atau menghafal teori tanpa tahu untuk apa teori itu nantinya bagi kehidupannya, khususnya bagi perkembangan keilmuannya.

Penelitian ini bermaksud mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menyajikan visualisasi teori-teori tersebut dalam bentuk video animasi berbasis Powtoon. Hal ini dianggap penting karena mata kuliah *Linguistics* merupakan pintu bagi seluruh mata kuliah kebahasaan di semester berikutnya. Sedangkan, pada perkuliahan jarak jauh yang dilaksanakan selama masa Pandemi, ruang interaksi langsung antar dosen dan mahasiswa dan antar sesama mahasiswa cukup terbatas (Jannah & Widodo, 2021). Aktivitas diskusi yang sangat potensial untuk menguatkan pemahaman mahasiswa juga harus dilakukan dengan sistem jarak jauh yang tentunya merupakan hal yang cukup baru bagi sebagian besar mahasiswa (Karyani & Samiah, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu dengan topik terkait dipakai sebagai acuan, perbandingan, dan penguat dalam penelitian ini. Diantaranya adalah penelitian Semaan dan Ismail (2018), penelitian Fajar, Riyana dan Hanoum (2017), penelitian Syafitri, Asib dan Sumardi (2018), penelitian Nurizmawati, Apriliawati, dan Arifin (2015), penelitian Fauziyah, Praherdhiono dan Ulfa (2020), dan penelitian Fatmawati (2021) semua penelitian berfokus terhadap pengembangan media berbasis powtoon.

Dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini memiliki beberapa unsur kebaruan, di antaranya; *pertama*, penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menjawab temuan tentang adanya kebutuhan media pembelajaran alternatif di pembelajaran *Linguistics* jarak jauh. Artinya, produk penelitian dan pengembangan ini bersifat urgen demi terselenggaranya pembelajaran jarak jauh yang kondusif, efektif dan bermakna (Handayani et al., 2018) (Khairani et al., 2016). *Kedua*, penelitian dan pengembangan ini ingin menghasilkan media pembelajaran yang dimodifikasi dapat menjadi alat yang memvisualisasikan fenomena kebahasaan di masyarakat sebagai upaya untuk menjembatani ranah teoritis dan praktis dalam kajian

kebahasaan. Hal ini perlu dilakukan agar peserta didik dapat memahami bahwa bahasa adalah salah satu elemen sosial yang bukan hanya berkaitan dengan kaidah bunyi, bentuk, struktur, dan makna saja, melainkan berkaitan erat dengan berbagai negosiasi sosial yang bersifat dinamis (Fatmawati, 2021). Ketiga, penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode ADDIE yang mencakup tahap uji coba kelayakan kelompok kecil dan besar dari kalangan mahasiswa. Hasil uji coba tersebut menghasilkan fakta-fakta tentang sejauh mana kelayakan penggunaan media visual berbasis animasi di kalangan pembelajar dewasa (Levie & Lentz dalam Aghni, 2018). Keempat, penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah salah satu upaya memperkaya media pembelajaran berbasis ICT di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IAIN Surakarta. Produk yang dihasilkan diharapkan nantinya mampu menjawab kebutuhan mahasiswa PBI akan tersedianya media yang membantu mereka memahami fenomena dan teori kebahasaan dasar yang diajarkan pada Mata Kuliah *Linguistics*.

Kelebihan-kelebihan media pembelajaran berbentuk video yang berhasil dieksplorasi oleh penelitian-penelitian terdahulu tersebut menunjukkan indikasi bahwa video dapat menjadi opsi yang tepat untuk digunakan di kelas jarak jauh. Fungsi-fungsi video yang dikaji dinilai sangat tepat untuk menjadi solusi bagi berbagai permasalahan yang umum terjadi, seperti kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik dan antar peserta didik yang memperlambat terciptanya nilai dalam proses pembelajaran, tergesernya aspek akademik dan sosial oleh aspek bisnis/komersial, terhambatnya aktivitas belajar karena permasalahan distribusi materi ajar, kurangnya motivasi peserta didik yang berpotensi menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran, dan terganggunya konsentrasi peserta didik ketika belajar karena adanya suara atau kesibukan anggota keluarga atau orang-orang di sekitar tempat mereka mengikuti pembelajaran jarak jauh (Yuangga & Sunarsi, 2020).

Dogmen Susanti et al., (2018) mendefinisikan pembelajaran jarak jauh sebagai sistem pembelajaran dimana peserta didik melakukan proses belajar secara mandiri karena tidak adanya kontak langsung antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, materi pembelajaran dalam sistem ini disampaikan menggunakan media pembelajaran tertentu. Media pembelajaran adalah alat apapun yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran (Handayani et al., 2018). Yang dimaksud membantu proses pembelajaran adalah termasuk membantu guru menyajikan materi secara efektif dan efisien, membantu peserta didik lebih cepat memahami dan lebih lama mengingat isi pembelajaran, membantu memusatkan perhatian, meningkatkan antusiasme dan motivasi, dan lain sebagainya. Penggunaan media belajar sudah banyak terbukti memberikan kontribusi pada peningkatan mutu pembelajaran (Khairani et al., 2016). Media tersebut dapat berupa buku, surat kabar, majalah, televisi, radio, internet atau apapun yang digunakan untuk meraih tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Rossi dan Breide dalam Deliviana et al., 2018).

Sanjaya (Deliviana et al., 2018) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa jenis. Diantaranya adalah media grafis, media audio, media video, media proyeksi, dan media komputer. Meningkatnya teknologi media komputer saat ini bahkan menghasilkan sebuah jaringan dengan cakupan yang mendunia yang disebut *interconnection-networking* (internet). Media ini menawarkan kemudahan akses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan. Semua jenis media ini menurut Kemp dan Dayton (Aghni, 2018),

bermanfaat untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih terstandar, berkualitas, menarik, interaktif, efisien dari segi penggunaan waktu, memungkinkan pembelajaran dilakukan kapanpun dan dimanapun, meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran, serta mengubah peran guru menjadi lebih positif.

Media pembelajaran berbentuk video termasuk media audio-visual dinamis terproyeksi yang dengan adanya pengembangan teknologi komputer dan internet sangat sering digunakan dalam proses pembelajaran. Media audio-visual semacam ini memiliki banyak fungsi yang lebih unggul dibandingkan dengan jenis lainnya. Levie & Lentz (Aghni, 2018) menjelaskan bahwa di antara fungsi unggul dari media audio-visual adalah fungsi atensi, yaitu fungsi yang membuat media ini mampu memusatkan atensi dan konsentrasi peserta didik, fungsi afektif, yaitu fungsi yang dapat memanipulasi emosi dan sikap peserta didik sehingga mereka merasa lebih nyaman, fungsi kognitif, yaitu fungsi yang memudahkan peserta didik memahami dan mengingat materi pembelajaran yang disampaikan, serta fungsi kompensatoris, yaitu fungsi yang mengakomodasi peserta didik yang kesulitan dalam menangkap isi pembelajaran. Fungsi-fungsi ini dapat lebih dimaksimalkan dengan menyesuaikan tampilan dan isi video dengan kecenderungan atau tren yang ada di kalangan peserta didik.

Video animasi adalah salah satu jenis media audio-visual yang memiliki banyak penggemar di berbagai kalangan usia (Styowati & Utami, 2022). Keunikan gambar yang merupakan kolaborasi antara kreasi dan imajinasi menjadi daya tarik tersendiri bagi jenis video ini. Belakangan, banyak aplikasi yang dapat digunakan kalangan umum untuk menciptakan video animasi. Salah satunya adalah Powtoon, software berbasis web yang menyediakan layanan untuk menciptakan gambar gerak yang dapat dikolaborasikan dengan suara atau musik sehingga dapat dimanfaatkan untuk membuat video atau film animasi pendek (Mersand, 2014). Aplikasi ini juga umum digunakan untuk membuat slide presentasi dengan efek animasi. Di banyak penelitian, video berbasis Powtoon telah terbukti dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran, meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik, serta mengasah keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran (Deliviana, 2017). Daya tarik yang dimiliki aplikasi ini meliputi kepraktisan penggunaannya, keragaman *template*, latar, konten animasi, huruf (*font*), dan efek transisinya, serta kepraktisan penyimpanan hasil kreasinya (Marlena et al., 2018).

## **METODE**

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode ini adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk tersebut. Produk yang dikembangkan adalah video animasi berbasis Powtoon yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yang menjelaskan fenomena kebahasaan di masyarakat dalam *Linguistics*. Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*) yang diadaptasi dari Lee & Owens (2004).

### **Analysis (Analisis)**

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi adanya urgensi untuk menciptakan alternatif media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk digunakan pada pembelajaran *Linguistics*. Analisis ini dilakukan

menggunakan instrumen observasi dan angket dengan fokus silabus dan RPS yang dipakai dosen pengampu, media pembelajaran yang sudah digunakan, dan materi yang diajarkan. Dari tiga analisis ini, peneliti dapat mengidentifikasi adanya kebutuhan akan tersedianya media alternatif berbasis ICT yang lebih efektif dan interaktif dari media-media pembelajaran yang sudah dipakai sebelumnya pada perkuliahan Introduction to Linguistics, khususnya yang dapat memvisualisasikan fenomena kebahasaan di masyarakat sehingga para mahasiswa dapat memahami teori-teori kebahasaan yang diajarkan.

### **Design (Desain/Perancangan)**

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan produk yang akan dikembangkan. Peneliti memilah materi/ teori Linguistics yang akan dijadikan konten media pembelajaran, plot cerita yang akan digunakan untuk menjelaskan materi/ teori-teori tersebut, dan aplikasi Powtoon yang akan digunakan untuk mengolah media pembelajaran yang dikembangkan.

### **Development & Implementation (Pengembangan dan Penerapan)**

Tahap ini direalisasikan dengan diimplementasikannya rancangan yang dihasilkan pada tahap sebelumnya menjadi sebuah produk yang direncanakan. Setelah produk awal jadi, produk tersebut divalidasi oleh ahli pada bidang media dan materi. Terdapat satu ahli media yaitu YA, yang merupakan akademisi/ Dosen dengan bidang keahlian pengembangan perangkat pembelajaran dan kurikulum dan satu ahli materi, yaitu IR yang merupakan akademisi/ dosen dan peneliti dengan bidang keahlian Linguistics yang dilibatkan dalam tahap ini. Validasi ini dilakukan untuk mengukur kelayakan produk sebelum diujicobakan pada kelompok kecil dan besar/ lapangan. Pengukuran tersebut dilakukan dengan instrumen berupa angket yang diisi oleh para ahli. Angket yang digunakan adalah kombinasi antara angket skala *rating (rating scale)* dan angket terbuka dimana responden dapat menilai produk menggunakan pilihan skor yang tersedia dan menambahkan komentar, masukan dan sarannya di bagian akhir angket. Data yang diperoleh dari angket validasi ini menjadi dasar dilakukannya revisi tahap I. Revisi tahap I ini dilaksanakan dengan mengadakan perbaikan dan penyempurnaan produk sesuai dengan saran, masukan dan komentar para ahli media dan materi.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap ini dilaksanakan dengan menguji coba media pembelajaran yang merupakan produk yang dikembangkan kepada sekelompok kecil mahasiswa untuk mengetahui respon mereka terhadap penggunaan media pembelajaran yang baru saja dihasilkan. Hasil dari pengujian ini kemudian dijadikan bahan untuk revisi tahap II yang dilakukan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Setelah revisi tahap II dilakukan, produk kembali diujicobakan pada kelompok besar/ lapangan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Observasi dan wawancara dilakukan pada tahap *analysis* untuk memperoleh data berkenaan dengan bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran, media yang digunakan, dan respon mahasiswa pada saat penggunaan media dalam proses pembelajaran. Responden yang dijadikan partisipan dalam penelitian ini adalah 60 mahasiswa PBI konsentrasi Linguistics yang selama masa Pandemi mengikuti perkuliahan jarak jauh di Kelas PBI 4A dan 4B dan Dosen

Pengampu Perkuliahan tersebut, FID. Sedangkan angket digunakan untuk memperkuat hasil analisis kebutuhan di tahap awal penelitian, mendapatkan penilaian kelayakan dari ahli media, ahli materi, pengguna pada kelompok kecil dan besar pada tahap evaluasi. Kelompok kecil berisi 30 partisipan yang terdiri dari mahasiswa PBI konsentrasi Linguistics yang mengisi angket penilaian produk setelah dilaksanakannya revisi tahap 1, dan kelompok besar terdiri dari 60 partisipan dari kalangan yang sama yang mengisi angket penilaian produk setelah dilaksanakannya revisi tahap 2.

Data-data yang dikumpulkan lewat instrumen-instrumen tersebut bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang berupa masukan, saran, atau komentar para ahli dan mahasiswa dianalisis secara deskriptif untuk kemudian dijadikan bahan untuk merevisi atau menyempurnakan produk. Sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan langkah-langkah berikut:

1. Peneliti menghitung skor rata-rata untuk tiap aspek yang dinilai dalam setiap angket, baik angket yang diisi ahli media, ahli materi maupun mahasiswa.
2. Peneliti menghitung tingkat kelayakan produk dengan menghitung

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor Riil (SR)}}{\text{Skor Ideal (SI)}} \times 100\%$$

persentase skor menggunakan rumus berikut:

3. Setelah nilai persentase diperoleh, maka nilai tersebut dikonversikan dengan tabel kelayakan berikut:

**Tabel 1 Kategori Kelayakan (Sugiyono, 2017)**

Tingkat Pencapaian	Kategori Kelayakan
>75%	Sangat Layak
50% - 74%	Cukup Layak
>25% - 49%	Kurang Layak
<24%	Sangat Tidak Layak

Hasil akhir proses pengembangan diklasifikasikan menjadi dua golongan, yaitu jika hasilnya adalah Sangat Layak atau Cukup Layak, maka video dapat digunakan, dan jika hasilnya Kurang layak atau Sangat Tidak Layak, maka produk berupa media pembelajaran perlu direvisi kembali untuk mendapatkan hasil layak atau sangat layak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap analisis, peneliti melakukan penelitian pendahuluan (pre-research) dengan menggunakan instrumen observasi dan wawancara. Poin-poin yang dianalisis mencakup:

#### 1) Analisis RPS

RPS yang digunakan oleh dosen pengampu Mata Kuliah *Introduction to Linguistics* disusun berdasarkan KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia). Terdapat beberapa kompetensi yang ingin dicapai dalam mata kuliah ini. Kompetensi tersebut tertera dalam Capaian Pembelajaran/ Standar Kompetensi

(*Learning Outcome*) dan Kemampuan Akhir yang direncanakan untuk setiap pertemuan/ Kompetensi Dasar.

Adapun Capaian Pembelajaran/ Standar Kompetensi untuk mata Kuliah *Introduction to Linguistics* adalah mahasiswa mampu menulis analisis sederhana atas fenomena-fenomena penggunaan bahasa yang umum terjadi di masyarakat menggunakan teori-teori dasar linguistics. Sedangkan Kompetensi Dasar untuk mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, asal usul dan fungsi bahasa di masyarakat menurut beberapa ahli bahasa, mampu menjelaskan *Language and Linguistics*, teori kebahasaan berkenaan *the sound of language, the sound patterns of language, language forms and the word formation, language structure, language lexical meaning, language speaker meaning, language and society, language and Psychology, and Language Acquisition* dan mengasosiasikannya dengan fenomena kebahasaan di masyarakat sekitarnya.

## 2) Analisis Media Pembelajaran

Dari observasi pembelajaran jarak jauh yang diselenggarakan melalui gmeet dan whatsapp, dan wawancara yang dilakukan melalui whatsapp, diperoleh data mengenai media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran yang paling sering digunakan adalah berupa slide PPT berisi poin-poin materi pembelajaran dan beberapa gambar yang digunakan untuk memvisualisasikan beberapa contoh yang dianggap perlu disampaikan kepada mahasiswa. Slide tersebut dibagikan melalui whatsapp pada saat pembelajaran berlangsung.
- b) Media-media yang digunakan menurut dosen pengampu dan mahasiswa seringkali tidak cukup jelas dalam menjelaskan beberapa konsep abstrak yang banyak terdapat pada teori-teori dasar Linguistics. Akibatnya, ketika mahasiswa diminta untuk menjelaskan fenomena kebahasaan di masyarakat ditinjau dari teori-teori dalam *Linguistics*, hanya ada 15 % mahasiswa yang dapat melakukannya dengan benar.
- c) Media-media yang digunakan menurut mahasiswa kurang interaktif sehingga mahasiswa merasa kurang mendapat stimulus untuk terlibat dalam pembelajaran. Hal ini membuat beberapa mahasiswa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti perkuliahan.
- d) Dosen pengampu dan mahasiswa berpendapat bahwa visualisasi yang lebih hidup akan lebih tepat digunakan untuk membantu mereka dalam memahami teori-teori dasar kebahasaan yang disajikan dalam Mata Kuliah *Introduction to Linguistics*. Contoh yang demikian dianggap akan lebih mudah menyambungkan materi mata kuliah dengan fenomena sosial yang sebenarnya di masyarakat

Dari data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan slide PPT berisi materi yang dibagikan melalui Whatsapp masih belum optimal dalam memfasilitasi terselenggaranya pembelajaran jarak jauh Mata Kuliah *Introduction to Linguistics* yang efektif dan interaktif. Dosen dan mahasiswa membutuhkan suatu media alternatif yang dapat memberikan contoh-contoh nyata tentang fenomena kebahasaan di masyarakat yang didiskusikan pada mata kuliah *Introduction to Linguistics*, sehingga contoh tersebut akan lebih mudah memahamkan konsep-konsep yang diajarkan. Pemahaman tersebut akan sangat berguna untuk membantu mahasiswa mengingatkannya sebagai landasan awal untuk teori-teori kebahasaan lainnya yang

akan diberikan pada mata kuliah-mata kuliah Linguistics lanjutan di semester-semester berikutnya.

### 3) Analisis Materi

Analisis Materi dilakukan dengan mengamati materi yang disajikan di RPS, mengamati beberapa proses penyampaian materi, dan menelaah beberapa sumber bacaan yang direkomendasikan dosen pengampu sebagai referensi utama Mata Kuliah *Introduction to Linguistics*.

### Tahap Perancangan (Design)

Tahap ini memuat rancangan media pembelajaran berupa video berbasis Powtoon yang berisi film-film animasi pendek yang menampilkan contoh-contoh fenomena kebahasaan yang berkaitan dengan terori-teori yang dijelaskan dalam Mata Kuliah *Introduction to Linguistics*. Terdapat tiga poin utama yang diolah dalam tahapan ini, yaitu teori yang akan divisualisasikan, plot konten video yang dibangun sesuai teori, aplikasi Powtoon yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Teori yang akan divisualisasikan adalah teori-teori kebahasaan yang termaktub dalam RPS. Karena keterbatasan waktu penelitian, peneliti hanya memilih beberapa teori, diantaranya yang berkaitan dengan *Minimal pair and set*, *Segmental Phonology*, *Suprasegmental Phonology*, *word formation*, *types of morphemes*, *Structural ambiguity*, *Lexical Semantics*, *Figurative languages*, *Bilingualism*, *Language variation*, *Code Switching and Mixing*, *Language acquisition* dan *Speech delay*. Peneliti kemudian mempersiapkan plot-plot cerita untuk masing-masing teori, dan mengunduh aplikasi Powtoon yang akan digunakan untuk mengkreasikan video.

### Tahap Pengembangan dan Penerapan (*Development and Implementation*)

Pada tahap ini, desain yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya mulai dikembangkan dan diterapkan untuk mewujudkan media pembelajaran yang diinginkan. Satu demi satu plot yang sudah dikembangkan diadaptasikan ke dalam bentuk video animasi menggunakan aplikasi Powtoon hingga akhirnya dihasilkan 13 video yang akan digunakan untuk media pembelajaran yang menjelaskan fenomena kebahasaan di masyarakat pada Mata Kuliah *Introduction to Linguistics*. Video-video ini kemudian dinilai dari oleh ahli media dan ahli materi melalui angket.

Angket ahli media meliputi 3 aspek penilaian, yaitu aspek komunikasi visual yang berisi 9 pertanyaan, aspek aksesibilitas yang berisi 3 pertanyaan dan aspek manfaat yang juga berisi 3 pertanyaan. Untuk menjawab setiap pertanyaan, peneliti menyediakan pilihan 5 (nilai terbesar), 4, 3, 2, dan 1. Peneliti juga menyediakan kolom yang diisi komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media. Hasil angket dari ahli media menunjukkan nilai rerata 4,75 untuk aspek komunikasi visual, nilai rerata 5 untuk aspek aksesibilitas dan 4,66 untuk aspek manfaat. Oleh karena itu, diperoleh nilai 4,80 untuk nilai rerata keseluruhan penilaian yang diberikan oleh ahli media. Selain itu, di kolom komentar dan saran perbaikan, ahli media mengusulkan untuk memberi tambahan pencerahan di beberapa bagian awal video untuk menambah daya tarik visual, dan memberikan koreksi terhadap beberapa kesalahan pelafalan dubber dalam video.

Sedangkan angket ahli materi meliputi 2 aspek penilaian, yaitu aspek kesesuaian materi yang memuat 4 pertanyaan dan aspek kejelasan contoh yang disajikan yang memuat 6 pertanyaan. Sebagaimana halnya angket untuk ahli materi

yang dijelaskan sebelumnya, selain memberikan penilaian di rentang 5 sampai 1, ahli materi juga diminta untuk mengisi kolom komentar dan saran perbaikan di akhir halaman angket. Adapun hasil dari ahli materi menunjukkan nilai rerata sebesar 5 untuk aspek kesesuaian materi dan 4,8 untuk aspek kejelasan contoh yang disajikan. Ahli materi memberikan komentar bahwa video yang dikembangkan sudah sangat menarik dan sesuai dengan materi Linguistics di PBI, dan menyarankan agar ke depan contoh-contoh yang disajikan dapat diperbanyak.

### **Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dari keseluruhan tahap penelitian dan pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Evaluasi dilakukan dengan mengadakan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar atau lapangan. Uji coba kelompok kecil melibatkan 30 responden yang diminta untuk memberi penilaian melalui angket terhadap produk yang dihasilkan. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilaksanakan satu minggu setelah dilaksanakannya revisi tahap 1 yang dilakukan berdasarkan hasil penilaian dan saran dari ahli media dan ahli materi.

Dalam ujicoba kelompok kecil, 30 responden yang merupakan mahasiswa PBI konsentrasi Linguistics ini mengikuti 2 kali perkuliahan Linguistics di kelas jarak jauh dengan durasi 100 menit untuk setiap perkuliahan. Perkuliahan pertama dilaksanakan pada 10 Oktober 2021 dimana mahasiswa difokuskan untuk menggunakan 8 video yang ada dalam media yang dikembangkan. Perkuliahan kedua dilaksanakan 13 Oktober 2021 dengan fokus 5 video yang belum digunakan di pertemuan sebelumnya. Setelah pertemuan kedua usai, responden diminta untuk mengisi angket penilaian produk yang terdiri dari 4 aspek, yaitu aspek materi (10 pertanyaan), aspek komunikasi visual (10 pertanyaan), aspek aksesibilitas (3 pertanyaan), dan aspek manfaat (3 pertanyaan). Responden dalam uji coba kelompok kecil memberikan penilaian dengan melingkari 5 (nilai tertinggi), atau 4, 3, 2, dan 1 (nilai terendah). Mereka juga memberikan komentar dan saran atas penggunaan media yang diujicobakan.

Dari hasil angket tersebut, responden dalam uji coba kelompok kecil memberikan nilai 4,7 untuk aspek materi, 4,81 untuk aspek komunikasi visual, 5 untuk aspek aksesibilitas dan 4,8 untuk aspek manfaat. Dengan demikian, didapatkan nilai rerata sebesar 4,82

Uji coba kelompok besar dilaksanakan setelah revisi tahap 2 yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil. Pelaksanaan uji coba kelompok besar ini dilakukan dengan cara yang hampir sama dengan apa yang dilakukan di uji coba kelompok kecil. Perbedaannya terletak di jumlah responden yang lebih besar, yaitu 60 mahasiswa, dan waktu pelaksanaannya yaitu 20 Oktober 2021 (pertemuan pertama) dan 25 Oktober 2021 (pertemuan kedua). Angket yang sama juga digunakan untuk memperoleh penilaian responden dalam uji coba kelompok besar ini. Hasilnya, dari aspek materi, nilai yang diperoleh adalah sebesar 4,82, aspek komunikasi visual sebesar 4,71, aspek aksesibilitas sebesar 5 dan aspek manfaat sebesar 5. Selain nilai tersebut, beberapa masukan juga diperoleh khususnya pada aspek kualitas tampilan video yang menurut beberapa responden perlu disempurnakan di beberapa bagian.

Nilai-nilai yang diperoleh dari ahli media, materi dan dua jenis ujicoba tersebut kemudian dijadikan sebagai skor riil yang dibandingkan dengan skor ideal untuk memperoleh persentase skor pencapaian yang akan dijadikan tolak ukur

kelayakan produk. Hasilnya, produk ini dinilai Sangat Layak, yaitu dengan tingkat rata-rata pencapaian 96,9%, yang terdiri dari 96.6% pada aspek materi, 95 % pada aspek komunikasi visual, 100% pada aspek aksesibilitas, dan 96% pada aspek manfaat. Artinya, video animasi berbasis powtoon yang dikembangkan ini telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada Mata Kuliah *Introduction to Linguistics*.

Sebagaimana yang dijelaskan Levie & Lentz (Arsyad, 2014), aspek visual yang merupakan komponen utama media ini memiliki empat fungsi utama, yaitu fungsi atensi yang dapat menarik perhatian peserta didik, fungsi afektif yang membuat peserta didik merasa nyaman ketika belajar, fungsi kognitif yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran, dan fungsi kompensatoris yang memberikan banyak bantuan atau kemudahan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar. Visualisasi berupa video dinilai sangat efektif dijadikan sebagai media pembelajaran karena dapat memuat pesan atau isi pembelajaran dengan lebih jelas, mudah dipahami dan menarik (David et al., 2020). Video dapat digunakan untuk menyederhanakan konsep-konsep abstrak yang sulit diverbalkan dan menyediakan pengalaman belajar yang sulit diberikan langsung secara fisik (Denning dalam Nurizmawati et al., 2015).

Berkenaan dengan materi yang disajikan, media yang dikembangkan telah memuat visualisasi yang mencontohkan fenomena-fenomena kebahasaan dalam Mata Kuliah *Introduction to Linguistics*. Penyajian contoh dalam pembelajaran menjadi alternatif yang dipilih karena dirasa lebih dekat dalam kehidupan peserta didik sehingga lebih mudah dipahami. Dalam hal aksesibilitas, media pembelajaran berbasis video dinilai sangat mudah diakses, baik oleh individu maupun kelompok, dan memiliki daya retensi yang baik sehingga dapat diputar kapanpun dan dimanapun. Hal ini sesuai dengan karakteristik media pembelajaran berbentuk video yang disebutkan oleh Riyana (Ayuningrum, 2012) dan Arsyad (Arsyad, 2014). Aplikasi Powtoon sebagai basis penciptaan video animasi dalam media yang dikembangkan juga mendukung aksesibilitas media ini karena membuat proses penyimpanan media dapat dilakukan dengan banyak alternatif, baik MPEG, AVI, ataupun MP4 (Suyanti et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan software atau aplikasi pemutar atau penyimpan video yang khusus. Sedangkan dalam hal manfaat, tentunya media pembelajaran ini secara keseluruhan ditujukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, atraktif, komunikatif dan interaktif. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Kemp dan Dayton (Aghni, 2018), media pembelajaran berbentuk video animasi dapat meningkatkan ketertarikan dan konsentrasi peserta didik, menjadikan proses belajar lebih interaktif, efisien dalam segi waktu, meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi yang dipelajari, dan menjadikan peran guru atau instruktur lebih positif. Video animasi yang dikembangkan ini dinilai potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan manfaat-manfaat seperti mencegah guru melakukan verbalistis, mengatasi masalah keterbatasan ruang, waktu, daya indera dan tenaga, memberi stimulus agar peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, lebih mandiri, memiliki persepsi dan pengalaman belajar yang terstandar sama, dan menyempurnakan komponen-komponen utama dalam pembelajaran (Khairani et al., 2016) (Daryanto dalam Aghni, 2018). Artinya, fungsi komunikatif, fungsi motivasi, fungsi kebermaknaan, fungsi penyamaan persepsi, dan fungsi individualitas telah dipenuhi dengan baik oleh video animasi berbasis powtoon

yang dikembangkan sebagai media pembelajaran Mata Kuliah Introduction to Linguistics ini.

Ujicoba penyajian materi *Introduction to Linguistics* dalam bentuk video animasi yang mencakup segala aspek yang dipaparkan tadi, serta hasil penghitungan tingkat kelayakannya, secara garis besar telah menjelaskan efektifitas media ini pada pembelajaran jarak jauh. Reaksi positif mahasiswa yang teridentifikasi dalam hasil angket mereka menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran jarak jauh yang menyangkut peserta didik sebagaimana yang dikemukakan oleh Yuangga dan Sunarsi (Yuangga & Sunarsi, 2020) dapat teratasi dengan baik. Terutama yang berkaitan dengan proses pembentukan nilai, distribusi materi, dan tingkat motivasi dan konsentrasi pada saat pembelajaran.

Hasil penelitian ini mendukung temuan studi-studi terdahulu yang juga membahas tentang penggunaan media pembelajaran yang dikreasikan menggunakan Powtoon. Diantaranya adalah studi bermodel kuasi experimental yang ditulis oleh Semaan dan Ismail (2018) berjudul “*The Effect of Using Powtoon on Learning English as a Foreign Language*” dan studi yang ditulis Fajar, Riyana dan Hanoum (2017) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu”. Dua studi tersebut menghasilkan temuan berupa efek positif dari penggunaan Powtoon melalui penelitian kuasi experimental. Efek positif tersebut meliputi meningkatnya penguasaan materi, meningkatnya skor hasil belajar, keterlibatan siswa, dan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran Reading.

Studi terdahulu lainnya yang didukung oleh studi ini adalah studi oleh Syafitri, Asib dan Sumardi (2018) dengan judul “*An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students Pronunciation in Speaking*” dan studi oleh Nurizmawati, Aprilawati, dan Arifin (2015) berjudul “*The Use of Animation Video As a Media in Teaching Narrative Text*”. Dua studi yang didesain sebagai Penelitian Tindakan Kelas ini telah menunjukkan peningkatan pemerolehan belajar peserta didik setelah digunakannya media pembelajaran yang dikreasikan menggunakan Powtoon. Temuan senada juga didapatkan dari penelitian Fauziyah, Praherdhiono dan Ulfa (Fauziyah et al., 2020), yang melaksanakan penelitian eksperimental berjudul “Efektivitas Penggunaan Video dengan Pengayaan Tokoh dan Animasi Terhadap Pemahaman Konseptual Siswa”.

Sedangkan untuk studi terdahulu yang ditulis oleh Fatmawati (Fatmawati, 2021) berjudul “Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi”, hasil penelitian ini menggambarkan perbandingan antara proses pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis Powtoon yang diperuntukkan untuk level usia anak dan usia dewasa. Dua studi ini menunjukkan bahwa media audiovisual ini layak digunakan untuk dua level usia pembelajar ini.

Dengan demikian, penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang mengangkat fenomena-fenomena kebahasaan di masyarakat pada Mata Kuliah Introduction to Linguistics ini telah menghasilkan suatu produk yang layak untuk digunakan. Kelayakan tersebut telah ditunjukkan oleh serangkaian uji coba, baik yang melibatkan ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, serta didukung oleh temuan-temua penelitian terkait sebelumnya yang memiliki fokus yang serupa.

## SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan video animasi pada pembelajaran jarak jauh Mata Kuliah *Introduction to Linguistics* telah dilaksanakan melalui tahapan Model Pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahapan analisis, pembuatan desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Setelah kelima tahapan pengembangan di atas diselesaikan, maka terciptalah produk berupa video animasi berbasis Powtoon yang digunakan sebagai media untuk memvisualisasikan fenomena-fenomena kebahasaan dalam Mata Kuliah *Introduction to Linguistics* yang dari aspek komunikasi visual, materi, aksesibilitas dan manfaat dinilai Sangat Layak untuk digunakan pada pembelajaran jarak jauh, yaitu dengan rerata tingkat pencapaian kelayakan sebesar 96,9%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/JPAI.V16I1.20173>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Ayuningrum, F. (2012). *Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Siswa Kelas X pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMK N 2 Godean* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/6796/1/skripsi.pdf>.
- Semaan, C. & Ismail, N. (2018). The effect of using powtoon on learning english as a foreign language | International Journal of Current Research. *International Journal of Current Research*, 10(5). <https://www.journalcra.com/article/effect-using-powtoon-learning-english-foreign-language>
- David, D., Situmorang, B., Kartika, K., Darmayanti, H., Riezka, H., & Ns, H. (2020). Efektivitas Videography dengan Menggunakan Powtoon untuk Meningkatkan Pemahaman Mengenai Bullying. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 148–162. <https://doi.org/10.31960/IJOLEC.V2I2.290>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat Dan Problematikanya. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Makassar*.
- Deliviana, E., Sanjaya, W., Mersand, S., Sugiyono, Lee, W. W., Owens, D. L., Ayuningrum, F., CONNOR-LINTON, R. F. A. J., Azhar, A., Sahid, Jatiningtias, Fatmawati, N. L., & Amanda, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. In Pfeiffer (Ed.), *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke 56 Universitas Negeri Makassar* (Vol. 26, Issue 1). Badan Penerbit UNM. <https://doi.org/10.24090/INSANIA.V26I1.4834>
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pata Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Educational Technologia*, 1(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/8957>
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/INSANIA.V26I1.4834>
- Fauziyah, E. I., Praherdhiono, H., & Ulfa, S. (2020). Efektivitas Penggunaan Video dengan Pengayaan Tokoh dan Animasi Terhadap Pemahaman Konseptual Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 448–456. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um038v3i42020p448>
- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 186–203. <https://doi.org/10.20414/JTQ.V16I2.160>
- Ike, I. L. (2020). Pembelajaran jarak jauh during covid 19 pandemic in Indonesia and development sustainable. *E3S Web of Conferences*, 211, 04009. <https://doi.org/10.1051/E3SCONF/202021104009>
- Jannah, S. M., & Widodo, P. B. (2021). Hubungan antara dukungan sosial dengan stres akademik pada mahasiswa yang menjalani pembelajaran jarak jauh akibat covid-19. *Jurnal Empati*, 10(4), 255–259. <https://doi.org/10.14710/EMPATI.2021.32580>

- Karyani, R., & Samiah, W. (2020). Plus Minus Pembelajaran Sejarah Jarak Jauh Media E-learning. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 8(2), 129–144. <https://doi.org/10.24127/HJ.V8I2.2905>
- Khairani, M., Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk Smp Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95–102. <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia based instruction design: computer based-training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution*. Pfeiffer.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., Patrikha, F. D., parjono, P., & Sudarwanto, T. (2018). Penyegaran Kemampuan Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon dan Screencast O Matic. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 2(2), 204–223. <https://doi.org/10.21009/JPMM.002.2.04>
- Mersand, S. (2014). *Product Review: Powtoon*. <http://www.techlearning.com/News/0002/Product-Review-Powtoon/63310>
- Nurizmawati, C., Apriliawati, R., & Arifin, Z. (2015). The Use Of Animation Video As A Media In Teaching Narrative Text. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(3). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/9435>
- Styowati, E., & Utami, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2472–2482. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V6I4.1970>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, E., Harta, R., Karyana, A., & Halimah, M. (2018). Desain Video Pembelajaran Yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi Di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 167. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.929>
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School*, 8(2), 322–328. <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/1468>
- Syafitri, A., Asib, A., & Sumardi, S. (2018). An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students' Pronunciation in Speaking. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(2), 295–317. <https://doi.org/10.18415/IJMMU.V5I2.359>
- Yuangga, K. D., & Sunarsi, D. (2020). Pengembangan Media Dan Strategi Pembelajaran Untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Pandemi Covid- 19. *Jurnal Guru Kita*, 4(3), 51–58.