



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PENILAIAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA ASPEK KETERAMPILAN MENYIMAK BERBANTUAN *POWTOON*

Ika Febriana^{1*}, Mustika Wati Siregar^{2*}, Rosmaini^{3*}

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Medan, 20221, Indonesia

E-mail Korespondensi: ¹ikafebriana@unimed.ac.id, ²mustika@unimed.ac.id, ³rosmainifadil65@gmail.com

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini ialah mengembangkan perangkat bahan ajar bagi mata kuliah Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menyimak yang inovatif dan interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Powtoon. Penelitian ini dilandasi oleh minimnya ketersediaan bahan ajar yang relevan dan adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa dalam memahami konsep penilaian menyimak. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tujuh tahapan, meliputi analisis kebutuhan, identifikasi sumber daya, identifikasi spesifikasi produk, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba produk, dan penyempurnaan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan sangat baik berdasarkan validasi ahli materi, bahasa, dan media, serta respons positif dari mahasiswa. Rata-rata tingkat kelayakan produk mencapai 87,43%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa bahan ajar berbantuan Powtoon layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pemahaman mahasiswa terhadap penilaian keterampilan menyimak.

Kata kunci: Bahan Ajar, Penilaian, Menyimak, Pengembangan, Powtoon.

The main objective of this research is to develop innovative and interactive teaching materials for the Indonesian Language Learning Assessment course on listening skills, utilizing the Powtoon application. This research was motivated by the limited availability of relevant and adaptive teaching materials to meet students' needs in understanding the concept of listening assessment. The research method used was Research and Development (R&D), with seven stages: needs analysis, resource identification, product specification identification, product development, expert validation, product trials, and product refinement. The results showed that the developed teaching materials had a very good level of feasibility based on validation by material, language, and media experts, as well as positive responses from students. The average product feasibility level reached 87.43%. This study concluded that Powtoon-assisted teaching materials are suitable for use in learning to improve students' understanding of listening assessment skills.

Keywords: Teaching Materials, Assessment, Listening, Development, Powtoon.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang dirancang secara sadar oleh individu, keluarga, masyarakat, maupun pemerintah melalui proses bimbingan, pengajaran, pembelajaran, dan pelatihan yang berkelanjutan, baik di sekolah maupun di luar sekolah, dengan tujuan mempersiapkan seseorang untuk menjalani peran sosial di masa depan (Musliyono, 2020:1920). Selaras dengan pendapat tersebut, isi dari Undang – Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menerangkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi, membentuk karakter, serta membangun peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat. Proses pendidikan juga diarahkan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal sesuai dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat dimanfaatkan untuk pendampingan pendidikan agar hasil dan tujuan lebih maksimal. Akan tetapi, hal tersebut masih belum banyak dimanfaatkan sepenuhnya oleh



para pengajar dan pendidik di Indonesia.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bertujuan mempererat kolaborasi dan mendukung pemaknaan materi dalam bentuk yang lebih sederhana dan relevan (Firmansyah, 2019). Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat menjadikan pembelajaran yang adaptif dan lebih personal. Penggunaan teknologi juga dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat menganalisis kemajuan belajar. Materi yang diberikan juga dapat disesuaikan dengan kemampuan masing – masing siswa. Selain itu, teknologi juga dimanfaatkan dalam penggunaan bahan ajar. Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi memungkinkan penerapannya dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah maupun universitas

Bahan ajar mencakup berbagai sumber informasi, perangkat, dan teks yang dirancang untuk membantu pengajar dalam menyelenggarakan kegiatan belajar, baik dalam bentuk dokumen tertulis maupun media lainnya (Jannah & Tanaya, 2022). Menurut (Cahyono et al., 2018) bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berupa buku teks, modul, *handout*, lembar kerja siswa, model atau maket, media audio, maupun materi interaktif. Keberagaman jenis bahan ajar berperan penting dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pada jenjang pendidikan tinggi, tujuan pembelajaran mencakup pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis, peningkatan keterampilan profesional serta praktis, mendorong kemandirian dan pengembangan diri, menyiapkan kemampuan beradaptasi dengan perubahan global, menghasilkan penelitian dan inovasi, serta memperkuat kemampuan komunikasi dan kolaborasi.

Bahan ajar yang diharapkan adalah media pembelajaran berbasis digital atau noncetak. Materi digital tersebut harus bersifat inovatif serta dirancang untuk mendukung kemandirian belajar mahasiswa. Di dalamnya dapat memuat teks, gambar, video, animasi, dan *fitur navigasi* yang memudahkan peserta didik dalam berinteraksi dengan materi. (Ningrum et al., 2024). Bahan ajar digital bertujuan untuk memperluas akses pembelajaran, meningkatkan interaktivitas serta keterlibatan mahasiswa, menyediakan pengalaman belajar yang lebih personal, memudahkan pembaruan materi, sekaligus mendorong efisiensi dan produktivitas. Selain itu, bahan ajar digital juga berperan dalam mengembangkan keterampilan teknologi, mendukung pembelajaran kolaboratif, serta memfasilitasi pendekatan berbasis masalah dan proyek. Pengembangan bahan ajar ini difokuskan pada pemanfaatan media digital atau aplikasi, salah satunya melalui penggunaan Powtoon.

Sebagai aplikasi web yang didukung oleh teknologi informasi, Powtoon dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif. Aplikasi ini memiliki sejumlah fitur unggulan, seperti pembuatan presentasi dan video animasi yang mudah digunakan dan inovatif (Eka et al., 2022). Selanjutnya, (Dwi, 2022) mengatakan bahwa Powtoon merupakan software animasi yang bekerja secara *online*, memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan mudah melalui pengaturan objek visual, penambahan gambar, musik latar, dan suara rekaman. Secara keseluruhan, Powtoon dapat digambarkan sebagai platform berbasis web yang menawarkan beragam fitur, termasuk template animasi, karakter, dan elemen grafis untuk mendukung proses pembuatan video atau presentasi.

Temuan dari penelitian sebelumnya dapat mempertegas dasar penelitian ini. Penelitian (Fitriyani, 2019) menunjukkan bahwa media audiovisual Powtoon efektif digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada konteks bimbingan kelompok untuk mengarahkan konsep diri pada siswa sekolah dasar. Hasil tersebut menegaskan bahwa Powtoon memiliki daya tarik visual dan kemudahan operasional yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Namun, penelitian ini masih terbatas pada aspek bimbingan kelompok, sehingga belum menyentuh ranah keterampilan berbahasa secara khusus.

Penelitian lain yang dilakukan oleh juga memperlihatkan bahwa video animasi berbasis Powtoon layak dijadikan media alternatif untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Media ini dipandang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Akan tetapi, fokus penelitian tersebut masih sebatas efektivitas media pembelajaran secara umum, tanpa mengkaji keterampilan bahasa tertentu, terutama



dalam keterampilan menyimak.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut, dapat dilihat adanya celah penelitian (research gap) pada pengembangan media Powtoon yang diarahkan khusus untuk pembelajaran keterampilan menyimak. Penelitian saya yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Menyimak Berbantuan Powtoon" ditujukan untuk menutupi celah penelitian tersebut. Penelitian ini berupaya menghadirkan inovasi berupa bahan ajar yang tidak hanya menggunakan media Powtoon, fokus penelitian ini terletak pada peningkatan mutu penilaian keterampilan menyimak, aspek yang belum banyak diteliti dalam studi sebelumnya

Pendapat (Siyoto & Sodik, 2015), bahan ajar dijadikan sebagai perangkat materi yang terorganisasi dengan baik untuk membantu proses pembelajaran antara dosen dan mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Fajarini & Pristine, 2021), bahan ajar tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, melainkan juga menjadi instrumen untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada konteks perguruan tinggi, bahan ajar dituntut untuk menumbuhkan kemandirian belajar serta mendukung ketercapaian capaian pembelajaran lulusan. Dengan demikian, mutu bahan ajar sangat menentukan keberhasilan proses maupun hasil belajar. Penyusunan bahan ajar yang berkualitas sebaiknya diawali dengan analisis kebutuhan, pemahaman terhadap karakteristik peserta didik, serta penerapan pendekatan pedagogis yang relevan.

(Rusinta et al., 2020) menyebutkan bahwa bahan ajar perlu dirancang dengan memperhatikan keterkaitan isi materi dengan tujuan pembelajaran serta disajikan secara menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Pengembangan bahan ajar yang tepat dan relevan dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap peran pengajar. Selain itu, konten bahan ajar harus selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar tetap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Dalam era digital, kombinasi antara bahan ajar cetak dan digital menjadi suatu keharusan, sementara pemanfaatan media digital seperti video maupun animasi dapat menjadi strategi inovatif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Penilaian merupakan salah satu elemen krusial dalam kegiatan pembelajaran karena berfungsi sebagai indikator pencapaian kompetensi mahasiswa. (Arikunto, 2021) menyatakan bahwa penilaian adalah rangkaian aktivitas yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data terkait hasil belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, evaluasi harus mencakup keempat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penilaian yang dilaksanakan secara tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur capaian belajar, tetapi juga menjadi sarana pemberian umpan balik yang konstruktif guna mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Penilaian yang tidak kontekstual dan tidak valid akan mengakibatkan kesalahan dalam pengambilan keputusan pembelajaran.

Menurut (Purwanto, 2009), penilaian dapat dipahami sebagai suatu proses penting dalam kegiatan evaluasi pendidikan. Proses ini tidak hanya berfungsi untuk mengukur capaian pembelajaran, tetapi juga memberikan gambaran mengenai perkembangan peserta didik secara berkesinambungan. Dalam ranah keterampilan menyimak, penilaian membantu dosen mengidentifikasi sejauh mana mahasiswa mampu memahami, menafsirkan, dan merespons informasi lisan. Melalui hasil penilaian yang sistematis, pendidik dapat menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Dengan demikian, penilaian keterampilan menyimak berperan besar dalam memastikan mahasiswa mencapai kompetensi bahasa yang diharapkan.

Menyimak adalah keterampilan dasar yang harus dikuasai mahasiswa sebelum mengembangkan keterampilan berbahasa lainnya. (Putri et al., 2019) menyatakan bahwa menyimak adalah proses aktif menangkap, memahami, dan menafsirkan pesan lisan yang disampaikan oleh pembicara. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, menyimak menjadi dasar dalam memahami struktur bahasa, kosakata, dan



makna wacana secara utuh. Tanpa kemampuan menyimak yang baik, mahasiswa akan mengalami kesulitan dalam membangun kompetensi berbicara dan menulis. Oleh karena itu, keterampilan menyimak perlu diasah melalui kegiatan pembelajaran yang sistematis dan bermakna.

Menurut (Laia, 2020), menyimak tidak hanya melibatkan pendengaran, tetapi juga perhatian, pemrosesan informasi, dan respon kognitif terhadap informasi yang diterima. Mahasiswa perlu dibekali dengan strategi menyimak seperti membuat catatan, mengidentifikasi kata kunci, dan memahami konteks situasi. Dalam konteks kurikulum OBE (Outcome-Based Education), menyimak merupakan indikator penting dalam pembentukan kemampuan komunikasi efektif. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak harus difasilitasi melalui media dan bahan ajar yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Media digital seperti video animasi dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas menyimak.

Powtoon merupakan sebuah platform berbasis daring yang dimanfaatkan untuk merancang atau menghasilkan media presentasi animatif video animasi dan presentasi interaktif dengan tampilan visual yang menarik. (Nurpajriah et al., 2025) mendeskripsikan Powtoon terbukti mampu meningkatkan fokus serta partisipasi mahasiswa melalui tampilan yang interaktif dan komunikatif. Media ini memfasilitasi dosen dalam menyederhanakan informasi yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami. Keunggulan Powtoon terletak pada kombinasi aspek visual dan naratif yang ditawarkannya, sehingga memperkuat daya tarik sekaligus pemahaman peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran menyimak. Selain itu, Powtoon fleksibel untuk diintegrasikan dengan berbagai platform pembelajaran digital, seperti Learning Management System (LMS), YouTube, maupun media sosial, sehingga memperluas akses dan efektivitas pembelajaran.

Menurut (Siburian et al., 2024), pemanfaatan Powtoon dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan daya tarik materi ajar. Sejalan dengan temuan (Permatasari & Setyasto, 2024) pembelajaran kreatif. Penerapan Powtoon mampu memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui penyajian visual yang relevan dengan konteks dan mudah diingat. Bagi pendidik, aplikasi ini menawarkan keleluasaan dalam merancang materi ajar secara kreatif sekaligus sesuai kebutuhan. Dengan karakteristik tersebut, Powtoon dapat diposisikan sebagai alternatif inovatif dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi, khususnya pada mata kuliah penilaian keterampilan menyimak.

Selaras dengan pendapat (Putera, 2023) bahwa Powtoon merupakan aplikasi daring yang dirancang untuk menghasilkan presentasi berbentuk video animasi dengan mudah. Melalui platform ini, pengguna dapat mengintegrasikan beragam elemen, seperti animasi bergerak, gambar yang diunggah, musik latar, hingga rekaman suara. Kombinasi komponen visual dan audio tersebut menjadikan Powtoon sebagai media pembelajaran yang komunikatif dan interaktif. Dalam konteks keterampilan menyimak, penyajian materi dengan bantuan Powtoon memberi peluang bagi siswa untuk memproses informasi secara simultan melalui penglihatan dan pendengaran. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon mampu meningkatkan pemahaman mendengarkan karena dukungan visual memperkuat makna dari informasi yang didengar.

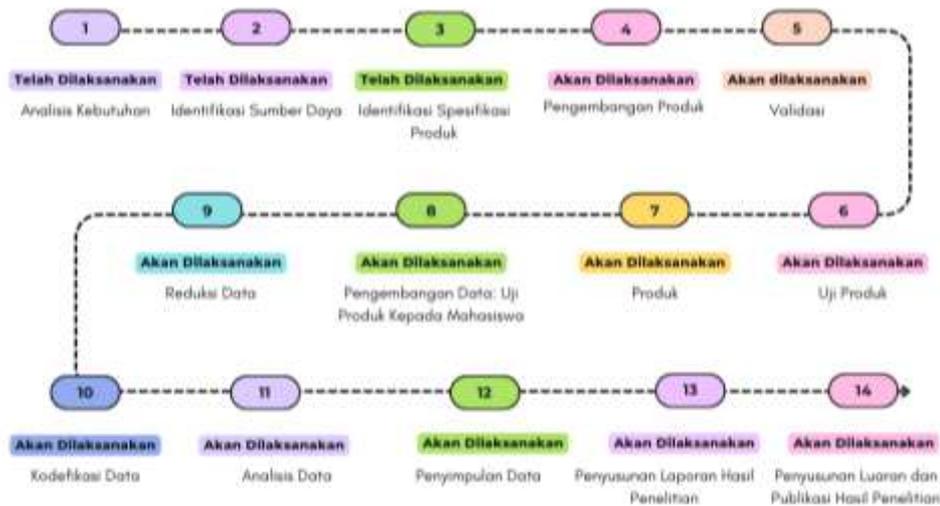
B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan ialah *Research and Development (R&D)*. Menurut (Sugiyono, 2008), pendekatan Research and Development merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk tertentu serta mengevaluasi tingkat efektivitas dari produk tersebut. Terdapat tujuh tahapan (prosedur) penelitian yaitu analisis kebutuhan, identifikasi sumber daya, identifikasi spesifikasi produk, pengembangan produk, validasi, uji produk, dan produk. Dalam penelitian ini, tujuan utama dari metode R&D adalah untuk menguji bahan ajar berbantuan *powtoon* untuk mata kuliah Penilaian Pembelajaran Bahasa

Indonesia di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FBS, Unimed. Pada penelitian ini, tim peneliti akan melakukan pengembangan produk berupa bahan ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menyimak berbantuan *pointoon*. Setelah itu, bahan ajar juga akan diuji untuk melihat efektivitasnya dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menyimak berbantuan *pointoon*. Terdapat prosedur penelitian yang sistematis dan terstruktur untuk mencapai tujuan penelitian. Berikut ini adalah diagram alir penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian berupa pengembangan bahan ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menyimak berbantuan *pointoon*.

Temuan hasil yang diharapkan adalah terkumpulnya data mengenai: (1) hasil analisis kebutuhan dan identifikasi sumber daya yang sesuai untuk digunakan dalam pengembangan produk bahan ajar, (2) hasil identifikasi spesifikasi produk bahan ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menyimak berbantuan *pointoon*, (3) hasil validasi produk dari ahli materi dan ahli desain media, dan (4) hasil uji efektivitas bahan ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menyimak berbantuan *pointoon*.



Gambar 1 Diagram Alur Penelitian

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memberikan angket analisis kebutuhan bagi mahasiswa untuk mengetahui sejauh mana kebutuhan pengembangan bahan ajar tersebut diperlukan atau tidak. Berikut hasil penjabaran dari angket analisis kebutuhan mahasiswa.



Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Pernyataan	Frekuensi		
		Jawaban		%
1	Pembelajaran penilaian pembelajaran bahasa Indonesia aspek menyimak penting untuk Dipelajari	Ya	30	100%
		Tidak	0	0%
2	Saya belum memahami materi penilaian pembelajaran bahasa Indonesia lebih dalam	Ya	23	76,6%
		Tidak	7	23,3%
3	Saya belum memahami materi penilaian pada aspek keterampilan menyimak	Ya	26	86,6%
		Tidak	4	13,3%
4	Saya memiliki buku penunjang dalam mata kuliah Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia	Ya	5	16,6%
		Tidak	25	83,3%
5	Saya perlu memiliki bahan ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Menyimak	Ya	30	100%
		Tidak	0	0%

Berdasarkan tabel hasil analisis kebutuhan mahasiswa di atas, diketahui bahwa mahasiswa perlu memahami lebih dalam mengenai ruang lingkup materi Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Menyimak. Sebanyak 76,6% mahasiswa belum memahami materi penilaian pembelajaran bahasa Indonesia lebih dalam. Sekitar 86,6% mahasiswa belum memahami materi penilaian pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menyimak. Kemudian hanya sekitar 16,6% mahasiswa yang memiliki buku pendamping mata kuliah Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, mahasiswa merasa perlu untuk memiliki bahan ajar yang dapat memfasilitasi mereka dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu terlihat pada poin kelima analisis kebutuhan yang menyatakan bahwa 100% mahasiswa membutuhkan bahan ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Menyimak.

Validasi terhadap produk bahan ajar dimaksudkan untuk mengetahui saran dan kritik oleh pakar materi dilakukan penilaian terhadap kelayakan isi, penyajian materi, serta aspek kontekstual penilaian. Berikut ini merupakan hasil validasi yang diberikan oleh ahli

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Validasi
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan capaian Pembelajaran	91,66
		Keakuratan materi	90
		Pendukung materi pembelajaran	83,33
		Kemutakhiran materi	83,33
		Rata-rata nilai	87,08%



2	Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	87,5
		Pendukung penyajian	87,5
		Penyajian pembelajaran	75
		Koherensi dan keruntutan alur pikir	75
		Rata-rata nilai	81,25%
3	Penilaian Kontekstual	Hakikat kontekstual	87,5
		Komponen kontekstual	93,75
		Rata-rata nilai	90,62%
Total		Rata-rata persentase	86,11%
		Kriteria	Sangat baik

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi memperoleh skor dengan nilai sebesar presentase sebesar 87,08%, aspek kelayakan penyajian dengan nilai presentase sebesar 81,25%, dan aspek kontekstual sebesar 90,62%. Kemudian hasil rata-rata penilaian ahli materi sebesar 86,11% dengan kriteria “sangat baik”. Artinya komponen materi dapat dikatakan valid untuk digunakan sebagai Bahan Ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Menyimak.

Validasi bahasa dilakukan terhadap produk bahan ajar dimaksudkan untuk mengetahui saran dan kritik oleh ahli materi tentang kelugasan bahasa, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan mahasiswa, dan kesesuaian dengan kaidah bahasa. Berikut tabel hasil validasi bahasa.

Tabel 3. Hasil Validasi Bahasa

No.	Aspek	Skor	
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	4
		Keefektifan kalimat	4
		Kebakuan istilah	3
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau Informasi	3
3	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi mahasiswa	3
4	Kesesuaian dengan Perkembangan Mahasiswa	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual mahasiswa	4



5	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan tata bahasa	3
		Ketepatan ejaan	4
	Skor Total		28
	Persentase		87,5%

Dari hasil skor yang diperoleh dalam validasi bahasa, rata-rata persentase memperoleh nilai sebesar 87,5%, dengan kategori “sangat baik”. Artinya komponen kebahasaan telah memenuhi kelayakan Bahan Ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Menyimak.

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian aspek kegrafikan Bahan Ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Menyimak. Berikut data hasil validasi ahli media.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No	Aspek Kegrafikan	Butir Penilaian	Nilai
1	Ukuran Bahan Ajar	Kesesuaian ukuran dengan isi materi	3
		Nilai total	75%
2	Desain Bahan Ajar	Unsur tata letak harmonis dan memperjelas Fungsi	4
		Huruf yang digunakan menarik dan mudah Dibaca	4
		Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	3
		Ilustrasi sampul materi ajar	3
		Konsistensi tata letak	3
		Nilai total	85%
		3	Desain Isi Bahan Ajar
Pemisahan antar paragraf jelas	4		
Unsur tata letak harmonis	3		
Judul kegiatan belajar, sub judul kegiatan, dan Angka	3		
Ilustrasi dan keterangan gambar	3		
Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman	4		
Tipografi isi materi ajar	3		
Lebar susunan teks normal	3		
Spasi antar baris susunan teks normal	4		



Spasi antar huruf normal	4
Tanda pemotongan kata	4
Mampu mengungkap makna/arti dari objek	3
Bentuk akurat dan proporsional	4
Kreatif dan dinamis	4
Nilai total	87,5%
Skor total	69
Nilai akhir (%)	86,25%

Berdasarkan tabel tersebut, hasil validasi ahli media aspek ukuran bahan ajar memperoleh persentase sebesar 75%, desain bahan ajar sebesar 85%, dan desain isi bahan ajar sebesar 87,5% dengan ketiganya berkategori “sangat baik”. Serta rata-rata hasil validasi ahli media sebesar 86,25%. Artinya komponen penyajian media valid untuk digunakan sebagai Bahan Ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Menyimak.

Berikut tabel hasil penilaian guru Bahasa Indonesia terhadap Bahan Ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Menyimak.

Tabel 5. Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Indikator	Skor
1	Materi yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan capaian Pembelajaran	4
2	Bahan ajar yang digunakan mendukung untuk menyajikan materi	3
3	Materi yang disajikan tepat, jelas, dan mudah untuk dipahami Siswa	3
4	Bahasa yang digunakan mampu menggambarkan contoh secara jelas dan sesuai dengan kematangan emosional mahasiswa.	4
5	Kejelasan sasaran bahan ajar dengan pembelajaran	3
6	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4
7	Kejelasan gambar dalam menguraikan materi	4
8	Keinteraktifan bahan ajar	3
9	Tampilan materi dan Latihan	4
10	Ketepatan latihan dengan kompetensi	3
11	Keseimbangan antara latihan dengan materi	4
12	Tingkat pemahaman materi	4
13	Sistematika penyajian materi	3
14	Ketepatan desain materi ajar dan kaitannya dengan materi	4



15	Ketepatan penggunaan tulisan dalam media	3
Total skor		53
Hasil persentase		88,33%

D. KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada aspek keterampilan menyimak berbantuan aplikasi Powtoon terbukti efektif dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar ini mampu menjawab keterbatasan media ajar sebelumnya serta mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa secara maksimal.

E. UCAPAN TERIMA KASIH (PILIHAN)

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Medan atas dukungan dan pendanaan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi juga diberikan kepada para dosen, mahasiswa, validator ahli, serta seluruh partisipan yang telah memberikan kontribusi dalam keseluruhan proses penelitian.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Cahyono, B., Tsani, D., & Rahma, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Materi Trigonometri. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 8(2), 185–199. <https://doi.org/10.21580/phen.2018.8.2.2929>
- Dwi, A. (2022). Penggunaan Media Powtoon Materi Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 2(2), 258–266. <https://doi.org/10.29103/jpmm.v2i2.7577>
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i1.136>
- Fajarini, A., & Pristine, D. (2021). *Buku Pengembangan Bahan Ajar IPS*. Komojoyo Press Yogyakarta. https://digilib.uinkhas.ac.id/21245/?utm_source=chatgpt.com
- Firmansyah, E. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Inovasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 657–666.
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Jannah, A., & Tanaya, Z. (2022). *Analisis Materi IPA Kelas 5 SD Kurikulum 2013 Pada Potensi Lokal di Mojokerto*. OSF. <https://doi.org/10.31219/osf.io/j3nbt>
- Laila, A. (2020). *Menyimak Efektif*. Penerbit Lutfi Gilang.
- Ningrum, L. G. S., Damiani, & Marsiti, C. I. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner: Development Of Interactive Powerpoint Learning Media In European Culinary Subject Culinary Art Vocational Education Study Program. *Jurnal Kuliner*, 4(1), 1–14.



- <https://doi.org/10.23887/jk.v4i1.74921>
- Nurpajriah, S., Fahri, M., & Rosidah, N. S. (2025). Application of Powtoon Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Social Studies Grade IV Subjects. *Global Education Journal*, 3(2), 691–698. <https://doi.org/10.59525/gej.v3i2.825>
- Permatasari, D. D., & Setyasto, N. (2024). Powtoon Learning Media Containing Local Wisdom Improves Elementary School Social Sciences Learning Outcomes. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(1), 142–150. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i1.71983>
- Purwanto. (2009). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar.
- Putera, S. D. N. S. (2023). Improving Listening Skills For Junior High School Using Powtoon Video. *Retain : Journal of Research in English Language Teaching*, 11(02), 68–72.
- Putri, Q. K., Pratjojo, P., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Sekitar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 169–175. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17905>
- Rusinta, D., Hambali, D., & Winarni, E. W. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Berbasis Discovery Learning Pada Materi IPA Konsep Perpindahan Panas Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(1), 199–209. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i1.11963>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.