

## PENGUNAAN VIDEO POWTOON SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN MATERI TEKS CERPEN DI SMAN 1 KARANGANOM

Zahra Salsabila<sup>1</sup>, Alfi Fadhila<sup>2</sup>, Arif Wahyu Nugroho<sup>3</sup>, Izi Primassa<sup>4</sup>, Nur Sulis Adi Nugroho<sup>5</sup>, Chafit Ulya<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

e-mail: [1zahrasalsabila@student.uns.ac.id](mailto:1zahrasalsabila@student.uns.ac.id), [2alfifadhila28@student.uns.ac.id](mailto:2alfifadhila28@student.uns.ac.id),  
[3arifwn010@student.ac.id](mailto:3arifwn010@student.ac.id), [4iziprimassa@student.uns.ac.id](mailto:4iziprimassa@student.uns.ac.id),  
[5adinugroho2021@student.uns.ac.id](mailto:5adinugroho2021@student.uns.ac.id), [6chafit@staff.uns.ac.id](mailto:6chafit@staff.uns.ac.id)

### Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi dan informasi saat ini sudah mulai banyak dikembangkan. Media yang digunakan juga beragam beberapa diantaranya adalah media power point, canva, video, dan kelas digital. Lambat laun media tradisional sudah mulai ditinggalkan dan materi berupa teks sastra tidak terlalu digemari. Hal tersebut dapat menyebabkan hilangnya minat menulis siswa di sekolah mengenai teks sastra. Pada SMAN 1 Karanganom media pembelajaran Bahasa Indonesia sudah menerapkan media yang berbasis TI untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Namun, dalam materi teks cerpen guru merasa memiliki hambatan dalam menyusun materi ke dalam bentuk media berbasis TI karena materi teks yang panjang. Berdasarkan hal tersebut penulis menawarkan opsi media yang dapat digunakan oleh guru dan sekolah dalam merevitalisasi muatan teks sastra dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam mengatasi hal tersebut penulis menggunakan powtoon sebagai media pendukung pembelajaran materi teks cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga dalam pembelajaran teks cerpen siswa dapat terbantu dengan media dalam bentuk video powtoon. Media belajar yang dikemas dalam bentuk video lebih menarik dan mempermudah siswa dalam memahami materi karena tidak hanya tampil berbentuk visual tetapi juga dalam bentuk audio.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia, Media Pembelajaran, Powtoon

### Abstract

*Technology- and information-based learning in Indonesian has now begun to be widely developed. The media used are also varied, some of which are PowerPoint, Canva, video, and digital classes. Gradually, traditional media have begun to be abandoned, and material in the form of literary texts is not very popular. This can cause students to lose interest in writing at school regarding literary texts. At SMAN 1, Karanganom Indonesian language learning media has implemented IT-based media to support learning activities. However, in the short story text material, the teacher feels that he has obstacles in compiling the material into IT-based media because the text material is long. Based on this, the authors offer media options that can be used by teachers and schools to revitalize literary text content in the Indonesian language learning process. To overcome this, the author uses powtoon as a supporting medium for learning short story text material in Indonesian. So that in learning short story text, students can be helped by media in the form of powtoon videos. Learning media packaged in video form is more interesting and makes it easier for students to understand the material because it does not only appear in visual form but also in audio form.*

**Keyword:** Indonesian language, learning media, powtoon

## 1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan media merupakan salah satu instrumen penting dan sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Hal itu karena secara tidak langsung akan memberikan dinamika tersendiri bagi peserta didik. Menurut Djamarah (dalam Firmadani, 2020) “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

*Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Menurut Muthoharoh (2019) media pembelajaran adalah segala sesuatuyang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswadalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan Heinich (dalam Rohani, 2020) berpendapat bahwa media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed material), komputer, dan instruktur.

Dalam paradigma pembelajaran tradisional, proses belajar mengajar biasanya akan berlangsung didalam kelas dan di dampingi oleh guru mata peajaran melalui jadwal yang sudah ditentukan oleh sekolah dengan waktu dan tempat yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah. Dalam paradigma pembelajaran tradisional ini peran guru sangatlah dominan dan bertanggung jawab atas efektivitas proses belajar mengajar dan guru juga menjafi sumber belajar yang dominan.

Dalam paradigma pembelajaran sekarang lebih menggunakan pendekatan SCL (*Student Centered Learning*) sehingga guru yang awalnya mendominasi sekarang menjadi berkurang dan sebagian besar hanya berperan sebagai fasilitator dan bukan menjadi sumber belajar satu-satunya. Dengan guru menjadi fasilitator, guru semestinya dapat memfasilitasi siswa agar siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja jika siswa merasa memerlukan.

Proses belajar mengajar akan terasa efektif dan efisien jika didukung dengan media yang dapat menunjang proses kegiatan belajar. Media pembelajaran pun tidak harus mahal dan tidak harus murah tetapi harus memberikan pengalaman belajar yang dapat di fahami peserta didik (Suminar, 2019). Penyediaan media pembelajaran yang dinamis, kondusif dan dialogis sangat diperlukan dalam pengemabangan potensi peserta didik secara optimal. Hal tersebut karena peserta didik akan terasa lebih terangsang apabila dibantu dengan sejumlah media atau sarana prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan.

Manusia seringkali kurang mampu untuk menanggapi dan menangkap hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Dengan keterbatasan tersebut maka diperlukannya media pembelajar yang nantinya akan memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan, materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, dengan banyaknya media pembelajaran yang disuguhkan oleh peserta didik, maka akan semakin besar nilai-nilai pendidikan yang diserap oelh peserta didik.

*E-Learning* atau *electric learning* merupakan salah satu cara dalam mengatasi masalah pendidikan, baik itu dinegara maju maupun dinegara berkembang. *E-Learning* bisa dibidang teknologi yang relatif baru di Indonesia. *E-Learning* sendiri berarti pembelajaran yang menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya *E-Learning* menggunakan jasa audio, vidio, atau perangkat komputer.

Pengertian formal istilah *e-learning* diberikan oleh beberapa pakar diantaranya yang banyak diadopsi adalah pendapat Harley, yang menyatakan bahwa e-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan Komputer lain. Sedangkan menurut Learn Frame bahwa e-learning, disebut juga TbLearning (*Technology-based Learning*) adalah sistem pendidikan yang menggunakan semua aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar termasuk jaringan Komputer (Internet, Intranet, Satelit), media elektronik (audio, tv, CD-ROM).

SMA N 1 Karanganom sudah memanfaatkan sumber belajar berbasis teknologi informasi dengan sebaik-baiknya sebagai salah satu sekolah menengah atas di era digital ini. Beberapa jenis materi pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran harus diketahui dan dipahami oleh para guru. Pengalaman belajar dapat dibuat lebih menarik dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa dengan menggunakan materi pembelajaran berbasis teknologi informasi, seperti simulasi interaktif, perangkat lunak pembelajaran, dan platform pembelajaran online. Alat-alat pendidikan ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman konseptual.

Namun, ada beberapa tantangan yang mungkin dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, seperti kurangnya keahlian guru dalam bidang teknologi, pembatasan akses, dan keterbatasan teknologi. Hal tersebut menimbulkan kesenjangan bagi beberapa guru yang mengalami keterlambatan kemampuan dalam mengikuti perkembangan teknologi. Kondisi di lapangan pada nyatanya tidak bisa dihindari. Ditemukan beberapa guru di SMA Negeri 1 Karanganom masih mengalami kesulitan dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajar. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi teks sastra khususnya teks cerpen masih sulit untuk diaplikasikan pada media pembelajaran oleh guru karena materi yang relatif banyak dan detail, serta banyak berisi tulisan.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Powtoon video yang dirancang tahap-pertahap. Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan materi Teks Cerpen di Sekolah Menengah Atas.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik wawancara terarah. Wawancara terarah digunakan dalam penelitian ini agar fokus penggalan informasi dari informan terarah karena peneliti hanya menanyakan kepada informan hal-hal yang telah disiapkan sebelumnya (Raharjo, 2011). Jenis data yang dihasilkan berupa data deskriptif

kualitatif yang akan dianalisis dan dikembangkan sesuai dengan kesenjangan topik pada penelitian ini. Peneliti akan menggunakan sumber data pertama yaitu Guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Karanganom, Jawa Tengah.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini diadakan di SMA N 1 Karanganom, dengan subjek penelitian yaitu guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Media pembelajaran merupakan alat, teknologi, atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan menginternalisasi informasi. Media pembelajaran dapat berupa berbagai jenis media, baik fisik maupun digital, yang dirancang untuk menyampaikan konsep atau materi pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dengan menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media pembelajaran dapat mencakup berbagai bentuk, seperti media audio visual (seperti video, animasi, gambar, dan grafik), media cetak (seperti buku, majalah, dan kartu), media elektronik (seperti perangkat lunak pembelajaran dan aplikasi), serta media online (seperti situs web dan platform pembelajaran).

Dapat dikatakan keberhasilan penggunaan bahan pembelajaran Powtoon sebagai sarana penyampaian materi audio visual pada kelas eksperimen Penyajian bahan pembelajaran melalui bahan pembelajaran Powtoon tidak hanya merangsang minat partisipasi aktif siswa Siswa berpartisipasi dalam pembelajaran kegiatan tetapi juga merangsang rasa ingin tahu dengan mengajukan pertanyaan kepada guru tentang tidak memahami isi materi.

Powtoon, sebuah nama yang merupakan hasil kombinasi antara "PowerPoint" dan "Cartoon", adalah sebuah platform yang dapat digunakan baik secara online maupun offline untuk membuat presentasi dan PDF. Powtoon memiliki keunggulan dalam fitur animasinya, termasuk animasi tulisan tangan, kartun, efek transisi, dan penggunaan timeline yang mudah. Powtoon telah mengenalkan opsi akun gratis yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi yang dapat diekspor ke YouTube. Studi penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran memiliki dampak yang sangat efektif dalam membangkitkan antusiasme dan minat belajar peserta didik. Penggunaan Powtoon dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran dan menginspirasi semangat belajar. Dengan suasana pembelajaran yang menarik, maka siswa dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Efektivitas media animasi Powtoon dinilai berdasarkan hasil wawancara. Pada tahap penyajian, penggunaan aplikasi Powtoon dalam menyampaikan materi dinilai memberikan kejelasan dan keaslian yang lebih tinggi. Tentunya, hal tersebut bisa menjadikan siswa lebih tertarik dan berkonsentrasi terhadap materi yang disampaikan oleh gurunya. Penggunaan media Powtoon memiliki fleksibilitas dalam menyampaikan materi pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Dalam pembelajaran, penerapan video Powtoon membuatnya menjadi lebih menarik dan jelas karena menggunakan gambar dan animasi yang menarik. Audio Visual yang disajikan dikaitkan dengan teks materi pelajaran.

Salah satu fitur animasi yang ditawarkan oleh media video Powtoon adalah animasi yang beragam. Media video Powtoon menyediakan banyak pilihan animasi sehingga pembelajaran daring tidak menjadi monoton dengan transisi yang terlalu cepat atau lambat. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi dengan menggunakan video Powtoon sangat mudah dipahami oleh siswa. Fitur lain yang mendukung bahan ajar ini adalah penggunaan background. Pengaturan kualitas suara background pada Powtoon tidak

mengganggu penyampaian materi, sehingga dapat disesuaikan dengan volume suara pengajar saat berbicara. Hal ini menjadikan Powtoon sebagai inovasi baru dalam memanfaatkan teknologi dengan menggunakan media video berbasis Powtoon.

Powtoon memberi sekolah kemampuan untuk membangun materi pembelajaran yang dinamis dan menarik. Guru dapat mengembangkan presentasi yang menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang topik tersebut dengan menggunakan fitur animasi sederhana dan efek visual. Adapun beberapa manfaat dari Media pembelajaran video sangat menarik bagi siswa karena tidak hanya tampil visual saja namun juga tampil secara audio. Kelebihan dari penggunaan video sebagai media pembelajaran adalah media belajar jenis video bisa diikuti oleh siswa dengan semua gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik).

Kolaborasi dan Berbagi: Powtoon memungkinkan guru untuk berkolaborasi dengan sesama guru dalam pembuatan konten pembelajaran. Guru dapat berbagi presentasi mereka dengan tim pengajar lainnya atau dengan siswa secara online. Ini memudahkan kolaborasi antar guru dan memperluas aksesibilitas materi pembelajaran. Powtoon juga bisa mengaktifkan partisipasi siswa: Powtoon dapat digunakan oleh siswa untuk membuat presentasi mereka sendiri. Dengan memberikan tugas untuk membuat presentasi menggunakan Powtoon, guru dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat berkreasi dan mengekspresikan pemahaman mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media video sebagai sarana materi teks sastra akan memudahkan guru dalam merangkum dan memaparkan materi. Harapannya, pemahaman dan minat siswa terhadap teks sastra dapat meningkat dengan menggunakan video Powtoon. Lalu video Powtoon jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang memerlukan persiapan dan produksi media fisik, Powtoon dapat menghemat waktu dan biaya. Guru dapat dengan cepat membuat presentasi berkualitas tinggi tanpa harus mengeluarkan biaya untuk produksi fisik seperti poster atau brosur.

#### 4. KESIMPULAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Karanganom dengan materi teks cerpen bisa dikemas dalam bentuk video dengan bantuan Powtoon dalam pengembangannya. Powtoon dapat membantu para guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik, di samping itu Powtoon mudah digunakan karena navigasi yang mudah dan pilihan bentuk desain video yang cukup lengkap. Pembelajaran dengan video membantu guru dalam meningkatkan minat dan semangat belajar pada materi dengan isi cakupan yang mendalam dan banyak tulisan seperti teks cerpen. Kekurangan yang ditemukan pada pengaplikasian materi oleh guru di SMAN 1 Karanganom kedepannya dapat ditindaklanjuti dengan pengelolaan pelatihan media pembelajaran dengan bentuk audio-visual agar kemampuan guru dalam mengembangkan media belajar meningkat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andriati, Y., Susanti, L. R., & Hudaidah, H. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *CRIKSETRA: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1).
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44-52.

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Press
- Asra, A. A., & Talib, J. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Menulis Dalam Pembelajaran Teks Cerita Sejarah. *Jurnal Education And Development*, 8(4), 242-242.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi powtoon sebagai media pembelajaran: manfaat dan problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97
- Izzah, L., Bahar, H., & Putri, G. (2020, October). Pengaruh Animasi dalam Aplikasi Powtoon terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksplanasi. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32.
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. In *Seminar Nasional “Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran* (Vol. 1, pp. 25-31).
- Rahardjo, M. (2011). *Metode pengumpulan data penelitian kualitatif*
- Rohani, R. (2020). *Diktat Media Pembelajaran*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Suminar, D. (2019, May). Penerapan teknologi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 774-783).