

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MAN 2 KOTA MADIUN

Efrida Qurotul A'yun<sup>1</sup>, Hilda Ramadhita Hidayat<sup>2</sup>, Kristin Setyawati<sup>3</sup>, Selvina Dewi Anggraini<sup>4</sup>, Chafit Ulya<sup>5</sup>

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

e-mail [1efridaayun@student.uns.ac.id](mailto:1efridaayun@student.uns.ac.id), [2ramadhita.hilda18@student.uns.ac.id](mailto:2ramadhita.hilda18@student.uns.ac.id),  
[3kristin\\_setyawati@student.uns.ac.id](mailto:3kristin_setyawati@student.uns.ac.id), [4selvinada@student.uns.ac.id](mailto:4selvinada@student.uns.ac.id), [5chafit@staff.uns.ac.id](mailto:5chafit@staff.uns.ac.id)

### Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi faktor penentu keberhasilan transfer pengetahuan antara guru dan murid. Penggunaan media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses belajar-mengajar di sekolah. Salah satu bentuk media pembelajaran adalah *powtoon*. *Powtoon* merupakan layanan online yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di MAN 2 Kota Madiun. Metode yang digunakan adalah R & D model ADDIE yang dirumuskan oleh Dick & Carry. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran *powtoon* memiliki pengaruh yang sangat baik dalam beberapa hal di antaranya, akan menarik perhatian siswa pada materi yang diajarkan, akan membuat suasana belajar lebih menarik dan interaktif, dan akan mudah dipahami oleh siswa.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *Powtoon*, pengaruh

### Abstract

*The utilization of learning media is a determining factor in the success of knowledge transfer between teachers and students. The use of learning media is an important element in the teaching and learning process at school. One form of learning media is powtoon. Powtoon is an online service that provides animation features in creating exposure to teaching materials. For this reason, the purpose of this study is to determine the effect of using powtoon learning media on Indonesian language subjects at MAN 2 Madiun City. The method used is the R & D ADDIE model formulated by Dick & Carry. Based on the research conducted, the results show that powtoon learning media has a very good influence in several ways including: it will attract students' attention to the material being taught, will make the learning atmosphere more interesting and interactive, and will be easily understood by students.*

**Keyword:** learning media, *Powtoon*, influence

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan suatu negara dapat tercermin dari taraf pendidikannya. Semakin tinggi taraf pendidikan, semakin besar potensi bagi negara untuk mencapai kesejahteraan. Semakin besar upaya yang dilakukan dalam mengejar pendidikan, semakin memuaskan hasil yang diperoleh. Kita semua tahu bahwa tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat, memperkuat ikatan spiritual dengan Tuhan, dan membentuk kepribadian yang baik. Oleh karena itu, pendidik yang profesional sangat diperlukan, utamanya guru di sekolah dasar dan menengah serta dosen di perguruan tinggi (Khoirumattin, 2013:1).

Seiring dengan perubahan zaman yang cepat dan tantangan yang semakin kompleks, idealnya seorang guru terus belajar, memiliki kreativitas dalam pengembangan diri, terus mengikuti perkembangan pengetahuan dan metode pengajaran yang baru dalam bidang pendidikan, psikologi, dan ilmu pengetahuan. Dalam proses pendidikan secara umum, dan pembelajaran secara khusus, sering ditemukan berbagai masalah yang membutuhkan pengetahuan beragam agar pendidikan dan pembelajaran di kelas dapat berjalan lancar. Guru dituntut untuk mampu membangun situasi belajar yang memberikan kesempatan siswa dimana siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Antero (dalam Mashuri, 2019) mengungkapkan bahwa media merupakan alat yang mampu menghubungkan antara siswa dan guru dalam memperoleh suatu pengetahuan dan mampu mendorong siswa untuk tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Okta (2022) yang menyatakan bahwasanya media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat praktis. Sesuai pendapat Antika (dalam Mashuri, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat praktis, diantaranya: memperjelas pengetahuan atau informasi sehingga mampu memperlancar proses pembelajaran, memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, mampu memecahkan terkait indera, ruang, dan waktu, serta mampu memberikan pengalaman yang sama terkait peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar. Hal ini setara dengan pendapat Nurseto (dalam Mashuri, 2019) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki lima manfaat, antara lain: menyamakan persepsi siswa, memperjelas pengetahuan yang bersifat abstrak, menghadirkan objek, menampilkan objek yang besar atau kecil, serta memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi faktor penentu keberhasilan transfer pengetahuan antara guru dan murid. Proses belajar-mengajar di sekolah tidak dapat berjalan baik apabila tidak ada media pembelajaran yang memadai. Melalui penggunaan media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi secara efektif, sementara murid dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan diharapkan meningkatkan prestasi akademik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat menarik minat siswa karena menyenangkan dan mengurangi rasa jenuh. Media menjadi alat komunikasi antara guru atau tenaga pendidik dengan siswanya, dan dapat membantu mengarahkan pembelajaran sehingga siswa lebih fokus dalam menerima materi pembelajaran. Namun, sayangnya, seringkali penggunaan media pembelajaran diabaikan oleh guru. Mereka merasa repot dan menganggap pembuatan media memakan banyak waktu. Akibatnya, guru cenderung hanya mengandalkan buku pelajaran tanpa memanfaatkan potensi media pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, guru dapat mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Media yang dapat digunakan salah satunya adalah media berbasis TI yaitu *Powtoon*. Salah satu bentuk media pembelajaran adalah *powtoon*. Menurut Nurdiansyah, dkk. (2018), *Powtoon* merupakan *platform* online yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Selanjutnya, *Powtoon* memiliki berbagai keunggulan, yakni: adanya fitur animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta fitur pengaturan linimasa yang sangat mudah (Nurdiansyah, dkk 2018). Media pembelajaran *Powtoon* dapat digunakan dalam berbagai

bidang, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui *Powtoon*, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Lativa Qurrotaini, dkk., 2020; dalam Seminar Nasional Penelitian 2020 Universitas Muhammadiyah Jakarta, 7 Oktober 2020 mendapatkan hasil bahwa animasi *Powtoon* memiliki efektivitas yang sangat bagus terhadap antusias dan dapat menarik minat belajar peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ernalida, dkk., yang berjudul “*Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif*” mendapatkan hasil bahwa media *Powtoon* mampu memudahkan siswa untuk memahami dan menerima materi karena penyajian materi yang lebih menarik.

MAN 2 Kota Madiun adalah salah satu lembaga pendidikan menengah yang telah menerapkan media pembelajaran berbasis TI, seperti *Powerpoint*, *Youtube*, dan sebagainya. Namun penggunaan media pembelajaran *Powtoon* masih belum digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji coba media pembelajaran *Powtoon* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di MAN 2 Kota Madiun. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 2 Kota Madiun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai pengaruh *Powtoon* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode R & D model ADDIE yang dirumuskan oleh Dick & Carry. Tegeh dan Kirna (dalam Nugroho dan Hutomo, 2021) mengungkapkan bahwa model ini dirancang dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajar sehingga mampu memberikan solusi terbaik sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Selain itu, Pitoyo (2019) menyebutkan bahwa metodel ADDIE dapat dikembangkan lewat pengembangan produk. Seperti, strategi pembelajaran, model pembelajaran, metode, media dan bahan ajar.

Data penelitian berupa kata-kata. Data diperoleh dari observasi dan wawancara. Subjek penelitian guru MAN 2 Kota Madiun bernama Prastyoningrum, S.Pd. Data dianalisis dengan teknik analisis interaktif Miles & Huberman yang dimulai dari reduksi data lewat wawancara kepada salah seorang guru di MAN 2 Kota Madiun, kemudian menyajikan data yang didapat dan menarik kesimpulan dalam bentuk artikel ilmiah ini. Penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X di MAN 2 Kota Madiun.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* adalah produk video animasi yang dikirimkan kembali kepada guru untuk ditinjau ulang. Berikut disajikan tanggapan yang disampaikan guru mengenai media pembelajaran *Powtoon* yang sudah dibuat. Tanggapan dipaparkan dalam bentuk poin yang berisi pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 2 Kota Madiun.

### **Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran**

Hasil wawancara dengan guru yang dilakukan secara daring melalui *Whatsapp* yaitu sebagai berikut.

#### **Pertanyaan pertama:**

##### **Pewawancara:**

Media apa saja yang Ibu gunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia?

##### **Narasumber:**

Dalam proses kegiatan belajar mengajar biasanya saya menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, namun juga tergantung materi apa yang sedang dibahas dalam pembelajaran, terkadang memanfaatkan *Youtube*.

#### **Pertanyaan kedua:**

##### **Pewawancara:**

Dari media pembelajaran yang telah Ibu gunakan, kendala apa saja yang Ibu hadapi? Dan bagaimana cara mengatasinya?

##### **Narasumber:**

Selama menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* belum ada kendala yang berarti meskipun ada beberapa materi yang memang tidak bisa disajikan dengan menggunakan *PowerPoint*. Terkadang peserta didik cepat jenuh apabila materi hanya dijelaskan dengan *PowerPoint*.

#### **Pertanyaan ketiga:**

##### **Pewawancara:**

Menurut Ibu, apa saja kelebihan dan kekurangan dari media yang sudah Ibu gunakan?

##### **Narasumber:**

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini menurut saya banyak sekali kelebihannya untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Mengapa demikian? Yaa, karena dengan menggunakan media ini sangat membantu guru untuk menyampaikan materi yang sedang dipelajari, pembelajaran menjadi lebih efektif, guru bisa menambahkan misalkan gambar, video, dan efek sebagai pemanis dalam setiap slide materi yang disampaikan. Demikian juga dengan peserta didik, mereka lebih fokus dan terlibat langsung dalam pembelajaran dua arah. Peserta didik juga mudah memahami dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

#### **Pertanyaan keempat:**

##### **Pewawancara:**

Apakah Ibu mengetahui media pembelajaran *Powtoon*? Bagaimana menurut pendapat Ibu mengenai Media tersebut?

##### **Narasumber:**

Saya tahu, namun belum tahu cara membuatnya. Menurut saya media pembelajaran *Powtoon* cukup menyenangkan. Saya sering melihat di *Youtube* dan sepertinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas yang saya ampu.

**Pertanyaan kelima:**

**Pewawancara:**

Apakah Ibu berkenan apabila kami membuat media pembelajaran *Powtoon* untuk materi selanjutnya?

**Narasumber:**

Sangat setuju untuk dibuatkan media pembelajaran *Powtoon*. Jika Anda berkenan bisa membuat media pembelajaran dengan Kompetensi Dasar Observasi kelas X semester 1.

**Pengembangan Media Pembelajaran**

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran tidak hanya menjadi tuntutan, namun keberadaannya memberikan banyak dampak positif dalam dunia pendidikan. Maka dari itu, pemanfaatan teknologi di sektor pendidikan menjadi kebutuhan dan untuk pengembangan diri, baik guru maupun siswa (Suminar, Dewi: 2019). Saat ini produsen teknologi telah menciptakan banyak aplikasi dan software yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan multimedia pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi *Powtoon*.

Berdasarkan tanggapan guru MAN 2 Kota Madiun terkait media pembelajaran *Powtoon* yang telah peneliti buat mendapatkan hasil, sebagai berikut:

1. Dalam fase penyampaian materi, penggunaan aplikasi *Powtoon* memberikan kejelasan pada materi yang disampaikan. Kelebihan ini akan menarik perhatian siswa ke inti pelajaran yang diajarkan, sehingga menjadikan *Powtoon* sebagai salah satu alat pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif.
2. Pemanfaatan *Powtoon* sebagai media pembelajaran memberikan fleksibilitas dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Penggunaan media video *Powtoon* dalam pembelajaran menjadikan pengalaman belajar lebih nyata berkat penggunaan gambar dan animasi yang menarik. Visual yang disertakan dalam video tersebut relevan dengan teks materi pelajaran. Kemampuan untuk menggabungkan teks dengan gambar animasi akan sangat disukai oleh siswa. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan melalui media video *Powtoon*.
3. Salah satu fitur yang ditawarkan oleh *Powtoon* sebagai media pembelajaran adalah video animasi. Beragam animasi yang tersedia memastikan bahwa nantinya pembelajaran tidak menjadi monoton dengan transisi yang tidak terlalu cepat atau lambat.
4. Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi melalui video *Powtoon* akan sangat mudah dipahami oleh siswa.

**4. KESIMPULAN**

Dengan menggunakan *Powtoon*, materi pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, *Powtoon* juga memungkinkan siswa untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan membuat presentasi

atau video animasi sendiri. Dengan demikian, *Powtoon* dianggap sebagai media pembelajaran alternatif yang memiliki pengaruh signifikan terhadap Bahasa Indonesia di MAN 2 Kota Madiun.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan media *powtoon* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122-127.
- Khoirumattin, M. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point terhadap Daya Tarik dan Prestasi Belajar PKN siswa Kelas VII SMP Negeri di Sewon Bantul. *Skripsi.(Online).(http://eprints.uny.ac.id, diakses 29 November 2015)*.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Nugroho, M. K. C., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59-70.
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1-8.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Pitoyo, J. (2019). Pengembangan Pengayaan Materi Berbasis E-Learning Di Sd Muhammadiyah Blawong I. Available at: <http://eprints.uad.ac.id/15661/1/naskah%20publikasi.pdf>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sudi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas penggunaan media video berbasis *powtoon* dalam pembelajaran daring. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- 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).