

## **Desain Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Dalam Menulis Teks Puisi untuk Siswa Kelas X SMA**

### ***Powtoon Animation-Based Learning Media Design In Writing Poetry Text for Senior High School X Class Students***

Sofhie Suhartini

*Digy Homeschooling Bandung, Indonesia  
e-mail: sofhiesuhartini@gmail.com*

#### ***Abstract***

*This research is motivated by the existence of learning media that are considered less active, creative, and innovative to support the learning process of the student. Especially when it comes to writing poetry. The benefits of this Powtoon animation include learning media that involves audio-visual. The research methodology used in this research is research and development (R&D). The model used is a derivative of the ADDIE model, but in this study, namely the analysis (analysis) and design (design) stages. Based on the results of the curriculum analysis, the researchers designed a learning design for writing poetry text based on Powtoon animation. First, the researcher uses Microsoft Word to create a design framework, then uses the Powtoon application to design lessons. The researcher discusses the process of making educational media design. Improvements were made by researchers to get the best results in the design of learning media. It is hoped that the results of the learning design for writing poetry texts for class X SMA developed by researchers can be useful for students. This means that students can independently achieve a level of proficiency and improve writing creativity, especially in poetry texts.*

**Keywords:** *Learning Media, Powtoon animation, writing poetry text*

#### **Abstrak**

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya media pembelajaran yang dinilai kurang aktif, kreatif dan inovatif untuk menunjang proses belajar siswa. Terutama dalam hal menulis puisi. Manfaat dari animasi Powtoon ini di antaranya adalah media pembelajaran yang melibatkan audio visual. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Model yang digunakan merupakan turunan dari model ADDIE namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan tahap awal yaitu tahap (analysis) analisis dan (Design) desain. Berdasarkan hasil analisis kurikulum, peneliti merancang desain pembelajaran menulis teks puisi berbasis animasi Powtoon. Pertama, peneliti menggunakan Microsoft Word untuk membuat kerangka desain, kemudian menggunakan aplikasi Powtoon untuk mendesain pembelajaran. Peneliti membahas proses pembuatan desain media pendidikan. Perbaikan yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan hasil yang terbaik dalam perancangan media pembelajaran. Diharapkan hasil rancangan pembelajaran menulis teks puisi untuk kelas X SMA yang dikembangkan peneliti dapat bermanfaat*

*bagi siswa. Artinya, siswa secara mandiri dapat mencapai tingkat kemahiran dan meningkatkan kreativitas menulis khususnya dalam teks puisi.*

**Kata Kunci:** *Media pembelajaran, animasi Powtoon, menulis teks puisi*

## **1. Pendahuluan**

Media pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, motivasi, kreativitas dan perhatian siswa sehingga proses komunikasi pendidikan antara pendidik (atau pencipta media) agar efektif dan efisien. Sarana belajar sangat erat kaitannya. Tanpa materi dan sarana pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar. Media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim pesan kepada penerima. (Wahidin, 2017). Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi. Penggunaan sarana komunikasi yang tepat memungkinkan informasi tersampaikan dan penerima pesan menerima dengan jelas pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan. Demikian pula ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan oleh pendidik sebagai penyampai pesan di dalam kelas dapat diterima dengan jelas oleh peserta didik yaitu penerima pesan di dalam kelas (Mahnun, 2012).

Penggunaan media yang tepat dan sesuai diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kreativitas siswa serta menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan mengasyikkan. Belajar tanpa menggunakan media dapat menyebabkan verbalisme. Namun dengan penggunaan media, unsur verbalisme dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan. Dengan mengurangi atau menghilangkan unsur-unsur verbalisme, siswa memperoleh pemahaman dan konsep yang benar secara realistik dan menyeluruh, memberikan pengalaman yang kaya yang pada akhirnya mengarah pada pemahaman yang konkret.

Media pembelajaran ini mengacu pada proses kegiatan belajar mandiri yang terlibat dalam menulis teks puisi. Pembelajaran ini melatih siswa untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan, terlepas dari bimbingan guru sebagai pembimbing. Tujuannya agar siswa dapat terus belajar secara mandiri dan aktif. Media pembelajaran tidak hanya memberikan materi untuk konsep unsur-unsur pembangun maupun teknik menulis puisi tetapi juga dianggap mampu menginspirasi siswa karena pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin.

Media pembelajaran ini juga dilengkapi animasi untuk mengakses video Powtoon dan membuatnya lebih menarik bagi siswa kelas X SMA. Guru menerapkan media pembelajaran yang menarik di kelas sehingga bagi siswa yang memiliki daya kreativitas terhadap pembelajaran menulis teks puisi dapat tergali. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru di kelas masih berpusat pada guru (*teacher centered learning*), dan media yang digunakan hanya papan tulis. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan akibatnya mengganggu target kompetensi belajar siswa. Memastikan kompetensi belajar yang ditargetkan tercapai jika seorang guru telah melakukan inovatif dalam strategi dan media yang digunakan agar proses pembelajaran menjadi menarik, dengan demikian siswa akan termotivasi dan tertarik belajar.

Gagné (mengutip Sanaky, 2011:3) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam komentar Gagne, Y. Miarso (mengutip Sanaky, 2011: 4) menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengarahkan pesan serta dapat mendorong rangsang pikiran, emosi, perhatian dan kesiapan mereka melalui proses belajar, konsentrasi dan kontrol. Menurut Ensiklopedia Penelitian Pendidikan Arsyad (2011: 25), manfaat media pendidikan secara rinci adalah sebagai berikut: 1) Menciptakan dasar pemikiran yang konkrit. 2) meningkatnya minat siswa; 3) Menjadikan kelas lebih stabil dengan meletakkan landasan penting bagi perkembangan pembelajaran. 4) Memberikan pengalaman dunia nyata yang dapat mendorong wirausaha di kalangan siswa. 5) pelatihan berpikir yang teratur dan berkelanjutan, terutama dengan bantuan gambar yang jelas; 6) Membantu menumbuhkan pemahaman yang dapat membantu mengembangkan kemampuan berbahasa. 7) memberikan pengalaman yang tidak dapat diperoleh dengan mudah dengan cara lain dan meningkatkan efisiensi dan keragaman pembelajaran.

Pembelajaran puisi meliputi menanggapi cara pembacaan puisi, merefleksi isi puisi, membaca indah puisi, menulis kreatif puisi berkenaan dengan keindahan alam dan peristiwa yang dialami, dan menulis puisi bebas dengan memperhatikan pilihan kata yang sesuai dan memperhatikan unsur persajakan. Dalam penelitian ini ditekankan pada aspek menulis puisi bebas yang mengandung unsur fisik dan batin puisi.

Penelitian serupa mengenai pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pernah dilakukan oleh beberapa peneliti di antaranya yang pertama berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung” yang ditulis oleh Andis Meianti (2018). Hasil penelitian ini adalah 92,00% dalam kategori sangat baik dengan skor kelayakan verifikasi ahli materi, 93,33% dengan skor kelayakan verifikasi ahli media sangat baik, dan 88,29% dalam kategori dengan skor respon siswa sangat baik. Tanda tangan (2-tailed) Pelajari nilai 0,000. Artinya ada perbedaan besar antara apa yang dipelajari siswa dengan media audiovisual Powtoon dan apa yang dipelajari siswa dengan media konvensional. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Andis Meitani adalah terletak pada metode yang dikembangkan adalah eksperimen desain *Control-group post test only design* pada dua kelompok kelas untuk menilai efektivitas media untuk materi pemasaran di kelas X SMK terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Sedangkan peneliti di sini mengembangkan metode pengembangan R&D dengan Model yang digunakan diadopsi dari model ADDIE, tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan tahap awal yaitu tahap Analisis dan Desain. Untuk materi menulis teks puisi pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan ketercapaian tingkat kemahiran dan kreativitas siswa dalam menulis teks puisi.

Selanjutnya penelitian lain yang pernah dilakukan yaitu Desain media pembelajaran berbasis powtoon dalam teks iklan untuk siswa kelas VIII SMP (Oktavia &Triwati: 2021) Hasil analisis media pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan masuk ke dalam 3 tahap yaitu (analysis) yang terdiri dari analisis materi, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan peserta didik , kedua yaitu (design) desain produk pada penelitian ini dimulai pada tahap penyusunan materi sesuai dengan KI dan KD yang telah dipilih, ketiga yaitu (development) dalam kegiatan pengembangan ini mempunyai beberapa tahap dengan menyiapkan alat dan bahan yang digunakan, mengembangkan kerangka media yang telah dibuat sebelumnya menjadi suatu produk media pembelajaran yang akan diterapkan. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu terletak pada materi pembelajaran dan subjek penelitian yang dikembangkan yaitu dalam teks iklan untuk siswa SMP. Adapun kebaharuan penelitian ini adalah menggunakan animasi powtoon untuk meningkatkan kreativitas menulis teks puisi untuk siswa kelas X SMA.

Karena kemajuan teknologi yang pesat, teknologi digunakan dalam dunia pendidikan oleh para tenaga pendidik. Salah satu tujuannya adalah mampu meningkatkan kompetensi guru. Dengan menggunakan teknologi kekinian dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan keterampilan guru dan meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas. Pemanfaatan teknologi dapat digunakan sebagai sarana pembuatan media pembelajaran untuk membantu membuat animasi dan menarik perhatian dalam proses belajar mengajar.

## **2. Teori**

Sebagai suatu usaha membangun dan memperjelas proses pendidikan yang mampu menghasilkan SDM yang berkualitas, sekolah sebagai lembaga pendidikan perlu membangun proses kegiatan pembelajaran (instruksional). Maswan & Muslimin (2017) menyarankan agar proses pembelajaran mencapai hasil yang diinginkan, maka di dalam proses penyampaian materi dan sumber-sumber belajar perlu diberikan se jelas mungkin sehingga ditangkap dan diterima siswa didik dengan mudah dan jelas. Oleh karena hal tersebut, diperlukan alat bantu yang disebut dengan media atau alat pembelajaran. Salah satu media audio visual yang saat ini semakin sering dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi video animasi Powtoon. Menurut Wikipedia, diketahui bahwa aplikasi Powtoon pertama kali muncul pada tahun 2012 dan semakin berkembang di tahun 2013 sampai dengan sekarang.

Aplikasi Powtoon adalah format layanan online untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih hidup, dan pengaturan timeline yang sangat sederhana (Latifah dan Lazulva 2020). Siswa perlu menggunakan teknologi pendidikan membuat sebuah presentasi kelompok di laman <https://www.powtoon.com> dan kemudian menggunakan media teknologi tersebut presentasi sebagai media pembelajaran di kelas. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat mengubah cara siswa belajar dan mempengaruhi faktor-faktor kunci seperti karakteristik emosional (Huscroft D'Angelo, Higgins, dan Crawford 2019). Faktor yang paling penting bagi guru untuk mengintegrasikan berbasis teknologi adalah untuk memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis sambil meninjau dan mencerminkan hasil dan umpan balik siswa atau kelas. Hal ini didukung oleh temuan Bhagat dan Spector bahwa Siswa dapat meninjau dan merefleksikan hasil Pelajaran dan mengembangkan lebih lanjut keterampilan berpikir kritis mereka melalui umpan balik

(Bhagat dan Spector 2017). Teknologi juga dapat mendukung penilaian formatif dengan meningkatkan kinerja belajar, sikap, dan kreativitas.

### **3. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Model yang digunakan diadopsi dari model pembelajaran ADDIE. (Siwardani et al., 2015) mengatakan bahwa model pembelajaran ADDIE adalah model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kegairahan belajar peserta didik, meningkatkan sikap ilmiah, motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, kerjasama, saling belajar, keakraban, saling menghargai, dan partisipasi peserta didik. Model ADDIE ini adalah singkatan untuk lima tahap proses pengembangan, yaitu Analysis (analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi) namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan tahap awal yaitu tahap Analysis (analisis) dan Design Desain.

Peneliti akan mengkaji kompetensi dasar dari kurikulum 2013 revisi dan menganalisis keterampilan dasar yang digunakan sebagai ukuran hasil keterampilan siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan oleh peneliti tersebut. Selain itu, peneliti menggunakan Microsoft Word untuk menggambar desain media pembelajaran animasi Powtoon, media yang dikembangkan, dan peneliti meninjau dan membuat produk, mengidentifikasi dan mengevaluasi ketidaksempurnaan juga kekurangan pada desain yang telah dibuat bersama tim ahli mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA.

### **4. Hasil dan Pembahasan**

#### **Analisis Kompetensi Dasar**

Pada kompetensi dasar menulis teks puisi pada jenjang SMA kelas X berfokus pada analisis unsur pembangun puisi meliputi isi, tema, makna, susasana dan amanat. Disamping itu kompetensi dasar menulis puisi dengan memerhatikan komponen pembangunnya (tema, diksi, imaji, kata konkret, gaya Bahasa, rima/irama, tipografi, rasa, dan nada). Puisi-puisi yang ditulis oleh siswa dapat bersifat imajinatif, cerdas, dan emosional yang telah diolah, disusun sehingga jelas, mudah dipahami, dan menyentuh perasaan. Untuk itu aktivitas

pengungkapan karya sastra dalam bentuk puisi ini diterapkan pada pembelajaran menulis puisi.

Menulis puisi adalah salah satu keterampilan sastra yang harus dimiliki siswa karena siswa akan mendapat banyak manfaat dari kegiatan menulis puisi tersebut. Beberapa manfaatnya adalah siswa dapat mengekspresikan pikirannya melalui bahasa yang indah dalam puisi, siswa dapat menuangkan segala hal yang dirasakan dan tentunya siswa mendapatkan keterampilan yang tidak dapat dimiliki oleh semua orang. Untuk itu kegiatan mengungkapkan karya sastra dalam bentuk puisi ini diaplikasikan pada pembelajaran menulis puisi. Kreativitas menulis ini tidak muncul dengan sendirinya, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang berkelanjutan dan teratur.

### Pembuatan Kerangka Desain

Peneliti menggunakan Microsoft Word untuk membuat kerangka desain. Hasil rancangan desain yang dibuat oleh peneliti dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1**

Kerangka desain media pembelajaran menulis teks puisi

Pada slide pembukaan, peneliti akan menuliskan judul disertai latar belakang yang bernuansa Pembelajaran tentang teks puisi di kelas. Slide pengembang awalnya peneliti

hanya menuliskan kalimat pembuka, tetapi pada saat disimulasikan dengan aplikasi Powtoon, tampilannya kurang baik sehingga peneliti mengubah berisikan nama pengembang dan judul pembelajaran. Di slide tujuan pembelajaran, peneliti mengisi mengenai kompetensi dasar yang mencakup pengetahuan dan keterampilan. Pada bagian alur konsep, peneliti membuat bagan hubungan antara jarak titik ke titik, jarak titik ke garis, dan jarak titik ke bidang. Peneliti memberikan suatu virtual animasi pada setiap materi yang akan disampaikan begitu pula contoh puisi yang ditampilkan diiringi musik dan gambar serta deklamasi puisi tersebut.

### **Pembuatan Desain pada Aplikasi Powtoon**

Setelah membuat kerangka desain media pembelajaran, peneliti membuat rancangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Powtoon. Berikut hasil rancangan yang dilakukan oleh peneliti.

#### **1. Bagian Pendahuluan**

Pada bagian pendahuluan, peneliti membuat judul media, pengembang, dan kompetensi dasar dan inti pembelajaran.

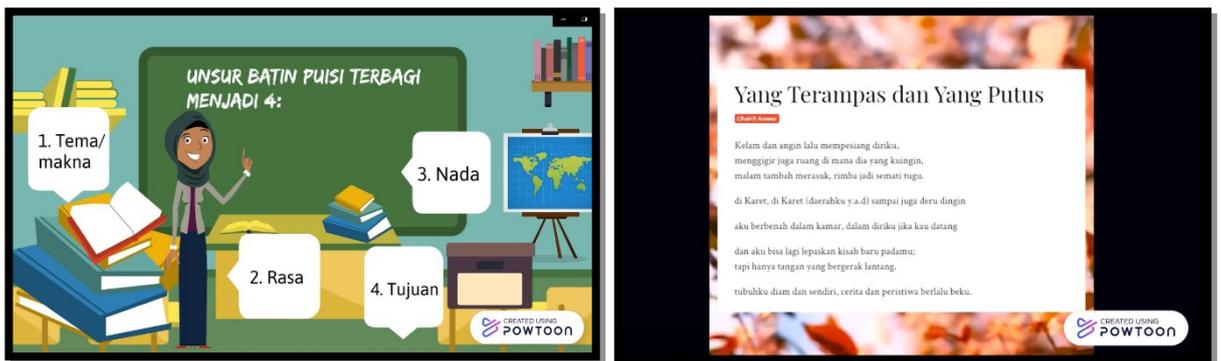
### **Gambar 2**

Bagian Pembuka pada Media Pembelajaran Menulis Teks Puisi



## 2. Bagian Isi

Pada bagian isi, peneliti membuat alur konsep dan materi yang mencakup pengenalan unsur-unsur puisi baik unsur fisik maupun unsur batin puisi dan diberi penjelasan secara detail melalui visual tentang contoh unsur puisi tersebut.



Gambar 3

Bagian Isi Menjelaskan Unsur-unsur Puisi dan contoh Puisi





### 3. Bagian Penutupan

Pada bagian penutup, peneliti memberikan beberapa slide mengenai simpulan dan ucapan terima kasih.

**Gambar 5**

Bagian penutup dalam pembelajaran menulis teks puisi



## 5. Simpulan

Materi pembelajaran menulis teks puisi merupakan materi yang dianggap cukup sulit yang dikuasai oleh siswa karena banyak unsur yang harus diperhatikan dalam membangun puisi itu sendiri. Untuk itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dinilai inovatif dan kreatif untuk menunjang proses belajar siswa. Penggunaan media yang tepat dan sesuai diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kreativitas siswa serta menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan mengasyikkan. Belajar tanpa menggunakan media dapat menyebabkan verbalisme dan kejenuhan.

Berdasarkan hasil analisis silabus dan kurikulum, peneliti melakukan perancangan ataupun desain menulis teks puisi berbasis animasi. Peneliti terlebih dahulu membuat kerangka desain menggunakan Microsoft Word, kemudian merancang pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon. Tim peneliti membahas proses pembuatan desain pembelajaran. Tentang perbaikan yang telah kami lakukan untuk mencapai hasil desain materi pembelajaran terbaik. Hasil dari rancangan pembelajaran menulis teks puisi yang dikembangkan oleh peneliti ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa yaitu siswa yang dapat mencapai suatu tingkat kemahiran secara mandiri dan kreativitas dalam menulis teks puisi.

## Daftar Pustaka

- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Fitriani, Nina. (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.
- Huscroft-D'Angelo, Jacqueline, Kristina Higgins, and Lindy Crawford. 2019. "Technology, Attitude and Mathematics: A Descriptive Examination of the Literature Spanning Three Decades." *International Journal of Technology Enhanced Learning* 11(1): 36. <http://www.inderscience.com/link.php?id=96737> (August 13, 2019).

- Latifah, Nurul, and Lazulva Lazulva. 2020. "Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Sistem Periodik Unsur." *Journal Education and Chemistry* 2(1): 26–31
- Mahnun, Nunu. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27– 34.
- Meianti, Andis. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(2). Google Scholar
- Wahidin, Unang. (2017). Interaksi Komunikasi Berbasis Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(07), 197.
- Rofifah, Oktavia Dhiya, and Triwati Rahayu. "Desain media pembelajaran berbasis powtoon dalam teks iklan untuk siswa kelas VIII SMP." *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)* 3.2 (2021): 83-89.
- Sanaky, A.H Hujair. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kauka
- Sari, Asri Wahyuni, Diyan Permata Yanda, and STKIP PGRI Sumatera Barat. "Kontribusi Minat Baca Puisi Dan Penguasaan Gaya Bahasa Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Lembah Gumanti." *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia V2. i2* 179 (2016): 193.
- Sari, Winda Setia, Juli Rachmadani Hasibuan, and Citra Anggia Putri. "Facilitating novice writers with a creative writing workshop in poetry writing classroom (Indonesian EFL context)." *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal* 3.2 (2020): 706-713.