



Pemanfaatan Aplikasi *Powtoon* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Selvi Mariani^{1*}, Syahrudin²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Bone, Watampone, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 29, 2024

Revised July 30, 2024

Accepted July 30, 2024

Available online July 31, 2024

Kata Kunci:

Powtoon, Media Pembelajaran, Bahasa Indonesia

Keywords:

Powtoon, Learning Media, Indonesian language

This is an open access article under the

HYPERLINK

"<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>" [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © Institut Agama Islam Negeri Bone All rights reserved.

ABSTRAK

Powtoon merupakan aplikasi presentasi daring yang dilengkapi dengan fasilitas animasi kartun yang menarik. *Powtoon* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah, termasuk di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu memaparkan manfaat-manfaat aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode *library research*. Dari hasil penelitian ini ditemukan beberapa manfaat aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, antara lain: (1) dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik; (2) dapat merangsang ide siswa dalam memproduksi tulisan; (3) dapat membantu guru menyisipkan konten lokal pada materi pembelajaran; (4) dapat dimanfaatkan secara berulang-ulang; dan (5) dapat digunakan kapan dan di mana saja. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi para guru bahasa Indonesia dan guru lainnya di sekolah dasar untuk memanfaatkan aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran di sekolah.

ABSTRACT

Powtoon is an online presentation application that is equipped with attractive cartoon animation facilities. *Powtoon* can be used as a learning medium in schools, including in elementary schools. The purpose of this research is to explain the benefits of the *powtoon* application as an Indonesian language learning medium in elementary schools. This type of research is qualitative descriptive with the library research method. From the results of this research, several benefits of the *powtoon* application as an Indonesian

language learning medium in elementary schools were found, including: (1) it can help students understand the learning material well; (2) can stimulate students' ideas in producing writing; (3) can help teachers insert local content into learning materials; (4) can be used repeatedly; and (5) can be used anytime and anywhere. The results of this research are expected to be an input for Indonesian language teachers and other teachers in elementary schools to utilize the *powtoon* application as a learning medium in schools.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 mendorong perubahan pendekatan dari yang berpusat pada guru (*teacher centered*) ke pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered*). Guru tidak lagi menjadi pusat pembagi informasi dan pembelajaran kepada siswa, melainkan lebih bertugas sebagai fasilitator bagi siswa. Siswa dan guru dalam abad ini dapat bersama-sama mencari informasi secara luas mengenai pembelajaran-pembelajaran tertentu. Hal itu dipermudah dengan kemajuan teknologi informasi dalam bentuk internet. Fenomena tersebut memberikan tantangan tersendiri bagi guru, sebagai fasilitator, untuk kreatif dan inovatif dalam mengarahkan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Pembelajaran di sekolah, sesuai arahan Peraturan Pemerintah No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan tahun 2005, yaitu mendorong terciptanya proses yang interaktif, inspiratif, menyenangkan,

menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan diri siswa. Arahannya tersebut semakin mengindikasikan bahwa seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang strategi pengajaran.

Kreativitas guru dalam merancang strategi pengajaran dapat dilakukan pada seluruh aspek perangkat pembelajaran, mulai dari metode, model, media, materi, hingga evaluasi pembelajaran. Guru bebas berkreasi, tetapi tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berkaitan dengan tujuan pembelajaran, terdapat dua komponen perangkat pembelajaran yang sangat berpengaruh. Hal itu adalah metode dan media pembelajaran. Metode dan media merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena metode akan menentukan jenis media yang digunakan dalam pembelajaran.

Media merupakan segala sesuatu, seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Sanjaya, 2012, hlm. 61). Sementara itu, dalam pembelajaran, media merupakan alat bantu kreatif untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan (Arsyad, 2017; Sudjana, 2015; Wibawanto, 2017). Dengan demikian, media merupakan alat bantu bagi guru dalam memahami materi kepada siswanya.

Media pembelajaran terdiri atas beberapa jenis. Salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual merupakan suatu media yang dapat merangsang penggunaan indra penglihatan dan pendengaran secara bersama-sama karena mempunyai unsur suara dan gambar (Marlena, dkk, 2018, hlm. 205). Arsyad (2017) menyatakan bahwa jika media audio visual dirancang dengan baik, maka dapat membawa dampak yang dramatis dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka jenis media ini merupakan media terbaik dalam pembelajaran.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pembelajaran wajib yang diajarkan di sekolah, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Terdapat sebuah fenomena yang menarik berkaitan dengan bahasa Indonesia, yaitu pembelajaran ini menjadi salah satu pembelajaran yang cukup membosankan bagi siswa. Kemudian, ditambah juga dengan pemanfaatan media oleh guru yang masih terbatas dan kurang kreatif.

Berdasarkan hasil observasi dari beberapa sekolah dasar di Kabupaten Bone, umumnya guru memanfaatkan media berupa visual (papan tulis dan *power point*) dan audio visual (video yang disediakan oleh Kemendikbud). Kemudian, konten yang dihadirkan oleh guru tidak kontekstual atau berdasarkan lingkungan siswa. Hal itu membuat siswa menjadi kurang tertarik dan lama-kelamaan menjadi bosan.

Berdasarkan dari penjelasan sebelumnya bahwa media audio visual merupakan media terbaik. Akan tetapi, untuk tetap membuat media itu terbaik, diperlukan upaya kreatif dari guru, misalnya dengan memanfaatkan konten-konten kontekstual untuk menarik minat dan fokus siswa, membuat media pembelajaran sendiri, dan lain-lain. Di era kemajuan teknologi dan informasi saat ini, terdapat ribuan aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, baik yang berbayar maupun yang gratis, dan guru sudah selayaknya memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut. Salah satu aplikasi itu adalah *powtoon*.

Powtoon merupakan salah satu aplikasi daring gratis untuk presentasi yang memiliki fitur animasi menarik, seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup, serta disajikan dalam bentuk video (Curry, 2016; Pangestu & Wafa, 2018; Sari, 2017; Smith, Giacon, & McLean, 2017). *Powtoon* dalam pengoperasiannya sangat mudah karena disertai dengan fasilitas bantuan berupa *tutorial page* atau halaman tutorial. Halaman ini menyediakan video dengan sembilan langkah atau cara mudah mengoperasikan aplikasi. Kemudian, output dari aplikasi ini yang berupa video dapat dimanfaatkan kapan dan di mana saja serta dapat dimanfaatkan secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.

Keunggulan utama dari aplikasi *powtoon* terletak pada penggunaan animasi. Animasi sendiri sangat bermanfaat dalam pembelajaran karena dapat menarik dan menggugah minat siswa serta berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa (Aksoy, 2012; Krashen, 2009; Sukiyasa & Sukoco, 2013). Hal itu diperkuat pula oleh hasil penelitian Fajar, Riyana, dan Hanoum (2017) bahwa pembelajaran dengan media *powtoon* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, baik pada aspek mengingat (C1), memahami (C2) dan menerapkan (C3).

Berangkat dari penjelasan-penjelasan di atas, maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dalam rangka memperkenalkan aplikasi *powtoon* beserta segala keunggulannya kepada guru, khususnya guru bahasa Indonesia, guru kelas, dan guru lainnya di sekolah dasar, agar dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pembelajaran untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar, khususnya di sekolah-sekolah yang saat ini sebagian besar telah dilengkapi dengan fasilitas *LCD projector*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deksriptif kualitatif dengan metode *library research*. Data dalam penelitian ini adalah penelitian-penelitian yang berisi pemanfaatan aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran. Data-data tersebut kemudian dianalisis untuk dicari kelebihan atau keunggulan dari aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran. Seluruh keunggulan atau kelebihan tersebut kemudian diramu oleh penulis dan dikaitkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sedemikian rupa sehingga diperoleh formula yang dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru untuk memanfaatkan dan mengembangkan aplikasi ini sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Powtoon, sebagai media pembelajaran, telah banyak diteliti oleh para peneliti dalam bidang pendidikan, baik dari segi pemanfaatannya, keefektifannya, maupun dari segi pengembangannya. Keseluruhan hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa *powtoon* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan semangat siswa dalam belajar. Hasil belajar siswa pun dapat meningkat secara signifikan dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon*.

Berangkat dari hasil-hasil positif penelitian tersebut, maka disusunlah beberapa manfaat dari aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran di sekolah dan dikaitkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Hal itu dilakukan untuk menunjukkan bahwa aplikasi *powtoon* juga dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Manfaat-manfaat tersebut dipaparkan sebagai berikut:

Dapat Membantu Siswa dalam Memahami Materi Pembelajaran dengan Baik

Salah satu fungsi media adalah membantu siswa memahami materi pembelajaran. Semua media, baik visual, audio, maupun audio visual dimanfaatkan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran, tidak terkecuali pada media *powtoon*. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat dengan mudah memberi pemahaman kepada siswa berkaitan dengan materi pembelajarannya. Siswa juga dengan bersemangat dan fokus memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan dengan media ini. Hal itu dikarenakan siswa akan merasa senang dengan tampilan-tampilan animasi dari aplikasi *powtoon*.

Hal itu tampak dalam penelitian Andhira (2018) dengan judul *Pengembangan Pendekatan Kontekstual Berbasis Media Animasi Powtoon dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen*. Dalam penelitiannya, Andhira menggunakan aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran cerpen di kelas eksperimen. Setelah *posttest*, didapatkan hasil bahwa kemampuan menulis cerpen dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda signifikan. Hal itu dikarenakan media *powtoon* merangsang dan menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pembelajaran dibandingkan dengan media lain. Selain itu, penyisipan musik sebagai latar belakang video dapat memperbaiki suasana hati siswa sehingga dapat mempermudah mereka juga dalam menerima dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Hal itu sesuai dengan hasil penelitian Smith, Geacon, dan McLean (2017) yang menemukan bahwa penyisipan musik pada latar belakang video *powtoon* dapat memperbaiki suasana hati siswa sehingga lebih mudah dalam mempelajari bahasa Gamilaray di Australia.

Dapat Merangsang Ide Siswa dalam Memproduksi Tulisan

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar saat ini menganut Kurikulum 2013 dan dikembangkan menjadi merdeka belajar. Dalam kurikulum tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia dilebur bersama mata pelajaran lain menjadi pembelajaran tematik. Output dari pembelajaran tersebut adalah siswa diharapkan mampu menjadikan bahasa Indonesia sebagai wahana untuk memahami ilmu pengetahuan dan juga mampu memproduksi tulisan dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Penggunaan aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran mampu membantu siswa dalam memproduksi tulisan. Konten-konten dalam *powtoon*, baik animasi, gambar, maupun musik, dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif, menghasilkan ide, serta menuangkan ide tersebut dalam bentuk teks-teks yang mereka pelajari. Andhira (2018) dalam penelitiannya berhasil melakukan hal tersebut. Siswa menciptakan cerpen-cerpen dengan ide kreatif setelah mempelajari teks cerpen dengan memanfaatkan aplikasi *powtoon*. Dari hasil wawancaranya dengan tenaga ahli juga ditemukan bahwa seorang guru yang kreatif dapat memanfaatkan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran-pembelajaran yang lain. Aplikasi tersebut juga dipercaya dapat merangsang ide-ide siswa untuk memproduksi tulisan-tulisan yang lain.

Dapat Membantu Guru Menyisipkan Konten Lokal pada Materi Pembelajaran

Powtoon merupakan aplikasi presentasi berbasis animasi yang berwujud video. Dalam penyiapannya, sebelum digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, seorang guru dapat secara bebas merancang produk *powtoonnya*. Dia dapat menyisipkan gambar, video, maupun musik dalam produk *powtoonnya*.

Hal itu dapat memberikan keleluasaan bagi guru untuk menyisipkan konten-konten lokal yang bersifat kontekstual ke dalam produk *powtoon* yang disusun. Aplikasi ini sangat mendukung proses pembelajaran kontekstual dengan mengangkat konten-konten yang berisi kearifan lokal. Hal itu akan sangat membantu dalam memahami siswa mengenai teks-teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan nilai-nilai kearifan lokal daerahnya.

Hal itu tidak ditemukan dari hasil observasi peneliti di beberapa sekolah dasar di Kabupaten Bone. Guru cenderung menggunakan video yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam mengajar. Konten video itu juga tidak sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar siswa. Kondisi berbeda akan ditemui jika guru tersebut memanfaatkan aplikasi *powtoon* dengan menyisipkan keadaan lingkungan sekitar. Misalnya, menyisipkan kondisi pasar di Kabupaten Bone, taman wisata di Kabupaten Bone, tradisi masyarakat Bone, dan lain-lain. Selain memahami siswa mengenai materi pembelajaran, juga menanamkan nilai-nilai kearifan lokal pada diri siswa.

Dapat Dimanfaatkan Secara Berulang-Ulang

Hasil atau output dari aplikasi *powtoon* adalah video. Video itu pun dapat bertahan lama dan disimpan dalam berbagai perangkat elektronik. Video itu pun dapat dimanfaatkan secara berulang-ulang dalam pembelajaran dan hal itu sangat membantu guru untuk mengefisienkan tenaga dan waktunya. Hal itu sejalan dengan pandangan Pangestu dan Wafa (2018) bahwa output media *powtoon* yang berupa video dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar sewaktu-waktu dan berulang-ulang, serta dapat dipelajari kapan pun.

Guru yang kreatif akan memanfaatkan aplikasi ini dengan melihat perkembangan kurikulum yang berlaku. Jika pergantian tahun terjadi dan kurikulum yang berlaku masih sama, maka guru dapat memanfaatkan video output *powtoon* yang pernah disusun kepada siswa tahun ajaran baru. Selain itu, video *powtoon* juga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membelajarkan materi yang sama di kelas yang berbeda. Hal itu dapat membantu guru dalam hal pengefisienan waktu.

Dapat Digunakan Kapan dan Di mana Saja

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat maju. Penyebaran informasi pun sudah sangat mudah dilakukan. Semua itu terjadi karena adanya internet. Dalam internet pun banyak hal yang dapat dilakukan dan internet menyediakan *platform-platform* menyimpan *file* dan berbagi *file*. Kehidupan saat ini pun telah memasuki zaman media sosial, yaitu penggunaan media maya untuk berkomunikasi dan saling berbagi informasi dengan orang lain. Saat ini, telah banyak jenis media sosial yang dibuat, antara lain *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, *youtube*, *instagram*, dan lain-lain. Kemudian, masyarakat Indonesia termasuk salah satu masyarakat terbanyak yang memanfaatkan media sosial tersebut, khususnya generasi muda. Dengan melihat fenomena tersebut, sudah selayaknya guru memperbarui kemampuannya dan menguasai teknologi, khususnya internet.

Video hasil *powtoon* dapat dimanfaatkan kapan dan di mana saja. Pemanfaatan video tidak harus dibatasi dalam ruang kelas saja, melainkan di luar kelas juga. Guru, sebagai pembuat video, dapat membagikan video tersebut ke dalam akun media sosial miliknya, misalnya *facebook* dan *youtube*. Setelah itu, tautan dari akunnya dapat dikirimkan ke siswa-siswanya untuk dapat dinonton dan dipelajari kembali. Dari hasil tersebut,

maka siswa secara mandiri juga akan mempelajari video pembelajaran dari gurunya di mana saja dan kapan saja.

SIMPULAN

Media pembelajaran, saat ini, telah menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan suatu pelajaran, tidak terkecuali pada pelajaran bahasa Indonesia. Semakin berkembangnya teknologi akan berdampak pada semakin gencarnya pemanfaatan teknologi tersebut dalam pembelajaran. Guru, saat ini, dituntut untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *powtoon*.

Aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi presentasi berbasis animasi. Aplikasi ini sangat dianjurkan untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran, tidak terkecuali pada pelajaran bahasa Indonesia. Telah banyak penelitian yang memanfaatkan aplikasi ini sebagai media. Semua penelitian itu menghasilkan simpulan bahwa aplikasi *powtoon* sangat membantu guru dalam memahami materi pelajaran kepada siswanya.

Hasil penelitian ini menemukan beberapa manfaat dari aplikasi *powtoon*. Manfaat-manfaat tersebut antara lain: (1) dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan baik; (2) dapat merangsang ide siswa dalam memproduksi teks; (3) dapat membantu guru menyisipkan konten lokal pada materi pelajaran; (4) dapat dimanfaatkan secara berulang-ulang; dan (5) dapat digunakan kapan dan di mana saja.

DAFTAR RUJUKAN

- Aksoy, G. (2012). The Effect of Animation Technique on The 7th Grade Science and Technology Coure. *Journal of Scientific Research*, 3(3), 304-308.
- An dhira, R. (2018). *Pengembangan Pendekatan Kontekstual Berbasis Media Animasi Powtoon dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Curry, B. (2016). Transforming Lesson with Technology. *Kappa Delta Pi Record*, 52(1), 17-21.
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017) Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Edutcehnologia*, 3 (2), 101-114.
- Krashen, S. (2009). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Internet ed. http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf.
- Marlena, dkk. (2018). Penyegaran Kemampuan Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Powtoon dan Screen O Matic. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 2(2), 204-223.
- Pangestu, D.W., & Wafa, A.A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71-79.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Sari, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon sebagai Bahan Pengamatan dalam Implementasi Pendekatan Sainifik Pembelajaran Dasar-Dasar Perbankan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 5(1), 1-6.

- Smith, H.A., Giacon, J., & McLean, B. (2017). Community Development Approach Using Free Online Tools for Language Revival in Australia. *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 39(6), 491-510.
- Sudjana, N. (2015). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Kreatif*. Jember: Cerdas Ulet.