

**KEBERMANFAATAN MEDIA POWTOON
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
PADA MATERI IKLAN UNTUK SISWA SMP KELAS VIII**

Inami Tawaqal Imani Noer's^{1*}, Khaerudin Kurniawan^{2*}, Isah Cahyani^{3*}

Universitas Pendidikan Indonesia Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Pos-el: inami19twqj@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dilatarbelakangi pada pembelajaran yang memiliki peran sangat penting terhadap perkembangan dunia pendidikan. Bertujuan untuk membuktikan bahwa media ajar dengan powtoon ini guru dapat dengan mudah membuat bahan ajar yang lebih menarik dan kreatif terkait dengan materi iklan. Pada media powtoon terdapat manfaat yaitu media pembelajaran yang memadukan audio dan gambar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang secara khusus dilakukan dengan mendeskripsikan secara rinci suatu fenomena dan merinci literatur yang relevan. Pada buku teks pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum merdeka kelas VIII yang di dalamnya terdapat materi iklan yang bertujuan untuk keterampilan dalam menulis teks iklan. Semakin baik media pembelajaran yang guru gunakan, semakin baik pula materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru perlu memutuskan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Maka dari itu untuk meningkatkan proses pembelajaran bahasa Indonesia di materi iklan guru harus terampil dan kreatif dalam menyajikan media pembelajaran yang harus memiliki kompetensi untuk dikembangkan, salah satunya yaitu media powtoon. Pemanfaatan media pembelajaran powtoon membawa kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi dan lebih efektif dalam mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran powtoon secara signifikan mendukung guru dalam menyajikan materi pembelajaran, khususnya dalam konteks teks iklan.

Kata Kunci: Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Media Powtoon, Materi Iklan.

PENDAHULUAN

Pengajaran dan pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam evolusi Pendidikan di dunia. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperhatikan dunia belajar mengajar. Salah satunya aspek penting adalah pemahaman terhadap media pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar-mengajar. Menurut (Mayasari,2021) peran guru sangat krusial dalam dunia Pendidikan, terutama dalam pelaksanaan kegiatan belajar- mengajar. Untuk mencapai keefektivan dan keberhasilan dalam kegiatan belajar-mengajar, guru harus mengembangkan serta memahami keterampilan yang mendukung efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Menurut (Hoerudin, 2010) guru merupakan sebagai salah satu elemen dalam upaya membentuk individu yang berpotensi dalam pembangunan, Pendidikan memiliki komponen yang memiliki peran krusial. Dalam konteks ini, guru menjadi salah satu unsur Pendidikan yang wajib berperan aktif dalam penyelenggaraan proses pengajaran.

Media pembelajaran harus merangsang pemikiran, emosi, dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran, interaksi yang baik antara guru dan peserta didik sangat penting agar proses komunikasi dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. kesuksesan pembelajaran juga sangat tergantung pada ketersediaan bahan dan media pembelajaran yang sesuai, karena tanpa hal tersebut, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar. Media ialah perantara atau tempat menyampaikan pesan dalam materi pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat memungkinkan mendapatkan informasi tersampaikan dengan jelas. Dengan menggunakan media yang baik dan tepat, diharapkan dapat merangsang daya pikir, emosi, dan kreativitas peserta didik, serta menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Media pembelajaran ini mencakup kegiatan pembelajaran menulis teks iklan. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk mengajarkan peserta didik bagaimana menemukan informasi yang mereka butuhkan. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik belajar secara efisien dan aktif. Media pembelajaran tidak hanya memberikan materi tentang konsep komponen dan Teknik pembuatan teks iklan, tetapi juga dapat memberikan inspirasi pada peserta didik sehingga pembelajaran bisa menjadi semenarik mungkin.

Dalam media pembelajaran guru juga akan menerapkan media pembelajaran ini akan ditingkatkan dengan penambahan animasi video menggunakan powtoon, membuatnya menjadi lebih menarik bagi peserta didik kelas VIII SMP. Hal ini bertujuan agar peserta didik yang memiliki ketertarikan dan kreativitas dalam dapat menggali ide-ide tambahan secara lebih intens. Penyebabnya adalah karena media pembelajaran yang dirancang oleh guru di kelas masih bersifat guru-pusat, dan satu-satunya

media yang digunakan hanyalah papan tulis. Oleh karena itu, hal ini menimbulkan kebosanan di kalangan peserta didik yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya tujuan keterampilan belajar. Untuk menjamin tercapainya kompetensi pembelajaran yang diinginkan, untuk membuat proses pembelajaran menarik, guru perlu mengadopsi strategi pembelajaran dan media dengan pendekatan inovatif dan efisien serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Permasalahan mutu pembelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari keterampilan menulis masih belum mencapai tingkat optimal, namun merupakan masalah yang sangat penting dan mendesak, sehingga perlu meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Indonesia perlu adanya pemecahan permasalahan tersebut, guru harus mencari opsi yang dapat diambil untuk memperbaiki serta meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia terkait dengan aspek keterampilan menulis teks iklan di Sekolah Menengah Pertama. Oleh karena itu, karena dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk menjalankan penelitian yang berada di salah satu Sekolah Menengah Pertama di Kota X tersebut dengan judul “Kebermanfaatan Media Powtoon Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Iklan Untuk Siswa SMP Kelas VIII”.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Sebagaimana dikemukakan oleh (Sugiyono, 2016), metode deskriptif kualitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan filsafat post-positivisme. Pengumpulan data dilakukan dengan metode triangulasi, analisis data ini bersifat kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif menjelaskan dan menjawab pertanyaan yang diselidiki dengan mengkaji suatu peristiwa. Berdasarkan pendapat Bogg dan Taylor yang dikutip dalam Arifudin (2023), pendekatan kualitatif merujuk pada metode penelitian yang menghasilkan data berupa deskriptif verbal, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan masyarakat serta perilaku yang dapat diamati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencapaian pembelajaran melibatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan tujuan mengembangkan keterampilan, bakat, dan minat pembelajaran mencakup pengalaman yang diraih untuk mencapai tujuan sesuai dengan kemampuan secara optimal Belajar juga dapat digambarkan sebagai suatu keadaan yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan, sebab pembelajaran yang baik juga membawa hasil yang baik. Menurut Hamdani (Rahman, 2021), efektivitas pembelajaran adalah keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran melibatkan pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik selama proses

pembelajaran. Sani, sebagaimana dikutip oleh (VF Musyadad, 2022), menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran pada dasarnya terkait erat dengan peran efektif guru, partisipasi peserta didik, dan ketersediaan sumber belajar atau lingkungan belajar yang mendukung.

Seperti yang dinyatakan dalam kutipan dari (MF AK, 2021), pembelajaran Bahasa Indonesia melibatkan empat keterampilan berbahasa utama, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satunya yaitu pembelajaran menulis, menulis ialah suatu kegiatan produktif yang memungkinkan ide, pendapat, dan pengalaman diungkapkan dalam pikiran dan diterjemahkan ke dalam tulisan. Keterampilan menulis dapat dipadukan dengan kegiatan lain untuk memberikan peserta didik keterampilan menghasilkan tulisan yang baik. Bahkan saat ini, peserta didik menganggap belajar menulis itu membosankan dan sulit. Rasa bosan dan kesulitan dalam mengungkapkan ide yang muncul pada diri peserta didik bukan hanya disebabkan oleh peserta didik itu sendiri, namun juga oleh gurunya yang selama ini kurang menunjukkan minat peserta didik untuk mempelajari bahasa Indonesia khususnya dalam kegiatan menulis. Dalam kurikulum merdeka terdapat mata pelajaran keterampilan menulis salah satunya ialah menulis teks iklan. Iklan dipahami sebagai kegiatan promosi melalui media massa atau komunikasi lisan dan tertulis yang bertujuan untuk menafsirkan kualitas suatu produk, jasa berdasarkan kebutuhan dan keinginan konsumen. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian masyarakat. Keterampilan menulis teks iklan akan meningkat apabila kesesuaian model pembelajaran yang digunakan tepat sasaran.

Untuk mewujudkan kriteria pembelajaran yang inovatif tentunya guru harus menghadapi beberapa tantangan, beberapa permasalahan yang ada dikalangan peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya dalam mengatasi permasalahan sosial di sektor Pendidikan melalui penyediaan solusi yang tepat. Di era millennium pada saat ini, terdapat beragam media pembelajaran yang didasarkan pada teknologi dan informasi yang sangat inovatif dan canggih. Salah satu contoh media pembelajaran yang relevan dengan era saat ini adalah powtoon, sebuah platform berbasis IT yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran.

Powtoon adalah sebuah aplikasi berbasis web yang menggunakan teknologi informasi (IT) dan dapat difungsikan sebagai alat bantu pembelajaran dan berisi fitur-fitur menarik yang memudahkan dan menarik untuk digunakan, seperti kemampuan membuat presentasi dan video animasi (Ernalida, 2018). Melalui Powtoon media, ingin memberikan kemudahan bagi para guru dalam membuat bahan pelajaran yang menarik dan kreatif. Powtoon juga diharapkan dapat membuat merangsang antusiasme peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru. Kelebihan dari media pembelajaran Powtoon terletak pada ragam fitur animasi dan efeknya, yang mampu meningkatkan daya tarik presentasi dan video pembelajaran. Selain itu, penggunaan timeline powtoon juga terbilang mudah jika dibandingkan dengan aplikasi serupa lainnya.

Contoh Desain Pembelajaran Pada Aplikasi Powtoon

Bagian Pendahuluan

Dalam bagian pendahuluan, peneliti Menyusun judul topik, mengidentifikasi



pengembang, dan menentukan kompetensi dasar serta inti pembelajaran.

Bagian Isi

Dalam bagian isi, peneliti membuat alur konsep dan materi yang meliputi pemahaman makna iklan, slogan, dan poster, mengidentifikasi unsur-unsur slogan dan poster iklan, serta membuat slogan dan poster iklan. Siswa dapat mempelajari semuanya melalui kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, dan berdiskusi. Siswa juga dituntut untuk bisa membuat iklan dengan kalimat persuasif dan imperatif.



Contoh Iklan tentang peduli lingkungan



Bagian Penutupan

Dalam bagian penutup, peneliti menyajikan slide yang berisi rangkuman, tugas dan ekspresi terima kasih sebagai penutup.



SIMPULAN

Di antara bahan ajar, membuat teks iklan merupakan bahan ajar yang sangat sulit dikuasai peserta didik, karena ada unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam pembuatan teks iklan itu sendiri. Karena itu, perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat dianggap kreatif dan inovatif secara alamiah dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, melalui penerapan media yang sesuai, diharapkan dapat memicu ide, pemikiran, dan kreativitas peserta didik. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih menghibur dan menarik. Dengan merujuk pada hasil analisis kurikulum, peneliti melakukan perancangan menulis teks iklan yang berfokus pada elemen animasi. Dari hasil penelitian, Peneliti menyimpulkan bahwa aplikasi yang menggunakan platform powtoon memiliki sejumlah keunggulan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, dibandingkan tanpa media powtoon, peserta didik lebih termotivasi belajar, dan guru meningkatkan kemampuan pengelolaan pembelajaran. Dengan menggunakan media powtoon ingin memberikan manfaat pembelajaran yang intinya aplikasi powtoon memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Harapannya, penggunaan media pembelajaran powtoon dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan informasi dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas*. Prestasi Pustaka Raya.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Djamarah. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Ernalida, D. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, 5(2).
- Hoerudin, C. W. (2010). Pengembangan Membaca Kritis Melalui Penerapan Model Pembelajaran Peningkatan Kapasitas Berpikir Kritis. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 1(2).

- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Widina Bhakti Persada.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biomatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Rofifah, Oktavia Dhiya, & Triwati Rahayu. (2021). Desain Media Pembelajaran Berbasis Powtoon untuk Siswa VIII SMP. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)* 3(2), 83-89.
- Sanaky, A.H Hujair. (2011). *Media Pembelajaran*. Kauka.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941.