



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON DALAM MENULIS TEKS DESKRIPSI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Renatalia Triningsih, Nidya Chandra Muji Utami, Fahrurrozzi

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: renatalia_1113822027@mhs.unj.ac.id, nidya-chandra@unj.ac.id, fahrurrozi@unj.ac.id

Kata kunci:

Media
Pembelajaran;
Powtoon; Menulis;
Teks Deskripsi;
Bahasa Indonesia

ABSTRAK

Latar Belakang: Keterampilan menulis disebut juga sebagai keterampilan paling akhir dalam aspek keterampilan dari pelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan menulis ini adalah keterampilan yang paling akhir setelah membaca, menyimak, dan mendengarkan. Sehingga menulis teks deskripsi merupakan salah satu teks yang harus dikuasai oleh siswa. Oleh sebab itu, diperlukan alternatif lain agar pembelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan seperti penggunaan media *PowToon*.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *PowToon* dalam menulis teks deskripsi pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Metode: Data yang dikumpulkan pada penelitian ini melalui teknik dokumentasi, angket, observasi, dan tes. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Selain data hasil studi pendahuluan, data angket yang berkaitan dengan dengan validasi produk juga dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. SPSS 25.

Hasil: media pembelajaran berbasis *PowToon* valid sesuai pendapat dari para ahli, dan praktis dalam penerapannya dan memiliki efek yang sangat baik dalam meningkatkan kemampuan menulis peserta didik dalam menulis teks deskripsi pada pelajaran bahasa Indonesia.

Keywords:

Learning Media;
Powtoon; Writing;
Description Text;
Indonesian
Language

Kesimpulan : Media pembelajaran *PowToon* yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat praktis dan memiliki efek yang sangat potensial dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Background: Writing skills are also referred to as the last skills in the skill aspect of Indonesian lessons. This writing skill is the ultimate skill after reading, listening, and listening. Writing description text is one of the texts that must be mastered by students. Therefore, other alternatives are needed to make learning Indonesian more enjoyable such as the use of *PowToon* media.

Purpose: This research aims to develop *Powtoon* learning media in writing description text in Indonesian language learning in elementary school.

Methods: The data was collected in this study through documentation, questionnaire, observation, and test techniques. The analysis technique used is quantitative descriptive data analysis. In addition to the data from the preliminary study, questionnaire data related to product validation was also analyzed using descriptive analysis tools.

Results: *Powtoon*-based learning media is valid according to experts' opinions, practical in its application, and has a very good effect in improving student's writing ability in writing description text in Indonesian language lessons.

***Conclusion:** The PowToon learning media developed in this study is very practical and has a very potential effect in improving the ability to write description texts in Indonesian learning in elementary schools.*

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran disekolah, pengembangan potensi siswa harus dilakukan secara holistik dan integratif. Pengembangan potensi siswa secara tidak seimbang pada gilirannya menjadikan pendidikan cenderung lebih peduli pada pengembangan aspek kepribadian tertentu saja, bersifat partikular dan parsial. Dalam proses belajar mengajar seorang guru harus dituntut lebih kreatif dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dengan penggunaan media di kelas dapat membantu siswa untuk lebih mengembangkan keterampilan dasar siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sehubungan dengan penggunaan bahasa, terdapat empat keterampilan dasar bahasa, yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut memiliki kaitan yang sangat erat. Untuk bisa berbicara dengan baik maka perlu keterampilan menyimak yang baik pula, sedangkan untuk bisa menulis yang baik dibutuhkan keterampilan membaca, demikian sebaliknya (Tarigan, 2008). Menulis sebagai keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam mengemukakan gagasan atau pikiran kepada orang atau pihak lain dengan media tulisan, dengan tujuan menginformasikan, meyakinkan atau menghibur.

Namun ternyata banyak orang yang kekurangan ide atau bisa jadi idenya banyak tetapi kesulitan ketika harus menuangkannya dalam bentuk tulisan. Andayani (2015) menyatakan bahwa di sekolah materi menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa Indonesia kurang ditangani sungguh-sungguh akibatnya kemampuan berbahasa Indonesia peserta didik menjadi kurang memadai. Pada kurikulum merdeka pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar mencantumkan materi menulis, salah satunya adalah teks deskripsi. Dengan belajar menulis teks deskripsi peserta didik diharapkan dapat mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya menggunakan bahasa yang baik, runut, dan mudah dipahami. Peserta didik kesulitan memulai menulis dan mengembangkan bagian mana yang harus dituliskannya, belum mampu menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, kurang tepat menggunakan kata dan kalimat dalam tulisannya, dan kurang tepat dalam menerapkan kaidah-kaidah dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.

Keterampilan menulis disebut juga sebagai keterampilan paling akhir dalam aspek keterampilan dari pelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan menulis ini adalah keterampilan yang paling akhir setelah membaca, menyimak, dan mendengarkan. Keterampilan menulis tidak akan tiba-tiba datang kepada setiap seseorang (Arifin, 2020). Keterampilan menulis ini perlu terus ditingkatkan dengan menggunakan latihan-latihan yang diberikan oleh guru. Fungsi media pembelajaran dalam keterampilan menulis siswa ini sebagai media perangsang, sehingga siswa dapat terdorong untuk tertarik dan juga terampil dalam menulis (Suwardi & Farnisa, 2018).

Menulis teks deskripsi merupakan salah satu teks yang harus dikuasai oleh siswa. Menulis teks deskripsi ini telah diperkenalkan di tingkat sekolah dasar sehingga dapat menggambarkan sesuatu secara rinci. Namun, pada kenyataannya kemampuan menulis teks deskripsi masih rendah sehingga perlu ditingkatkan. Rendahnya kemampuan menulis teks deskripsi pada siswa disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor tersebut adalah siswa kurang berminat terhadap pelajaran menulis deskripsi yang sedang berlangsung (Trawoco et al., 2017). Selain itu, menurut Gani (2014), rendahnya kemampuan menulis deskripsi peserta didik disebabkan karena sulitnya memahami objek atau tema yang akan dideskripsikan, urutan menyusun data yang tidak tepat, serta sulit menguraikan kerangka

karangan menjadi deskripsi yang sesuai dengan tema yang ditentukan. Oleh sebab itu, diperlukan alternatif lain agar pembelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan.

Media adalah alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga membantu tercapainya kompetensi yang harus dikuasai. Media pembelajaran itu adalah salah satu faktor pendorong siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal (Daryanto, 2018). Desain media pembelajaran yang terbaru pada era digital penting karena teknologi digital semakin memungkinkan dan mendorong jejaring sosial dan keterlibatan kolaboratif interaktif, termasuk mereka yang terlibat dan mempengaruhi pembelajaran (Davidson & Goldberg, 2009). Teknologi dapat menyajikan peluang baru untuk pemodelan, simulasi, dan / atau menciptakan kembali lingkungan yang kompleks di mana siswa cenderung menemukan jati diri mereka (Bryer & Seigler, 2012). Pada era digital seperti sekarang banyak aplikasi multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, misalnya penggunaan Camtasia, Edmodo, Moddle dan masih banyak lagi.

PowToon sebagai salah satu aplikasi multimedia yang dapat dijadikan media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan misalnya memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan lini masa yang sangat mudah. *PowToon* sangat cocok untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran, selain menarik *PowToon* juga tidak perlu diinstal di komputer dikarenakan aplikasi ini dibuat secara online di laman www.PowToon.com. Meskipun dibuat secara online, namun hasilnya dapat dipergunakan secara offline baik dalam bentuk presentasi maupun dalam bentuk pdf.

Dalam menulis teks Deskripsi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat dibutuhkan media visual yang bersifat konkret agar peserta didik lebih mudah memahami dan memberika ide-ide baru sebagai bahan tulisan baru mereka. Media pembelajaran video yang tepat untuk digunakan salah satunya yaitu berbasis aplikasi Powtoon. Powtoon merupakan sebuah program aplikasi berbasis web yang bersifat online dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video animasi untuk presentasi dan membantu memberikan penjelasan materi yang sulit dipahami (Arnold, 2018). Kelebihan dari aplikasi *Powtoon* yaitu mudah digunakan karena hasilnya berupa video serta kemudahan dalam membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar dan mudah diakses kapan dan dimana pun. Selain itu, *Powtoon* juga dapat menyediakan musik, pengguna dapat menambahkan suara (*record*), animasi tulisan tangan, dan menyediakan efek transisi disertai berbagai macam warna yang menjadi pembelajaran lebih menarik dan terlihat hidup. Hal ini didukung dengan pendapat Sutarsih dan Hermanto (2019) *Powtoon* memiliki animasi-animasi yang menarik yang dapat dikreasikan sehingga menjadi sebuah produk yang cukup menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti merasa sangat perlu untuk mengkaji mengenai pengembangan media pembelajaran *PowToon* dalam menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar sebagai bentuk penelitian pengembangan yang dilaksanakan melalui prosedur dan ketentuan ilmiah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *PowToon* dalam menulis teks deskripsi pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (Research and Development). Adapun prosedur penelitian dari perencanaan hingga menghasilkan produk yang efektif dilakukan dengan langkah serta prosedur R&D dengan menerapkan model Cycle Borg and Gall dan diselaraskan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan (Nana, 2010). Alur penelitian dimulai dengan *pertama*, studi pendahuluan untuk memperoleh informasi awal

berkaitan dengan proses pembelajaran menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Kedua*, tahapan pengembangan produk diawali dengan membahas hasil studi pendahuluan yang akan digunakan untuk uji coba media pembelajaran berbasis *PowToon* dalam menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar *Ketiga*, tahapan uji coba produk dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat dan dinyatakan valid oleh para ahli pada proses pembelajaran menulis teks deskripsi di sekolah dasar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan merupakan proses untuk mendapatkan informasi awal dengan cara menganalisis fenomena dan hambatan yang dihadapi oleh peserta didik di dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan ini dilakukan melalui diskusi dengan guru kelas sebagai pengajar Bahasa Indonesia dalam kelas serta melalui angket yang diberikan kepada peserta didik di dalam kelas yang telah mempelajari menulis teks deskripsi sebelumnya. Dari hasil studi pendahuluan, ditarik kesimpulan bahwa peserta didik memiliki motivasi yang kurang pada proses pembelajaran menulis teks deskripsi karena media yang digunakan dirasa kurang menarik bagi peserta didik. Pengajar hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) dalam proses pembelajarannya. Padahal, pelajaran menulis teks deskripsi sangat penting untuk dipahami peserta didik agar dapat mendeskripsikan segala sesuatu yang dapat dilihat atau dipegang.

Sebaiknya kemampuan pendidik dalam mengajar didalam kelas menggunakan metode pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan penggunaan teknologi yang mendukung pembelajaran, pendekatan berbasis masalah dan masalah serta keterampilan berpikir tingkat tinggi. Penggunaan media yang konvensional dan tidak diperbaharui menyebabkan peserta didik yang dituntut belajar secara holistic tidak lagi tertarik akan materi yang disampaikan.

Selanjutnya, setelah mengetahui beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran menulis teks deskripsi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti melakukan analisis terhadap materi ajar yang akan dibuat dalam bentuk media pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan diskusi dengan para pengajar Bahasa Indonesia. Adapun materi yang akan dikembangkan yaitu mengenai Mengenal Anggota Tubuh. Hal tersebut penting dikarenakan peserta didik harus dapat menuliskan secara lengkap anggota tubuh dengan detail sebagai bentuk mengenal ciri-ciri tubuh yang ada dalam diri peserta didik itu sendiri.

Pada tahapan pengembangan produk yang dilakukan adalah menentukan beberapa materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Media Pembelajaran yang dihasilkan oleh tim peneliti masih bersifat prototipe karena belum divalidasi oleh subjek validasi. Selanjutnya media Pembelajaran yang dihasilkan oleh tim peneliti diberikan kepada ahli untuk diteliti dan di validasi. Jika ditemukan kesalahan dan ada hal yang dirasa kurang tepat maka akan diadakan revisi sampai diperoleh hasil yang valid.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, materi yang terdapat pada media pembelajaran ini dikategorikan valid dengan nilai validasi 92%. Walaupun media pembelajaran sudah dinyatakan valid, namun validator menyarankan agar diberikan contoh yang lebih aktual berkaitan mendeskripsikan lingkungan sekolah. Selanjutnya, hasil uji validasi pertama yang dilakukan oleh validator media dapat dikategorikan cukup valid dengan nilai validasi 77,5%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dibuat perlu di revisi agar dapat dinyatakan valid. Beberapa poin saran dari ahli media ialah perlu dimasukkan video dan gambar di dalam media pembelajaran tersebut. kemudian di media pembelajaran seharusnya poin-poin materi saja jangan membuat tulisan yang panjang. Selain itu juga untuk narasi suara yang ada di media pembelajaran diharuskan untuk diperbesar volumenya agar dapat terdengar secara jelas.

Setelah mendapatkan masukan dari ahli media, kemudian tim peneliti merevisi media pembelajaran tersebut. Setelah media pembelajaran tersebut dirasa oleh tim sudah

sesuai dengan saran dari ahli media, maka selanjutnya dilakukan validasi yang kedua. Hasilnya media pembelajaran yang dibuat telah dinyatakan valid oleh ahli media dengan tingkat validasi 92,5% dan siap untuk diujicobakan.

Selanjutnya, hasil uji validasi pertama yang dilakukan oleh validator bahasa disimpulkan media pembelajaran ini dikategorikan cukup valid dengan nilai validasi 80%. Hal itu menunjukkan jika media pembelajaran ini masih perlu sedikit perbaikan sesuai dengan komentar yang dibuat oleh ahli bahasa terutama pada penggunaan kata benda dan kata kerja yang sering tergabung dalam poin-poin materi teks deskripsi. Setelah diperbaiki, hasil uji validasi kedua yang dilakukan oleh validator bahasa dikategorikan valid dengan nilai validasi 85%.

Berdasarkan hasil validasi pada materi, media, dan bahasa, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi kriteria valid sehingga dapat diujicobakan di dalam pembelajaran di kelas untuk melihat efek penggunaannya berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar. Validasi merupakan proses penting dalam pengembangan suatu produk. Dengan melalui tahap desain, produksi dan validasi dihasilkan produk yang terjamin kualitasnya dan dapat memenuhi fungsinya untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan (El Faisal & Sulkipani, 2016; Warsita, 2008).

Pada tahap uji coba produk, data didapatkan dari peserta didik sebagai bahan penyempurnaan media pembelajaran yang telah dibuat. Pelaksanaan uji coba yang dilakukan sampai pada penyusunan laporan kemajuan ini baru pada tahapan *one to one*, dan *small group*. Uji coba *one to one* dilakukan dengan mengambil tiga orang siswa kelas IV pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Pondok Kelapa. Ketiga orang tersebut memiliki kemampuan yang berbeda dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat. Pada akhir pembelajaran, ketiganya diberikan lembar penilaian yang harus mereka isi terkait dengan validitas media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil review yang dilakukan oleh para peserta didik, maka diperoleh tanggapan sebesar 85,5 % hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh tim peneliti termasuk kategori valid. Namun demikian walaupun sudah valid ada beberapa poin yang menjadi masukan dari tahapan *one to one* ini yaitu: (1) kata-kata yang terdapat dalam video terlalu panjang; (2) timeline terlalu cepat; dan (3) suara narator yang terlalu kecil. Maka dari uji coba produk yang dilakukan di tahapan *one to one* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh tim peneliti dinyatakan valid oleh peserta didik meskipun ada beberapa masukan yang disampaikan oleh mereka. Selain itu, media pembelajaran ini juga mampu membuat para peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran hal itu terlihat dari hasil observasi yang dilakukan.

Uji coba *small group* tahap ini dilakukan dengan mengambil sembilan orang peserta didik yang memiliki kemampuan berbeda, yaitu kategori rendah, tinggi dan sedang. Sembilan orang peserta didik yang terlibat dalam uji coba tahap ini merupakan peserta didik yang berbeda dari tahapan *one to one*. Sama seperti yang dilakukan pada tahapan *one to one*, peneliti memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat. Pada akhir pembelajaran, kesembilan peserta didik diberikan lembar penilaian yang harus mereka isi terkait dengan validitas media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil review yang dilakukan oleh peserta didik pada tahapan uji coba kelompok kecil ini, maka diperoleh tanggapan sebesar 85,9 %, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh tim peneliti termasuk kategori valid setelah diuji coba pada kelompok kecil, akan tetapi sebagian besar anggota kelompok kecil menilai pergantian antar frame pada media pembelajaran yang disajikan masih terlalu cepat sehingga adakalanya belum selesai terbaca sudah berpindah ke frame yang lain.

Berdasarkan hasil *review* dan observasi yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tim peneliti sudah memenuhi unsur validitas serta membuat peserta didik berperan aktif selama proses

pembelajaran menulis teks deskripsi pada pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itulah media pembelajaran yang dikembangkan ini akan dilanjutkan untuk uji coba lapangan dengan cara diujicobakan kepada seluruh peserta didik di kelas. Tahapan ini dibuat menyerupai situasi pembelajaran yang sebenarnya dengan maksud jika produk tersebut telah dinilai layak maka dapat digunakan pada khalayak lainnya. Tetapi sebelum dilakukan uji coba lapangan akan dilakukan revisi terlebih dahulu sesuai dengan masukan yang ada pada tahapan sebelumnya yaitu *small group*.

Tahapan uji coba lapangan dimulai dengan pemberian tes awal (*pretest*) sebanyak 10 butir soal pilihan ganda kepada peserta didik yang dijadikan objek penelitian, hal ini dimaksudkan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik berkaitan dengan materi Mengenal Anggota Tubuh. Selanjutnya di akhir proses pembelajaran diadakan *posttest*. Skor dari tes tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Skor Pre Test dan Post Test

No	Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	Anang	6	8
2	Anggrey	6	7
3	Melly	6	7
4	Yanti	-	-
5	Yessy	7	8
6	Anisah	7	7
7	Aulia	7	7
8	Kevin	7	7
9	Fathur	7	8
10	Rahmad	6	7
11	Tania	5	7
12	Riski	6	8
13	Winda	7	8
14	Ainun	6	8
15	Levi	6	8
16	Dwi	7	9
17	Santoso	8	9
18	Anggun	6	9
19	Reni	6	8
20	Rahma	5	7
21	Aulida	6	8
22	Aizun	6	7
23	Melati	5	7
24	Zhura	7	8
25	Nazomi	7	9
26	Nurlaila	6	8
TOTAL		158	194

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat rata-rata skor pretest sebesar 6,32, sedangkan nilai posttest rata-ratanya sebesar 7,76. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 1,44 dan di dapatkan N-Gain sebesar 0,39 dengan kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki efek potensial terhadap peningkatan pemahaman peserta didik mengenai materi menulis teks deskripsi. Pada tahapan uji coba lapangan juga menggunakan angket untuk melihat tanggapan peserta didik mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan, hasilnya rata-rata tanggapan peserta didik yang menggunakan media pembelajaran ini dikategorikan sangat baik dengan nilai sebesar 87,1 %. Menurut peserta didik yang menggunakan media pembelajaran ini bahwasanya animasi dan video yang dalam media powton tersebut sangat membantu dalam mempelajari materi pelajaran bahasa indonesia dalam menulis teks deskripsi dikarenakan

praktis dan menarik sehingga dapat membangkitkan minat untuk mempelajarinya lebih dalam. Untuk melihat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran, digunakan juga teknik observasi yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil observasi tahap *field evaluation*

No	Indikator	Jumlah	%
1.	Peserta didik antusias memperhatikan penjelasan pendidik	25	100
2.	Peserta didik tidak sibuk dengan aktivitas lain diluar proses pembelajaran	25	100
3.	Peserta didik mengajukan pertanyaan dan merespon balik pertanyaan dari pendidik	5	20
4.	Peserta didik mampu menulis teks deskripsi dengan gagasannya sendiri yang diberikan pendidik	4	16
5.	Peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran	20	80
Total		316	
Rata-rata		63,2	

Berdasarkan tabel hasil observasi diperoleh hasil sebesar 63,2% sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran menulis teks deskripsi pada pelajaran bahasa indonesia menggunakan media pembelajaran berbasis *PowToon* tergolong aktif. Pengembangan media pembelajaran *Powtoon* didasarkan untuk membantu pendidik menyampaikan materi pembelajarannya menulis teks deskripsi dan sekaligus juga membantu peserta didik untuk dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Sehingga peserta didik mampu menyampaikan ide dan gagasannya dalam memahami tes deskripsi dengan lebih mudah Jika dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam Interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa media dalam pembelajaran memiliki peran sebagai pembawa pesan dan informasi yang berisikan instruksional pada interaksi antara pendidik dan peserta didik (Fathurrohman & Sutikno, 2014; Purwanti, 2015).

Proses pembelajaran di zaman sekarang tidak mampu dilepaskan dengan perkembangan teknologi, maka proses pembelajaran yang dilakukan haruslah mengadaptasi teknologi agar dapat berdampak lebih luas. Teknologi memiliki peranan penting dalam pendidikan siswa tanpa terkecuali. Memanfaatkan dan merancang teknologi ataupun media secara khusus dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap pembelajaran yang efektif pada seluruh siswa dan dapat membantu mereka mencapai potensi tertinggi mereka terlepas dari kemampuan bawaan mereka (Smaldino et al., 2008).

Pengembangan Media pembelajaran berbasis aplikasi *PowToon* dalam menulis teks deskripsi pada pelajaran bahasa indonesia yang dalam penelitian ini dilakukan dengan menyajikan materi-materi pelajaran dalam bentuk audio visual disertai dengan template dan gambar-gambar yang menarik dengan tujuan untuk meningkatkan perhatian peserta didik pada pelajaran bahasa indonesia. Sehingga peserta didik yang mengikuti pelajaran dapat termotivasi, seperti yang di sampaikan mengemukakan jika dalam penyampaian pesan digunakan alat pemusat perhatian, hasil belajar akan meningkat. Maka dalam proses pembelajaran sangat diperlukan sebuah pemusat perhatian yang berisikan pesan pembelajaran yang mana hal tersebut salah satunya ialah media pembelajaran.

Pentingnya desain media pembelajaran yang terus berkembang pada era digital penting karena teknologi digital semakin memungkinkan dan mendorong jejaring sosial dan keterlibatan kolaboratif interaktif, termasuk mereka yang terlibat dan mempengaruhi

pembelajaran (Davidson & Goldberg, 2009). Teknologi dapat menyajikan peluang baru untuk pemodelan, simulasi, dan/ atau menciptakan kembali lingkungan yang kompleks di mana siswa cenderung menemukan jati diri mereka (Bryer & Seigler, 2012). Oleh karena itu diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam menulis teks deskripsi pada pelajaran bahasa Indonesia, maka akan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Dengan lebih memahami materi-materi menulis teks deskripsi, dan mampu menuliskan kembali ide atau gagasan yang dipahami peserta didik setelah mempelajari menulis teks deskripsi dengan media pembelajaran Powtoon. Dengan begitu kemampuan menulis peserta didik semakin meningkat karena proses pembelajaran yang sangat menarik dan mudah dipahami.

KESIMPULAN

Media pembelajaran PowToon yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat praktis dan memiliki efek yang sangat potensial dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Dengan demikian maka media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan berkelanjutan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, M. P. (2015). *Problema dan Aksioma: Dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Deepublish.
- Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Arnold, R. B. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi powtoon pada mata pelajaran pelayanan penjualan di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(3).
- Bryer, T. A., & Seigler, D. (2012). Theoretical and instrumental rationales of student empowerment through social and web-based technologies. *Journal of Public Affairs Education*, 18(3), 429–448.
- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Davidson, C. N., & Goldberg, D. T. (2009). *The future of learning institutions in a digital age*. The MIT press.
- El Faisal, E., & Sulkipani, S. (2016). Pengembangan bahan ajar berbasis muatan lokal pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 13(2), 113–126.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, M. S. (2014). Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Pemahaman Konsep Umum dan Islami. *Bandung: Redaksi Refika Aditama*.
- Gani, R. A. (2014). *Suka Berbahasa Indonesia*. Referensi.
- Hermanto, & Sutarsih, W. A. (2019). Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Teks Prosedur Kelas VII di SMP Negeri 3. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta*.
- Nana, S. S. (2010). Metode penelitian pendidikan. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning*. Pearson Merrill Prentice Hall Upper Saddle River.
- Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). Hubungan peran guru dalam proses pembelajaran

terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181–202.

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis: Sebagai suatu keterampilan berbahasa*.

Trawoco, K. F., Suryanto, E., & Hastuti, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi dengan Model Example Non-Example pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *BASASTRA*, 4(2), 113–127.

Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).