



## **Development of Powtoon-Assisted Animation Video for Poetry Writing Material in Grade VIII at SMPN 1 Sitiung**

**Rahma Yani<sup>1</sup>, Amar Salahuddin<sup>2</sup>, Rendi Marlianda<sup>3</sup>, Rahma Yani<sup>1</sup>**

[rahmayani\\_dp0333@gmail.com](mailto:rahmayani_dp0333@gmail.com) [amarsalahuddin@gmail.com](mailto:amarsalahuddin@gmail.com) [rendimarlianda@gmail.com](mailto:rendimarlianda@gmail.com)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia

### **ABSTRACT**

This study aims to develop a learning media using Powtoon-assisted animation videos for teaching poetry writing. The researcher chose the CapCut application because it is accessible and easy to use for creating learning videos that actively engage students' visual and auditory senses, enhancing the absorption of the material. This research employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model, which consists of the stages: define, design, develop, and disseminate. The study was conducted at SMPN 1 Sitiung in the 2025/2026 academic year, with 29 grade VIII students as participants. Data collection techniques included questionnaires for student responses, teacher responses, media expert validation sheets, material expert validation sheets, and language expert validation sheets. The results show that the researcher successfully developed a learning video as a teaching aid for reading poetry texts. The video was considered valid based on expert validations: media expert validation scored 100%, categorized as "very valid," material expert validation scored 70%, categorized as "valid," and language expert validation scored 97.1%, categorized as "very valid." This indicates that the learning video is suitable for use by both teachers and students. The practicality assessment, conducted by the teacher, scored 96.3%, categorized as "very valid," and the grade VIII students scored 97.6%, also categorized as "very valid." Therefore, it can be concluded that the developed learning video is eligible for use, as it meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness.

**Keywords: Powtoon-assisted, Poetry Writing, Learning, Development, Animation Video**

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan juga teknologi mempunyai dampak yang sangat kuat terhadap kehidupan manusia. Salah satu dampak yang terjadi yaitu dalam kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini sangat canggih dan maju di mana setiap orang bisa mengakses teknologi di manapun secara mandiri. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan ini mampu didukung dengan adanya perubahan yang dihadapi oleh dunia yaitu revolusi industri 4.0 diberbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan yang dimanfaatkan untuk dijadikan atau diciptakan bahan ajar baik di dalam maupun di luar kelas.



Proses pembelajaran yang meliputi belajar dan mengajar tidak terhindar dari kegiatan di dalam kelas. Aktivitas pembelajaran yang baik di kelas menuntut adanya kolaborasi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik. Guru harus mengusahakan agar dapat memberikan materi pelajaran yang terbaik. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dan ide yang baru untuk mengembangkan penyajian materi. Potensi seorang pendidik dilihat dari bagaimana cara pendidik tersebut dalam memilih suatu metode, pendekatan, serta media yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Adanya pemanfaatan media kreatif dan inovatif yang dikemas dalam media yang menarik akan membuat peserta didik dapat berimajinasi dan menjadi lebih kreatif. Media apabila dipahami secara garis besar adalah materi, atau kejadian yang membangun. Ringkasnya, media adalah sarana untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan. Menurut (Hasan dkk., 2021) Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon*. *Powtoon* merupakan *web apps online* (aplikasi *online*) untuk membuat persentasi video pembelajaran dengan cara yang kreatif dan inovatif.

Media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* dapat digunakan pada pembelajaran bahasa indonesia, salah satunya dalam materi teks puisi. Puisi merupakan karya sastra yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penyair secara imajinatif dan disusun dengan mengosentrasikan semua kekuatan bahasa dengan pengosentrasikan struktur fisik dan struktur batin.

Berdasarkan permasalahan di atas untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik akan aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas maupun memperbaiki hasil belajar peserta didik. Kemampuan video dalam menyampaikan materi sangat efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Kehadiran media pembelajaran video animasi ini, dapat menjadi alternatif untuk memperoleh hasil belajar yang lebih tahan lama dibandingkan dengan hanya membaca buku saja. Oleh karena itu, dengan adanya media video animasi ini proses belajar mengajar menjadi efektif yang menarik perhatian siswa, dan tidak monoton serta membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pada materi puisi.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa keberadaan media pembelajaran masih minim serta kurangnya minat siswa pada materi pembelajaran puisi. Sehingga, peserta didik lambat memahami materi yang disampaikan dikarenakan minimnya media pembelajaran. Penulis mengamati beberapa kemungkinan masalah yang timbul, yaitu: 1) kurangnya minat dalam materi menulis puisi, 2) dan media pembelajaran yang kurang menarik.

Selain itu, dapat diketahui bahwa peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar puisi, peserta didik susah menerima peyampaian materi, dan peserta didik kurang terlibat saat proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti bertujuan untuk membuat materi menulis puisi lebih menarik agar diminati oleh peserta didik dengan menggunakan video animasi saat proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pengembangan (*Research and Development*). Pendekatan yang digunakan adalah model 4D, yang memiliki 4 tahapan, yaitu *define* (pendefinisian),

*design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebaran). Pemilihan model 4-D dikarenakan kelebihanannya yang tidak memakan waktu lama karena tahapannya relatif tidak terlalu rumit (Riani Johan dkk., 2023).

Jenis data dari pengembangan ini, berupa gabungan dari data kualitatif dan kuantitatif. Hal itu dapat dilihat dari pendapat (Onainor, 2019) jenis data ada 2, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat atau gambar. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan atau *scoring*. Teknik analisis data berupa analisis deskriptif kuantitatif terhadap hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas.

Dalam penelitian ini, tahapan yang diimplementasikan meliputi 4D (*define, design, development, dan disseminate*), dengan fokus media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Pada tahap pendefinisian (*define*) bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis awal-akhir yang hasilnya analisisnya merupakan landasan penetapan mengembangkan video animasi berbantu *powtoon*, selanjutnya analisis peserta didik yang hasilnya digunakan untuk acuan dalam membuat media pembelajaran yang akan dikembangkan, dan analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Sedangkan pada tahap perancangan (*design*) terdapat pemilihan media yang berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan., selanjutnya pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran, dan rencana awal dilakukan untuk merancang media pembelajaran yang harus disiapkan sebelum validasi produk dilaksanakan.

Selain itu, tahap pengembangan (*Development*) meliputi validasi ahli yang berfungsi untuk memvalidasikan media pembelajaran video animasi berbantu *powtoon* pada materi menulis puisi sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal, selanjutnya uji coba produk (praktikalitas) merupakan kepraktisan penggunaan media video animasi berbantu *powtoon* yang dapat dilihat dari kemudahan penggunaan media dan menghemat waktu antara guru dan peserta didik. Serta uji coba pemakaian (efektivitas) berisi pengujian yang diberikan kepada siswa apakah media video animasi pembelajaran yang dikembangkan telah efektif atau tidak efektif,

Selanjutnya yang terakhir terdapat tahap penyebaran (*Disseminate*) yang merupakan tahap penggunaan media yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Misalnya, di kelas lain, di sekolah lain atau oleh guru lain. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media di dalam kegiatan belajar mengajar.

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan 4D



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan video animasi pembelajaran berbantu *powtoon* pada materi menulis puisi. Pembelajaran menulis puisi ini menjelaskan pengertian puisi, unsur-unsur puisi, perbedaan puisi diafan dan prismatis, membandingkan majas metafora, simile, dan repetisi, puisi, serta menulis puisi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan berdasarkan prosedur pengembangan pada model pengembangan pada model 4D (*four -D*) yaitu melakukan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat valid. Ahli media memberikan skor 100%, ahli materi 70%, dan ahli kebahasaan 97,1%. Praktikalitas oleh guru dan siswa juga menunjukkan kategori sangat praktis. Dari 29 siswa, 27 mencapai KKM ( $\geq 72$ ), sehingga ketuntasan mencapai 93,10% dan dikategorikan sangat efektif.

### Pembahasan

Video animasi pembelajaran berbantu *powtoon* dipilih untuk mengembangkan keterampilan menulis puisi. Media ini, dipilih berdasarkan dominasi gaya belajar siswa dan

disesuaikan dengan tujuan belajar. Pemilihan media video animasi pembelajaran berbantu *powtoon* berupa video penyampaian materi, menjadi pilihan karena video merupakan media yang paling mudah dan cepat dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan model juga memperkuat tujuan pembelajaran (Smaldino. 2012).

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi kelas VIII serta menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Adapun langkah-langkah pengembangan berdasarkan model 4D (*four D*). Model 4-D.

Model 4-D ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya video animasi pembelajaran ini dikembangkan dalam penelitian ini hanya sampai tahap *develop* (pengembangan), sehingga diketahui hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari video animasi pembelajaran berbantu *powtoon* yang dikembangkan

### **Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi Pembelajaran Berbantu *Powtoon***

Berdasarkan analisis yang dilakukan terdapat keunggulan serta kelemahan pada produk video animasi pembelajaran berbantu *powtoon*. Beberapa kelebihan *powtoon* menurut (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2019) yaitu sebagai berikut :

- 1) Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan *website www.powtoon.com* tanpa harus mendownload aplikasi
- 2) Terdapat banyak pilihan *template background* sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- 3) Tersedia konten animasi, *font*, dan *transition effect*.
- 4) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
- 5) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dishare di YouTube.
- 6) Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio.

Selain kelebihan, suatu media tentu memiliki kekurangan. Beberapa kekurangan *powtoon* menurut (Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, 2019) yaitu sebagai berikut:

- 1) Program perangkat lunak berbasis *online* yang memerlukan internet untuk membukanya.
- 2) Durasi yang terbatas hingga tidak dapat membuat video dengan durasi lama.
- 3) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
- 4) Bagi pengguna yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke yang memerlukan internet untuk membukanya.
- 5) Bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke YouTube, dan bila ingin menyimpannya dapat mendownload file tersebut melalui YouTube. Selain itu *powtoon* memiliki batas-batas tertentu, ada video yang bisa di *share* ke youtube dan kemudian bisa didownload karena menggunakan *template* dan karakter aslinya, dan ada yang tidak bisa di *share* karena beberapa hal, seperti: penggunaan *template* berbayar, pemakaian properti atau karakter tambahan. Tetapi video tersebut, tetap bisa ditampilkan langsung melalui *chrome*.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap video animasi pembelajaran pada materi menulis puisi berbantu *powtoon*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk video animasi

- pembelajaran berbantu *powtoon* pada materi menulis puisi
2. Dari proses pengembangan dan penulisan yang telah didapatkan, hasil bahwa video animasi pembelajaran berbantu *powtoon* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis sebagai sebuah media pembelajaran.
  3. Video animasi pembelajaran berbantu *Powtoon* efektif digunakan untuk meningkatkan Kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII. Media ini telah terbukti valid, praktis, dan efektif, serta dapat menjadi solusi alternatif bagi pembelajaran yang inovatif.

### **Pernyataan Apresiasi**

Kami mengucapkan terima kasih kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Dharmasraya atas dukungan dan izin yang diberikan, serta kepada tim pengajar di SMPN 1 Sitiung yang berkontribusi aktif dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada ahli materi, media, dan bahasa yang telah membantu dalam proses validasi video animasi pembelajaran *powtoon*. Selain itu, kami menghargai saran dan dukungan dari rekan-rekan peneliti serta kesempatan untuk mempresentasikan hasil penelitian ini di Forum Seminar Pendidikan Nasional, yang telah memberikan masukan berharga untuk pengembangan lebih lanjut.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Adawiyah, R. (2019). Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII MTs Negeri 8 Jakarta Dengan Media Video Wisata Daerah. In *UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA, Skripsi*.
- Agustinus. (2016). *Gaya Bahasa Antologi Puisi Aku Ini Binatang Jalang Karya Chairil Anwar (Kajian Stilistika)*.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensi.1.v9i1.12905>
- avyliani, lisa. (2018). UNIKOM\_Lisa Avyliani\_. *Elibrary.Unikom.Ac.Id*, 1–31.
- Fujiarti, A., Meilania, D. K., Angraeni, M., & Umah, R. N. (2024). Literatur Review : Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 83–89. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.694>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Maria, D. L. W. (2021). Perancangan *Environment* Dunia Imajinatif pada Film Animasi 2D “Later.” *UMN Library*, 1(69), 5–24. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/17145/>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah

- Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nurhabibi, R. (2020). *Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya Dalam*. 262–266. [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Onainor, E. R. (2019). Pengertian Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurusan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi, Jombang*, 1, 1–9. [https://repository.stiedewantara.ac.id/539/3/BAB III.pdf](https://repository.stiedewantara.ac.id/539/3/BAB%20III.pdf)
- Purwati, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.133>
- Putri, I. R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan*, 1–3.
- Rachmat Djoko Pradopo. (1995). *Beberapa teori sastra, metode kritik, dan penerapannya* (p. 273).
- Rahmah, Y. M., Gloriani, Y., & Kurnia, M. D. (2023). *Penggunaan Gaya Bahasa Puisi Pada Akun @KumpulanPuisiKehidupan*. 9(2), 650–659.
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Salahuddin, A., Aprimadedi, A., & ... (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Terhadap Keterampilan Membaca Teks Puisi Siswa Kelas VIII Di SMPN 29 Kabupaten Tebo. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 7694–7702. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2581> <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2581/2157>
- Salahuddin, A., Saputra, A., & Gustina, R. (2023). Pengembangan Permainan Edukatif Papan Pintar Pada Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Tk Aisyiyah 01 Koto Baru. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 13(1), 44. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3050>
- Suparyanto dan Rosad (2015). (2020). Struktur Batin Puisi. *Suparyanto dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2019). Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi*

*Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April, 5–24.*

Winarto, (2020). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis *Contextual Teaching Learning* (CTL) Berbantu Android Siswa Kelas VII PADA Pokok Bahasan Statiska di MTs. Ma' Arif 1 Punggur. *Skripsi*, 23.

