



## **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang**

<sup>1</sup> Roihatussa Diyah, <sup>2</sup> Ezik Firman Syah

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Esa Unggul  
Email: roihadiyyah@gmail<sup>1</sup>, ezik.f@esaunggul.ac.id<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Aktivitas belajar siswa kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, semester genap tahun ajaran 2021/2022 terlihat seperti bosan, mengantuk, dan lain-lain karena sebagian besar kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media powtoon dalam materi membaca dongeng pada siswa kelas III SDN Cijeruk yang berjumlah 31 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu desain eksperimen sederhana *One Group Pretest-Posttest Design* atau desain prates-pascates satu kelompok. Setelah pengambilan data selanjutnya peneliti melakukan beberapa uji dengan bantuan *spss for windows release 20*. 1) Uji reliabilitas diperoleh hasil perhitungan 0.911 maka dapat dikatakan reliabel dengan interpretasi tinggi 2) Uji normalitas data menggunakan rumus Klomogrov-smirnov yang memiliki taraf signifikansi  $> 0,05$ , Menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 yakni pada dari kondisi pre test sebesar 0.118  $> 0.05$  dan kondisi post test sebesar 0.116  $> 0.05$  yang artinya data dari kedua kelas berdistribusi normal. 3) Uji homogenitas yang di mana berdasarkan hasil uji homogenitas bahwa signifikansi yang didapat 0.061  $> 0.05$  maka data bersifat homogen. Dan yang terakhir uji parsial (uji t). Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka hasil penelitian tentang penggunaan media belajar berbasis video animasi powtoon membaca dongeng kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media belajar berbasis video animasi powtoon terhadap membaca dongeng. Dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran, pengaruh media, bahasa indonesia.*

### **ABSTRACT**

Based on observations made by researchers on Indonesian subjects in the even semester of the 2021/2022 academic year that student learning activities still look low, which is shown by students in class III SDN Cijeruk Serang Regency, most of the lack of media use in learning, such as bored, sleepy, and etc. The research method used is an observational research method with a quantitative approach. Observational research, namely, research carried out with the aim of knowing the effect of Powtoon media on reading fairy tales by using an observation sheet for assessing students' reading skills, which were carried out 2 tests, namely pre-test and post-test. After taking the data, the researcher conducted several tests with the help of SPSS for Windows Release 20. 1) The reliability test obtained the calculation results, the results obtained were 0.911, so it can be said that it is reliable with a high interpretation. 2) Test the normality of the data using the Klomogrov-Smirnov

formula which has a high level of significance  $> 0.05$ , resulting in a significance value greater than 0.05, namely the pre-test conditions of  $0.118 > 0.05$  and the post-test conditions of  $0.116 > 0.05$ , which means that the data from both classes are normally distributed. 3) Homogeneity test which is based on the results of the homogeneity test that the significance obtained is  $0.061 > 0.05$ , then the data is homogeneous. And the last is a partial test (t test). Based on the data analysis and discussion that has been described, the results of research on the use of learning media based on animation video powtoon reading fairy tales for class III SDN Cijeruk Serang Regency, it can be concluded that there is a positive and significant effect of using learning media based on animation video powtoon on reading fairy tales. With a significance value of  $0.000 < 0.05$ , thus these results indicate that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted.

**Keywords:** *learning media, media influence, indonesian language.*

## PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 yang berlangsung sejak tahun 2020 melanda seluruh negara di berbagai belahan dunia termasuk Indonesia. Pandemi ini berdampak buruk terhadap berbagai sektor bukan hanya pada ranah kesehatan, tetapi juga pendidikan. Pendidikan dapat mengubah seseorang atau kelompok menjadi pribadi yang memiliki pemikiran luas sehingga dapat menciptakan manusia yang unggul untuk bersaing di era globalisasi dengan mengedepankan etika dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa (Maryanti & Syah, 2021). Dampak yang diterima dunia pendidikan selama pandemi ini cukup kompleks, terutama terkait penyelenggaraan pembelajaran pada semua jenjang pendidikan. Pembelajaran tatap muka digantikan dengan pembelajaran jarak jauh secara daring. Tiga komponen dalam pembelajaran ialah model pedagogik, strategi dalam pembelajaran, serta teknologi dalam pembelajaran. Salah satu dari tiga komponen tersebut ialah strategi pembelajaran (Syah, 2020). Pembelajaran secara daring ini membutuhkan strategi dan media belajar yang tepat sehingga sama-sama memberikan manfaat seperti pembelajaran dilakukan secara tatap muka. Peran guru dalam hal ini menjadi sangat penting untuk dapat berkontribusi lebih maksimal dalam membantu proses pembelajaran dengan cara memanfaatkan secara penuh potensi teknologi, salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah internet.

Bagi dunia pendidikan, internet menjadi salah satu media yang memberikan multiinformasi dengan memberikan akses terhadap ilmu pengetahuan dengan mudah dan cepat. Akses tersebut berupa penyedia berbagai macam informasi edukatif yang dapat diakses dari mana saja penggunaanya berada. Bahkan, banyak situs legal penyedia buku elektronik yang dapat diunduh dengan gratis. Selain itu, internet menyediakan ruang-ruang digital pengganti kelas.

Posisi WhatsApp maupun Zoom dalam pembelajaran daring digunakan sebagai media komunikasi dan ruang kelas digital. Selain kedua aplikasi tersebut perlu ada aplikasi berbasis edukasi lain yang terkait dengan materi pembelajaran. Keberadaan aplikasi belajar digital sekarang ini menjadi jawaban akan media belajar yang paling tepat untuk masa pandemi seperti sekarang ini yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring. Pada kondisi ini guru diharapkan untuk mengintegrasikan Ilmu Teknologi (IT) dalam kegiatan pembelajaran, banyak manfaat yang dapat diperoleh guru apabila maksimal dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang sedang populer untuk menunjang kegiatan belajar mengajar secara daring.

Guru dalam memilih aplikasi belajar berbasis digital adalah yang membantu penggunaannya terutama siswa untuk lebih memahami materi yang susah dipahami jika hanya melalui metode konvensional. Aplikasi dengan unsur audio-visual seperti dalam bentuk video di dalamnya dapat menjadi salah satu pilihan untuk melengkapi kegiatan pembelajaran secara daring. Kelebihan dari aplikasi berbasis audio-visual ada pada keberadaan visualisasi yang merupakan sebuah cara mengkonkritkan sesuatu yang abstrak (Ariani &

Haryanto, 2015). Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi dapat divisualisasikan sehingga berguna dalam proses belajar.

Kelebihan yang dimiliki dari media pembelajaran audio-visual dalam aplikasi belajar berbasis teknologi akan sangat membantu siswa, bukan hanya dalam memvisualisasikan materi belajar tetapi juga kepraktisan penggunaan. Kemajuan teknologi digital saat ini memungkinkan siswa dapat mengakses konten belajar tersebut kapan saja di mana saja dan dapat dimainkan ulang untuk dipelajari lagi berkali-kali. Selain itu, sudah banyak media digital yang dilengkapi berbagai fitur yang berupaya membuat penggunaannya tidak merasa bosan ketika memperoleh berbagai penjelasan terkait dengan media yang digunakan. Pengguna diberikan keleluasaan pilihan jika berat dalam mengakses konten belajar yang berbayar, maka tersedia konten belajar audio-visual yang dapat di akses dengan gratis. Konten tersebut mulai dari video belajar hingga aplikasi belajar yang tersedia bagi pengguna IOS maupun Android. Hal ini menjadikan biaya bukan lagi alasan pendidik untuk tidak mengeksplorasi berbagai media belajar yang dapat digunakan.

Salah satu contoh aplikasi belajar yang dapat diakses dengan gratis ialah Powtoon. Aplikasi ini sangat cocok untuk menjadi media pembelajaran audio-visual (Mershand, 2019). Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara (Desi, 2020) .

Banyak pilihan menu yang terdapat dalam Powtoon yang jika dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dapat memberikan suasana dan pengalaman baru untuk siswa. Keberadaan unsur animasi dalam menu di Powtoon dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak akan jenuh. Dari sisi penggunaan Powtoon dapat dikatakan sederhana karena pengoperasiannya mirip dengan Power Point.

Powtoon dapat dikatakan merupakan versi Power Point yang lebih terbaru, keduanya yang sama-sama dapat digunakan untuk membuat media presentasi. Pada Powtoon slide-slide yang sudah terisi dengan materi pembelajaran selanjutnya dapat dikombinasikan dengan animasi dan efek transisi yang lebih menarik yang sebelumnya tidak ditemukan pada Power Point. Produk akhir dari Powtoon ini berupa video yang seperti diketahui, video menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu mengatasi masalah keterbatasan ruang dan waktu serta membuat materi abstrak menjadi lebih kongkret.

Powtoon dapat diakses melalui situs resmi yang beralamat di <https://www.Powtoon.com>. Bagi pengguna yang sudah memiliki akun langsung dapat login dengan memasukkan nama akun dan *password*, sedangkan bagi pengguna baru akan di arahkan untuk mendaftar melalui akun Google atau media sosial yang dimiliki. Selain proses pendaftaran yang mudah, pengguna yang baru pertama kali mendaftar akan mendapat arahan dan tutorial untuk langkah-langkah awal yang perlu diambil hingga proses pembuatan materi pembelajaran selesai.

Membaca merupakan salah satu aspek kemampuan bahasa siswa kelas awal. Salah satu pembelajaran membaca yang diajarkan adalah membaca dongeng. Dongeng dipilih sebagai materi pembelajaran, karena dongeng relevan dengan dunia anak-anak. Bukan hanya itu, dongeng selain memiliki unsur edukasi tetapi juga memiliki unsur hiburan. Materi membaca dongeng adalah salah satu materi yang diberikan kepada semua siswa kelas 3 untuk melatih kemampuan membaca baik di semester ganjil dan genap. Tidak terkecuali pada siswa kelas III SDN Cijeruk Serang Kabupaten Serang, namun proses pembelajaran membaca dongeng yang hanya diarahkan pada ceramah guru dan resitasi membaca, hanya menjadikan siswa kurang mampu membaca dongeng. Pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 hanya 33.3% siswa yang mampu membaca dongeng dengan baik, rata-rata siswa kurang mampu melafalkan dongeng dengan ejaan, urutan kata dan kalimat dan suara yang tidak jelas. Siswa juga terlihat jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran membaca dongeng,

karena hanya mendengar ceramah guru dan menaati perintah untuk membaca guru dengan keadaan terpaksa, sehingga mereka banyak yang berbicara sendiri dan mengantuk. Berdasarkan data yang diberikan oleh wali kelas III SDN Cijeruk Serang Kabupaten Serang diketahui bahwa siswa kelas 3 di sana masih banyak yang belum lancar dalam membaca yaitu, 16 dari 31 siswa atau sebesar 65% siswa mendapatkan nilai di bawah 70 yang merupakan kriteria ketuntasan minimal untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Kondisi ini makin diperburuk dengan fakta sebanyak siswa belum memahami fungsi tanda baca dalam sebuah kalimat seperti koma, titik, tanda tanya dan, tanda seru. Selama ini media belajar yang digunakan guru SDN Cijeruk Serang Banten untuk materi membaca hanya berupa buku pelajaran bahasa Indonesia dan tugas-tugas yang diberikan melalui media WhatsApp dan tidak ada *feedback* atau pembahasan setelah semua siswa mengerjakan.

Dalam kegiatan interaktif antara siswa dengan lingkungannya, fungsi media dapat ditentukan sesuai dengan kelebihan dan kendala yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan pembelajaran, bahkan berdampak psikologis pada siswa. (Anggita, 2020).

Pembelajaran daring melalui WhatsApp memang masih dirasa kurang efektif. Berbagai strategi pembelajaran lahir untuk memudahkan siswa meningkatkan hasil belajar dongeng. Salah satu alternatif yang dapat guru lakukan memanfaatkan aplikasi Powtoon sebuah media pembelajaran berbasis audio-visual untuk materi membaca dongeng. Maka dari itu, selain aplikasi WhatsApp perlu media lain untuk mendukung proses pembelajaran daring.

Melihat masalah tersebut peneliti ingin mencoba mengajukan Powtoon sebagai media pembelajaran untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran di SDN Cijeruk Kabupaten Serang khususnya siswa kelas tiga. Media Powtoon dapat memberikan pengalaman belajar dengan adanya unsur animasi yang menarik. Media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa tidak lagi merasa bosan. Powtoon dengan berbagai kelebihannya seperti fungsi dan menu pada aplikasi yang mudah digunakan terutama bagi pengguna baru juga menjadi sebuah nilai lebih. Alasan lain untuk menggunakan aplikasi ada pada unsur kolaborasi, yaitu aplikasi ini dapat dikolaborasikan dengan sumber atau media belajar lain seperti WhatsApp dan Zoom. Berdasarkan uraian di atas, kondisi tersebut menarik peneliti untuk melakukan penelitian skripsi yang berjudul, **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang.**

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu desain eksperimen sederhana *One Group Pretest-Posttest Design* atau desain prates-pascates satu kelompok.

Penelitian ini menjadikan siswa kelas III SDN Cijeruk tahun ajaran 2021/2022. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kelas 3 sebanyak 31 siswa. Jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN Cijeruk tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah data kemampuan membaca siswa pada materi membaca kalimat mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon (X) dan variabel Membaca Dongeng (Y). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah tes dan lembar pengamatan. Sebelum instrumen penelitian dapat digunakan maka terlebih dahulu instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya. Data tersebut dianalisis mulai dari uji normalitas hingga uji hipotesis.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### **Penggunaan Media Belajar Berbasis Video Animasi Powtoon**

Komunikasi bagi dunia pendidikan menjadi sebuah unsur yang krusial. Seperti yang dijelaskan (Paramita dkk., 2020) komunikasi digunakan sebagai interaksi dalam proses pembelajarann antara guru dan siswa. Guru harus berkomunikasi dengan baik agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif. Jika seorang guru tidak dapat berkmunikasi dengan baik terhadap siswanya, proses pembelajaran menjadi tidak kondusif dan otomatis pembelajaran menjadi tidak efektif. Komunikasi yang tidak baik dan tidak kondusif akan menyebabkan kegagalan dalam menyampaikan ide, gagasan, maupun pesan. Jika terdapat masalah dalam sebuah proses komunikasi, guru dapat berinisiatif dengan bantuan mencari media yanggg tepat. Pada saat perkembangan teknologi yang terus berjalan sudah seharusnya guru memiliki inisiatif untuk mencari alat bantu untuk memaksimalkan proses pmbelajaran, salah satunya melalui teknologi.

Teknologi terus berkembang termasuk teknologi di bidang pendidikan, baik teknologi dalam bentuk perangkat lunak maupun yang keras. Teknologi pada bidang pendidikan salah satunya adalah media pembelajaran dalam bentuk perangkat lunak seperti Powtoon. Powtoon ini sejenis media presentasi yang lebih lengkap dan interkatif dibandingkan dengan pendahulunya, yaitu Power Point dari Ms. Office. Powtoon belum semasif Power Point jika dilihat dari jumlah penggunaanya, namun Powtoon menghadirkan menu baru yang tidak ditemui pada perangkat lunak untuk presentasi sebelumnya, yaitu berupa unsur animasi dan efek transisi yang lebih hidup.

Nilai lebih yang diberikan Powtoon melalui kehadiran animasi dan transisi yang lebih hidup membuat media pembelajaran berbasis teknologi ini cocok digunakan guru maupun praktisi pendidikan dalam proses pembelajaran. Sentuhan teknologi yang lebih interaktif dan menarik karena dilengkapi video penjelasan, dapat membuat suasana belajar menjadi lebih santai sehingga siswa diharapkan lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran yang diberikan. Walaupun Powtoon aplikasi yang sederhana namun tetap memberikan kesan aplikasi belajar yang berkualitas tinggi. Powtoon dilihat lebih lanjut memiliki kriteria aplikasi audio-visual yang baik jika mengacu pada pendapat (Riyana, 2017), bahwa media pembelajaran audio visual perlu memiliki beberapa karakteristik dan kriteria sebagai berikut.

a. *Clarit y of Massage* (kejelasan pesan)

Kejelasan pesan adalah ketika media video yang digunakan pada proses pembelajaran memiliki makan dan informasi yang dapat diterima secara utuh. Keutuhan tersebut agar menjadi memori jangka panjang bagi penerima informasi.

b. *Stand Alone* (berdiri sendiri).

Maksud dari berdiri sendiri dalam hal ini adalah media tidak terlalu bergantung dengan media lain. Artinya media tetap dapat digunakan walaupun tidak ada media belajar lain.

c. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Bersahabat yang dimaksud dalam hal ini adalah bersahabat dengan pemakaiannya. Memberikan kemudahan ketika digunakan dapat melalui bahasa yang mudah dipahami, kemudahan merespons pengguna hingga kemudahan mengakses perangkat.

d. Representasi Isi

Representasi ini maksudnya memberikan gambaran tanpa ada batasan ilmu. Baik materi sains maupun sosial dapat direpresentasikan melalui media tersebut.

e. Visualisasi dengan media

Visualisasi seperti halaman depan sebuah buku yang bertugas menarik pembaca. Sama halnya dengan media pembelajaran, untuk menarik pengguna perlu memberikan tampilan yang apik. Bisa dengan unsur multimedia dari teks, animasi, suara, hingga video. Dengan tampilan yang bagus perlu disertai dengan sifat aplikatif dengan akurasi yang tinggi.

f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Resolusi dalam hal ini berhubungan dengan grafisnya. Video yang merupakan media audio visual merupakan rekayasa digital yang dinikmati indra penglihatan. Bagi indra penglihatan media yang memberikan dukungan resolusi tinggi adalah hal yang diperlukan selain nyaman dilihat mata juga menarik bagi penggunanya.

g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Arti dari dapat digunakan secara klasikal atau individual adalah media pembelajaran dapat digunakan langsung siswa secara personal atau secara berkelompok dengan jumlah maksimal 50 orang. Untuk penggunaan berkelompok peran guru di sini lebih mengarahkan siswa pada cara menggunakan media tersebut. Beberapa media pembelajaran dalam bentuk akhir video biasanya juga disertai narasi. Guru dapat memanfaatkan keuntungan tersebut untuk mengawasi pembelajaran dan membantu siswa yang masih mengalami kesulitan.

Powtoon merupakan aplikasi web online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, yang membuat Powtoon mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Aplikasi Powtoon dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik (Kholilurrohmi, 2017). Selain itu, untuk membuat video animasinya juga terbilang cukup mudah karena fitur-fitur yang tersedia cukup lengkap.

Aplikasi Powtoon memiliki banyak fitur menarik di dalamnya seperti jika kita ingin membuat sebuah presentasi dengan menggunakan Powtoon, kita dapat membuatnya dengan bentuk slide atau film efek teks, dan dapat menambahkan gambar, karakter, animasi, properti, penanda, bentuk, transisi, latar belakang, dan banyak gaya lainnya yang dapat membuat tayangan slide benar-benar unik. Selain itu, kita juga dapat memilih templat dari kategori sekolah/pendidikan, statistik, acara, tentang kami, video penjelajah, spesial, tutorial, dan kartu ucapan animasi. Tidak hanya itu, Powtoon juga menyediakan templat kosong untuk memulai presentasi. Aplikasi ini dapat membagikan animasi video dengan siapa saja melalui tautan publik seperti YouTube, Facebook, dan yang lainnya. Kemudian, Powtoon juga dapat mengunduh presentasi beranimasi sebagai PDF atau file Power Point (PPT). Powtoon juga dapat mendukung pengiriman presentasi langsung ke YouTube. Bilah garis waktu hadir di bagian bawah layar yang mencantumkan setiap objek pada slide. Hal tersebut dapat memudahkan untuk membuat perubahan spesifik pada objek waktu yang muncul dan mengambil efek animasi. Aplikasi ini juga

dapat mengimpor MP3 ke Powtoon atau memilih dari beberapa efek suara gratis yang tersedia di situs web. Gambar dapat ditambahkan langsung dari pencarian di Flickr atau dari komputer.

Penggunaan PowToon di kelas diterapkan setelah guru menyampaikan informasi mengenai panduan atau penjelasan terkait kegiatan pembelajaran. PowToon dibagikan di grup WhatsApp (berupa tautan dari Youtube) dan Google Classroom (di Google classroom berupa video tanpa tautan). Setelah guru membagikan video melalui grup WhatsApp, siswa mengklik tautan tersebut agar terhubung ke kanal Youtube. Berikutnya siswa menyaksikan video PowToon tersebut di gawai masing-masing. Di awal kegiatan, PowToon yang ditayangkan terlebih dahulu adalah video dialog. Hal ini bertujuan agar siswa mengingat dan meng- hubungkan dengan materi berikutnya. Berikutnya adalah tampilan judul materi yang disampaikan.

Kemendikbud menyatakan, kegiatan inti menggunakan pendekatan saintifik yang disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan peserta didik. Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan saintifik berdasarkan ketetapan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014, adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan 5m antara lain mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasikan (menalar), dan mengkomunikasi-kan (Kemendikbud, 2014).

Pertama, mengamati. Pada kegiatan mengamati guru menugaskan siswa untuk membaca dan mengamati materi dan contoh teks persuasi yang telah dibagikan di Google classroom. Setelah siswa membaca materi dan contoh teks yang telah dibagikan, guru menjelaskan mengenai struktur dan unsur kebahasaan teks persuasi melalui video PowToon. Materi yang disajikan hanya berupa garis besar mengenai struktur dan unsur kebahasaan teks persuasi. Kegiatan ini sudah tertulis dalam, pada tabel deskripsi langkah pembelajaran, kolom deskripsi kegiatan yang menyatakan, “mengamati dengan indra (membaca, mendengar, menyimak, melihat, menonton, dan sebagainya) dengan atau tanpa alat.

Setelah kegiatan mengamati selesai, kegiatan yang kedua yakni menanya. Pada kegiatan menanya guru melakukan sesi tanya jawab dengan siswa terkait video PowToon yang memuat materi struktur dan unsur kebahasaan teks persuasi. Guru menanyakan mengenai struktur dari teks persuasi, guru ingin mengetahui apakah siswa sudah benar- benar menyimak penjelasan mengenai struktur dan unsur kebahasaan yang dimuat dalam video PowToon tersebut.

Setelah kegiatan menanya selesai dilakukan, maka kegiatan berikutnya ialah kegiatan yang ketiga, yaitu mengeksplorasi. Pada kegiatan mengeksplorasi guru meminta siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber-sumber terkait struktur teks persuasif dan menulis teks persuasi. Kegiatan ini sudah tertulis pada tabel deskripsi langkah pembelajaran, kolom deskripsi kegiatan yang menyatakan, “mengeksplorasi, mencoba, berdiskusi, mendemonstrasikan, meniru bentuk/gerak, melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengumpulkan data dari narasumber melalui angket, wawancara, dan memodifikasi/ menambahi/mengembangkan.

Kegiatan selanjutnya yakni mengasosiasikan (menalar). Pada kegiatan ini, guru menugaskan siswa untuk membuat sebuah teks persuasi dengan tema sekolah masa pandemi covid-19, sesuai dengan struktur dan unsur kebahasaan teks persuasi. Kegiatan ini sudah tertulis pada tabel deskripsi langkah pembelajaran, kolom deskripsi kegiatan yang menyatakan, “mengolah informasi yang sudah dikumpulkan, menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, mengasosiasi atau menghubungkan fenomena/informasi yang terkait dalam rangka menemukan suatu pola, dan menyimpulkan.

Kegiatan pembelajaran yang kelima, adalah mengkomunikasikan. Pada kegiatan ini, guru meminta siswa untuk mengumpulkan tugas secara tertulis terkait penugasan menulis teks persuasi.

Membaca merupakan salah satu aspek kemampuan bahasa siswa kelas awal. Anak pada usia sekolah awal perlu memiliki kemampuan membaca, sebagai fondasi mempelajari berbagai mata pelajaran di jenjang kelas berikutnya (Lerner, 2018). Pendapat tersebut memberikan pemahaman bahwa membaca merupakan fondasi dari proses belajar. Pembelajaran dan latihan membaca pada sistem pendidikan di Indonesia diberikan selama tiga tahun di kelas bawah sekolah dasar yaitu, di kelas satu, dua, dan tiga. Pelajaran membaca ini diberikan pada mata pelajaran bahasa Indonesia, yang dimulai dengan siswa dikenalkan pada huruf, suku kata, kata dari kalimat dari kalimat pernyataan, tanya dan, perintah.

Pembelajaran membaca bukan sekadar memahami dan dapat membaca satu bacaan secara itu. Membaca juga terkait dengan intonasi, pelafalan, dan penggunaan tanda baca yang menyertai sehingga memunculkan arti akan membangkitkan makna dari membaca itu sendiri (Lerner, 2018). Maka dari itu, pengalaman awal biasanya memberikan kesan yang mendalam. Pada kesempatan tersebut alangkah baiknya jika guru memberikan suasana belajar membaca yang menyenangkan. Pengalaman belajar membaca yang memberikan kesan baik dapat membuat siswa semakin tertarik untuk terus membaca.. Hal yang perlu dilakukan oleh guru dalam hal ini adalah menyediakan media pembelajaran yang menarik agar dapat menimbulkan daya tarik dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Salah satu pembelajaran membaca yang diajarkan adalah membaca dongeng. Membaca dongeng merupakan materi yang dimulai di kelas 3 sekolah dasar dengan tujuan untuk melanjutkan tahapan belajar membaca permulaan pada siswa kelas rendah. Sebelumnya pada kelas satu siswa membaca permulaan dengan mengenal simbol huruf konsonan dan vokal. Selanjutnya pada kelas dua membaca permulaan meningkat menjadi mempelajari suku kata. Pada kelas rendah terakhir yaitu kelas tiga, membaca permulaan meningkat menjadi membaca kalimat. Mengacu pada silabus bahasa Indonesia kelas 3 kurikulum 2013 tujuan dari membaca dongeng adalah untuk melatih membaca nyaring teks 20-25 kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat. Pemilihan dongeng sebagai bacaan untuk membaca permulaan pada tahap membaca kalimat-kalimat dalam dongeng masih tergolong kalimat sederhana dan tidak terdapat istilah-istilah yang akan menyulitkan siswa ketika membaca. Siswa dengan minat membaca rendah jika hanya diminta membaca teks yang kurang menarik dapat membuat siswa lebih mudah merasa bosan. Materi membaca dongeng ada untuk mengurangi atau mengatasi masalah tersebut. Dongeng dipilih sebagai materi pembelajaran, karena dongeng relevan dengan dunia anak-anak. Bukan hanya itu, dongeng selain memiliki unsur edukasi tetapi juga memiliki unsur hiburan.

Materi membaca dongeng adalah salah satu materi yang diberikan kepada semua siswa kelas 3 untuk melatih kemampuan membaca baik di semester ganjil dan genap. Tidak terkecuali pada siswa kelas III SDN Cijeruk Serang Kabupaten Serang, namun proses pembelajaran membaca dongeng yang hanya diarahkan pada ceramah guru dan resitasi membaca, hanya menjadikan siswa kurang mampu membaca dongeng. Pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 hanya 33.3% siswa yang mampu membaca dongeng dengan baik, rata-rata siswa kurang mampu melafalkan dongeng dengan ejaan, urutan kata dan kalimat dan suara yang tidak jelas. Siswa juga terlihat jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran membaca dongeng, karena hanya mendengar ceramah guru dan menaati perintah untuk membaca guru dengan keadaan terpaksa, sehingga mereka banyak yang berbicara sendiri dan mengantuk. Berbagai strategi pembelajaran lahir untuk memudahkan siswa meningkatkan hasil belajar dongeng. Salah satu alternatif yang dapat guru lakukan memanfaatkan aplikasi Powtoon sebuah media pembelajaran berbasis audio-visual untuk materi membaca dongeng.

Pada observasi media belajar berbasis video animasi Powtoon dengan melihat hasil perubahan pada siswa. Data yang diperoleh dari observasi ini kemudian dianalisis menggunakan bantuan program SPSS *version 22.0*. Hasil perhitungan statistik variabel media belajar berbasis video animasi *powtoon* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

### Uji Reliabilitas

Penelitian ini mengambil sebanyak 31 responden yang dilakukan 2 kali tes yaitu pre test dan post test. Pre test adalah test yang sebelumnya dilakukan test sebelum adanya diterapkan media powtoon yaitu media konvensional sedangkan post test adalah test yang sesudah diterapkannya media powtoon dalam materi membaca dongeng.

**Tabel 1 Data Pre Test (Sebelum Powtoon)**

Suara (10 – 20)	Kelancaran (10 – 30)	Intonasi (20 – 50)	TOTAL
20	20	30	70
20	20	30	70
15	10	35	60
15	15	30	60
20	20	30	70
20	25	30	75
20	20	40	80
20	30	35	85
15	25	40	80
10	15	30	55
20	20	45	85
10	20	30	60
15	25	40	80
20	30	50	100
15	20	35	70
15	25	35	75
20	20	40	80
10	15	30	55
20	15	35	70
15	10	30	55
15	10	40	65
15	25	40	80
15	25	40	80
20	30	40	90
10	20	35	65

10	20	35	65
20	30	50	100
20	30	40	90
15	25	40	80
15	20	40	75
20	20	50	90

**Tabel 2 Data Post Test (Setelah Post Test)**

Suara (10 – 20)	Kelancaran (10 – 30)	Intonasi (20 – 50)	TOTAL
20	20	40	80
20	20	30	70
10	20	30	60
15	20	40	75
20	20	30	70
20	20	35	75
20	30	30	80
20	30	35	85
20	30	35	85
15	25	40	80
10	30	50	90
20	30	35	85
10	20	45	75
15	25	40	80
20	30	50	100
15	25	30	70
15	25	35	75
20	30	30	80
10	20	35	65
20	20	30	70
15	20	30	65

15	25	25	65
15	25	40	80
15	25	35	75
20	30	40	90
10	20	40	70
10	20	35	65

20	30	50	100
20	30	40	90
15	25	45	85
15	25	50	90
20	30	40	90

Hasil statistik data berisi informasi data mean, median, modus serta standar deviasi yang diolah menggunakan *SPSS for windows release 20*. Statistik data baik pre test dan post test dijelaskan sebagai berikut:

a. Hasil Pre Test

Hasil perhitungan statistik pada pre test dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 3 Statistik Pre Test**

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		72.42
Median		75.00
Mode		80
Variance		88.118
Range		30
Minimum		55
Maximum		85
Sum		2245

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui perolehan nilai minimum sebesar 55, nilai maksimum sebesar 85 dan nilai rata-rata 75, median sebesar 75.00, mean sebesar 72.42, varians sebesar 88.118. Hasil perhitungan diatas kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk distribusi frekuensi dengan menentukan jangkauan, banyak dan panjang kelas.

1) Jangkauan

$$J = \text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum} + 1$$

$$J = 85 - 55$$

$$J = 30$$

2) Banyak Kelas (Interval)

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 31$$

$$K = 1 + 3,3 (1,491)$$

$$K = 1 + 5,367$$

$$K = 6,367 = 6$$

3) Panjang Kelas (Interval Sementara)

$$P = \frac{J}{K}$$

$$P = \frac{30}{6}$$

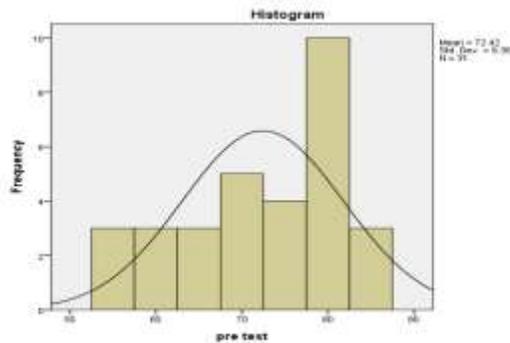
P = 5

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh banyak kelas yaitu 6 dan panjang kelas yaitu 8. Adapun tabel distribusi frekuensi dapat dilihat sebagai berikut.:

**Tabel 4 Distribusi Frekuensi Pre Test**

	Frequency	Persentase	Valid Persentase	Cumulative Percent
55	3	9.7	9.7	9.7
60	3	9.7	9.7	19.4
65	3	9.7	9.7	29.0
70	5	16.1	16.1	45.2
75	4	12.9	12.9	58.1
80	10	32.3	32.3	90.3
85	3	9.7	9.7	100.0
Total	31	100.0	100.0	

Distribusi frekuensi dilihat dalam bentuk grafik yaitu sebagai berikut.



Berdasarkan diagram batang di atas, dapat disimpulkan bahwa diagram batang tersebut pada pre test atau sebelum menggunakan aplikasi Powtoon, batang ke 1, 2, 3, dan 7 dapat dilihat nilai yang masih rendah. Selanjutnya untuk batang ke 4, 5, dan 6 nilai meningkat pada saat pre test.

**b. Hasil Post Test**

Hasil perhitungan statistik pada pre test dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Hasil Perhitungan Statistik**

**Post Test**

N	Valid	31
	Missing	0
	Mean	75.32
	Median	75.00
	Mode	80
	Variance	49.892
	Range	25
	Minimum	60

Maximum	85
Sum	2335

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui perolehan nilai minimum sebesar 60, nilai maksimum sebesar 100, median sebesar 85.00, mean sebesar 75.32, varians sebesar 49.892. Hasil perhitungan diatas kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk distribusi frekuensi dengan menentukan jangkauan, banyak dan panjang kelas.

1) Jangkauan

J = nilai maksimum – nilai minimum

J = 85-60

J = 25

2) Banyak Kelas (Interval)

$K = 1 + 3,3 \log n$

$K = 1 + 3,3 \log 31$

$K = 1 + 3,3 (1,491)$

$K = 1 + 5,367$

$K = 6,367 = 6$

3) Panjang Kelas (Interval Sementara)

$P = \frac{J}{K}$

$P = \frac{25}{6}$

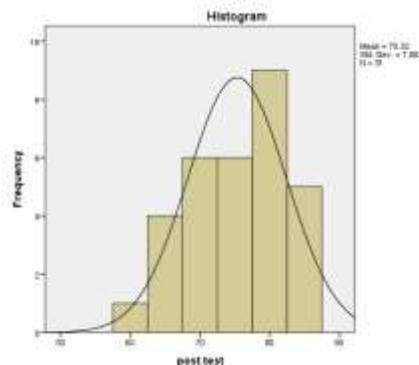
$P = 4,1 = 4$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh banyak kelas yaitu 6 dan panjang kelas yaitu 7. Adapun tabel distribusi frekuensi dapat dilihat sebagai berikut.

**post test**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
60	1	3.2	3.2	3.2
65	4	12.9	12.9	16.1
70	6	19.4	19.4	35.5
75	6	19.4	19.4	54.8
80	9	29.0	29.0	83.9
85	5	16.1	16.1	100.0
Total	31	100.0	100.0	

Distribusi frekuensi dilihat dalam bentuk grafik yaitu sebagai berikut.



Berdasarkan diagram batang di atas, dapat disimpulkan bahwa diagram batang tersebut pada pos test atau sesudah menggunakan aplikasi Powtoon sangat meningkat.

Hasil diperoleh nilai signifikansi dari kondisi pre test sebesar  $0.118 > 0.05$  dan kondisi post test sebesar  $0.116 > 0.05$  yang artinya data dari kedua kelas berdistribusi normal. Hasil post test yang dilakukan dan diperoleh hasil perhitungan maka hasil yang didapatkan adalah 0.911. Maka dapat dikatakan reliabel dengan interpretasi tinggi dan dapat dilihat pada tabel di bawah.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.911	3

**Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POSTEST	.116	31	.200*	.956	31	.235
PRETEST	.118	31	.200*	.959	31	.275

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi dari kondisi pre test sebesar  $0.118 > 0.05$  dan kondisi post test sebesar  $0.116 > 0.05$  yang artinya data dari kedua kelas berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas**

**ANOVA**

TEST	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	613.306	1	613.306	3.656	.061
Within Groups	10066.129	60	167.769		
Total	10679.435	61			

Berdasarkan hasil uji homogenitas bahwa signifikansi yang didapat  $0.061 > 0.05$  maka data bersifat homogen.

### Pengujian Hipotesis

Berdasarkan perhitungan di atas, diperoleh nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2.000 dan diperoleh  $t_{hitung}$  6.618  $>$  2.000  $t_{tabel}$  dengan signifikansi  $0.00 < 0.05$  yang menunjukkan menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$  yang artinya terdapat pengaruh media audio powtoon dalam materi membaca dongeng di kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang.

Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	2.024	11.070		.183	.856
1 POSTEST	.927	.140	.776	6.618	.000

a. Dependent Variable: PRETEST

### PEMBAHASAN

Setelah mengumpulkan data yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi selanjutnya peneliti akan menjelaskan lebih lanjut mengenai penelitian. Ketika penelitian berlangsung, pada mata pelajaran bahasa Indonesia, guru diharapkan dapat memilih dan menggunakan bahan ajar yang tepat dalam mengajar. Hal ini bertujuan agar terciptanya pembelajaran yang nyaman dan memudahkan guru dalam mengajar.

Penelitian ini berusaha untuk memperoleh gambaran pengaruh penggunaan media pembelajaran powtoon dalam materi membaca dongeng terhadap hasil belajar membaca siswa kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang Tahun Ajaran 2020/2021. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan mengenai media powtoon terhadap membaca dongeng siswa kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. Hasil tersebut dapat dilihat dari observasi atau uji coba media powtoon, yang menyatakan bahwa media powtoon sangat berpengaruh terhadap membaca dongeng siswa di sekolah .

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media powtoon dalam materi membaca dongeng pada siswa kelas III SDN Cijeruk yang berjumlah 31 siswa.

Pada uji instrumen yaitu uji reliabilitas diperoleh hasil perhitungan maka hasil yang didapatkan adalah 0.911 maka dapat dikatakan reliabel dengan interpretasi tinggi. Selanjutnya dilakukan uji normalitas data menggunakan rumus Klomogrov-smirnov yang memiliki taraf signifikansi  $> 0,05$  . Pada uji normalitas yang dilakukan peneliti menggunakan bantuan program *spss for windows release 20* dan menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 yakni pada dari kondisi pre test sebesar  $0.118 > 0.05$  dan kondisi post test sebesar  $0.116 > 0.05$  yang artinya data dari kedua kelas berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas data, dilakukan uji homogenitas yang di mana berdasarkan hasil uji homogenitas bahwa signifikansi yang didapat  $0.061 > 0.05$  maka data bersifat homogen. Dan yang terakhir uji parsial (uji t). Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh nilai ttabel yaitu 2.000 dan diperoleh thitung  $6.618 > 2.000$  tabel dengan signifikansi  $0.00 < 0.05$  yang menunjukkan menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$  yang artinya terdapat pengaruh media audio powtoon dalam materi membaca dongeng di kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka hasil penelitian tentang penggunaan media belajar berbasis video animasi powtoon membaca dongeng kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang, dapat ditarik kesimpulan yaitu bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media belajar berbasis video animasi powtoon terhadap membaca dongeng. Dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2020). *PENGUNAAN POWTOON SEBAGAI SOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19*. 7(2), 44–52.
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2015). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. PT. Prestasi Pustakarya.
- Desi, A. P. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI POWTOON*. 08(01).
- Kemendikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014*.
- Kholilurrohmi, I. (2017). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semester 1 SMAN 1 Plere*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lerner, J. W. (2018). *Learning Disabilities Theories, Diagnosis, and Teaching Strategies*. Houghton Mifflin.
- Maryanti, D., & Syah, E. F. (2021). *Nilai-nilai Religius dalam Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Alternatif Media Pembelajaran di SD*. IV(3), 177–186.
- Mershand. (2019). *Product Review: Powtoon*. <https://ejournal.bbg.ac.id?tunasbangsa?article?view/950/888>
- Paramita, D., Jennifer, Tambunan, N., Sofyan, H., Hafsyah, R. L., & Susanto, R. (2020). *Kompetensi Pedagogik Melalui Kemampuan Berkomunikasi Secara Efektif, Empatik dan Santun Dengan Peserta Didik. Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin 3 (SNIPMD 3)*, 3, 209–216.
- Riyana, C. (2017). *Pedoman Pengembangan Media Video*. ProgramP3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syah, E. F. (2020). *The Effect Of The Use Of UEA E-Learning Media On The Students Writing Skills At The Fourth Semester Of Indonesian Skills SUBject In The University Of Esa Unggul*. 6(1), 31–41.