

# MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERPEN BERBASIS *POWTOON* SEBAGAI PENUNJANG LITERASI DIGITAL

Fitriyah Maemuna<sup>1</sup>, Tri Pujiatna<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon

Jalan Pemuda Raya No. 32 Cirebon

\*Korespondensi : [tpujiatna@gmail.com](mailto:tpujiatna@gmail.com)

---

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain media pembelajaran teks cerpen dengan menggunakan aplikasi berbasis *powtoon* sebagai penguatan literasi digital. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar penilaian. Lembar penilaian ini berupa pertanyaan yang dikumpulkan dengan menyesuaikan media dan materi yang dibahas dengan melakukan studi awal kepada guru bahasa Indonesia pada tingkat SMP kelas IX dengan materi teks cerpen. Berdasarkan data yang diperoleh dari praktisi media dan praktisi guru mendapatkan hasil rata-rata untuk praktisi media rata-rata 89,65% dan ahli materi 100% dengan perolehan media yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

---

**Kata kunci :** media literasi digital, teks cerpen, *powtoon* .

## 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami banyak perubahan dari masa ke masa, perkembangannya dapat dimanfaatkan dalam banyak kalangan baik anak kecil, remaja orang dewasa maupun orang tua mereka tidak asing lagi dengan gawai dan internet. Segala macam aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan gawai dan teknologi internet seperti berbisnis, berkomunikasi dengan sanak saudara, dan dapat juga digunakan untuk proses belajar mengajar.

Teknologi digital sangatlah berpengaruh dalam pendidikan saat ini, ditambah lagi dengan adanya masa darurat penyebaran virus corona atau *covid-19* semua kegiatan yang dilakukan di luar rumah misalnya pekerja kantoran, pabrik, kegiatan pemerintah, dan kegiatan pendidikan, semua itu diberhentikan. Kegiatan pendidikan menjadi salah satu yang terdampak dalam masa darurat penyebaran virus corona ini. Kemendikbud telah mengambil kebijakan untuk menutup sekolah selama masa pandemi *covid-19*. Selama masa penutupan ini proses pembelajaran dialihkan dengan penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh, sesuai dikeluarkannya surat kebijakan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) oleh Sekjend Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 yang berisikan mengenai belajar dari rumah dan pembelajaran dilakukan secara daring.

Proses pembelajaran harus didukung dengan fasilitas yang lengkap, adanya siswa, guru, dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam berlangsungnya pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan untuk menyampaikan tujuan dari pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan harus mampu memberikan pembelajaran yang bervariasi agar dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Apalagi didalam masa seperti ini media berbasis digital sangat dibutuhkan dan akan sangat membantu peserta didik untuk termotivasi dalam belajar serta meningkatkan literasi digital peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi digital peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan dapat menghasilkan karya-karya secara digital yaitu berupa tulisan artikel, *E-book*, karya tulis ilmiah dan lain sebagainya.

Kemajuan teknologi digital, dapat mempermudah proses pembelajaran guru/ pengajar dengan memanfaatkan teknologi internet sebagai sumber informasi dan komunikasi untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Salah satu wadah yang dapat

mengembangkan potensi peserta didik yaitu terdapat di dalam pembelajaran bahasa Indonesia, adapun di dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat keterampilan mengenai membaca, mendengarkan, menulis dan menyimak. Empat aspek keterampilan tersebut terintegrasi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia salah satunya dalam penjabaran KI dan KD mengenai teks cerpen pada kurikulum 2013 tingkat SMP/MTS Sederajat kelas IX terdapat dalam kompetensi dasar 3.6 menelaah struktur dan aspek kebahasaan cerita pendek yang dibaca atau didengar. 4.6 mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan. Kompetensi dasar tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran teks cerpen dimulai dari menjelaskan struktur teks cerpen, aspek kebahasaan teks cerpen, model dan kerangka di dalam teks cerpen dan siswa harus bisa menyusun kerangka teks cerpen dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan dengan berdasarkan pengalaman atau gagasan peserta didik itu sendiri.

*Powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi pra dibuat gambar, barang import, menyediakan music dan pengguna menggunakan suara overs (Astutik, 2019). Dalam aplikasi *powtoon* terdapat animasi-animasi yang dapat dikreasikan menjadi sebuah produk yang menarik. Salah satunya dapat digunakan sebagai media literasi digital dalam pembelajaran.

Media literasi merupakan penggabungan media dan literasi. Media adalah media pembelajaran atau alat untuk proses pembelajaran, media dapat diartikan sebagai suatu perantara baik dalam wujud benda, dan manusia. Literasi adalah kemampuan melek aksara yang secara umum juga menguasai empat kemampuan berbahasa, yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara (Ahmadi, 2018: 104). Media literasi juga merupakan semua alat, wahana, bahan, perantara untuk mempermudah kegiatan literasi khususnya dalam ranah pembelajaran di kelas.

Literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat Baroroh, (2018). Sementara itu Bell and Shank; 2008 (Sujana, 2019) mengungkapkan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, alat komunikasi, atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan dan menciptakan informasi. Literasi digital merupakan kegiatan untuk membantu peserta didik dalam proses berliterasi baik dalam pembelajaran, karir, maupun kehidupan sehari-hari. Miftahurrizqi, (2019) literasi digital adalah kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital, dan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran sastra dan bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran berbasis teks yang berfungsi sebagai sarana berpikir dan komunikasi. salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yaitu cerpen. Cerpen adalah bentuk karya sastra yang mengandung kata “pendek” sering didefinisikan sebagai karya yang dibuat dalam waktu singkat dan dibaca dalam beberapa menit saja. Oleh karena itu teks cerpen ditampilkan hanya sebagian dari kehidupan dan tokoh dalam cerpen pun hanya beberapa saja. Cerita pendek merupakan kisah pendek (kurang dari 10.000 kata) yang dimaksudkan memberikan kesan yang tunggal. Cerita pendek merupakan bentuk karya sastra yang dituliskan berdasarkan fakta sosial yang diambil dari kehidupan dan pengalaman manusia yang dipaparkan dalam bentuk tulisan yang pendek serta memiliki cerita sesuai fakta yang ada, dengan berupa bentuk fiksi. Jumlah katanya 500-5000. (Purba, 2010: 51; Kosasih, 2012: 34; Suherli dkk., 2017: 107)

Struktur cerita pendek sama seperti pendapat di atas yaitu (abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, koda). Berikut uraiannya. 1) Abstrak, merupakan pendahuluan

dari cerita yang ingin disampaikan oleh pengarang. 2) Orientasi, atau pengenalan cerita, merupakan bagian pengenalan dengan para tokoh ataupun dengan permasalahan yang mulai dialami tokoh dalam cerita. 3) Komplikasi, merupakan bagian yang menceritakan permasalahan yang dialami tokoh utama. 4) Evaluasi, merupakan ujung dari permasalahan dan muncul penyelesaian didalamnya. 5) Resolusi, merupakan tahap penyelesaian ahir dari seluruh rangkaian cerita. 6) Koda, merupakan amanat dari pengarang setelah cerita yang disampaikannya tuntas. (Kosasih, 2019: 129)

Priyanti dan Harsiati (2014:5) struktur teks cerpen memiliki enam bagian, yaitu judul, perkenalan, komplikasi, klimaks, penyelesaian dan amanat. 1) Judul, merupakan bagian yang menggambarkan keseluruhan cerita dari sebuah cerpen. 2) Perkenalan, merupakan bagian pengantar untuk memperkenalkan tokoh-tokoh yang ada dalam sebuah cerpen, terutama tokoh utama. 3) Komplikasi, merupakan bagian yang memunculkan permasalahan dalam cerpen. 3) Klimaks, merupakan bagian yang memunculkan puncak permasalahan atau konflik yang disajikan dalam sebuah cerpen. 4) Penyelesaian, merupakan bagian penyelesaian masalah atau konflik yang dialami oleh tokoh. 5) Amanat, merupakan yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerpen yang ditulisnya.

Pendapat di atas memiliki perbedaan dengan pendapat-pendapat sebelumnya meski berbeda dalam penyebutan istilah, namun pada dasarnya memiliki makna yang sama, penulis dapat menyimpulkan bahwa struktur teks cerpen terdapat enam struktur yaitu (abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda).

Penggunaan bahasa berfungsi untuk menciptakan suatu nada atau persuasif serta merumuskan dialog yang mampu memperlihatkan interaksi masing-masing tokoh. Kaidah kebahasaan teks cerpen menurut Chikawati (2020: 13) dalam kaidah kebahasaan teks cerpen antara lain kalimat ekspresif, majas atau gaya bahasa, dan kalimat deskriptif berikut uraiannya:

- 1) Kalimat ekspresif, kalimat ekspresif adalah sebuah kalimat berupa perkataan spontan yang bertujuan untuk menyampaikan pendapat, gagasan, ide, tanggapan, dan isi perasaan baik dalam bentuk bahasa tulis maupun lisan. Kalimat ekspresif umumnya singkat, padat dan mengandung makna denotatif. 2) Kalimat deskriptif, adalah kalimat yang melukiskan atau menggambarkan sesuatu dalam cerpen, kalimat deskriptif digunakan untuk menggambarkan suasana, tempat, tokoh, dalam cerita. 3) Majas (gaya bahasa), adalah gaya bahasa yang digunakan penulis untuk menyampaikan sebuah pesan secara imajinatif dan kias. Majas disebut juga bahasa berkias yang dapat menghidupkan atau meningkatkan efek dan menimbulkan konotasi tertentu. Menurut Kosasih, (2019: 138) kaidah kebahasaan teks cerpen antara lain: 1) Banyak menggunakan kalimat bermakna lampau yang ditandai oleh kata keterangan yang bermakna kelampauan, seperti ketika itu, beberapa tahun yang lalu, telah terjadi, 2) Banyak menggunakan diksi yang menyatakan urutan waktu (konjungsi, kronologis). 3) Banyak menggunakan kata kerja yang memberikan gambaran suatu peristiwa yang terjadi. 4) Banyak menggunakan kata kerja yang menunjukkan kalimat tak langsung sebagai cara menceritakan perkataan seorang tokoh oleh pengarang. 5) Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh. 6) Menggunakan banyak dialog. Dengan menggunakan tanda petik (“...”) dan kata kerja yang menunjukkan tuturan langsung. 7) Menggunakan kata-kata sifat (*deskriptif language*) untuk memberikan gambaran mengenai tokoh, tempat, dan suasana.
- 2) Menurut pendapat di atas kaidah kebahasaan teks cerpen memiliki perbedaan pengertian namun pada intinya memiliki makna yang sama yaitu teks cerpen banyak menggunakan bahasa dialog. Teks cerpen memiliki bahasa yang tidak formal cenderung seperti bahasa sehari-hari yang di dalamnya terdapat majas untuk menyampaikan pesan secara imajinatif atau kias dan banyak menggunakan diksi yang menunjukkan latar, kata lampau, kata kerja, dan menggunakan kata untuk menunjukkan tokoh yang ada di dalam cerita.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan terhadap media pembelajaran teks cerpen berbasis *Powtoon* sebagai penunjang literasi digital. Adapun rancangan media pembelajaran teks cerpen berbasis *Powtoon* sebagai penunjang literasi digital ini meliputi analisis, perancangan, pengembangan (uji coba), Implementasi, dan Evaluasi.

Langkah awal kegiatan adalah peneliti menganalisis kurikulum pembelajaran teks cerpen pada kelas IX SMP sebagai dasar rancangan media pembelajaran teks cerpen berbasis *Powtoon*. Selanjutnya, peneliti merancang media pembelajaran teks cerpen berbasis aplikasi *Powtoon* pada siswa kelas IX SMP. Setelah media pembelajaran teks cerpen dibuat, rancangan tersebut dinilai oleh para ahli dan praktisi, yaitu guru Bahasa Indonesia SMP untuk mengetahui kevalidan media yang dibuat. Setelah dinilai oleh para ahli, media akan diperbaiki berdasarkan masukan dari para ahli dan praktisi. Selanjutnya, media diujicobakan secara terbatas. Dan terakhir, setelah diujicoba maka akan diketahui apakah media pembelajaran teks cerpen berbasis *Powtoon* sebagai penunjang literasi digital yang dibuat dapat digunakan atau tidak.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes berupa lembar penilaian. Data yang dijadikan parameter hasil lembar penilaian yang telah diisi oleh ahli dan praktisi guru Bahasa Indonesia SMP. Hasil penilaian ahli mengenai kriteria media pembelajaran teks cerpen berbasis *Powtoon* sebagai penguatan literasi digital akan dideskripsikan sesuai dengan kriteria validitas ahli serta hasil tugas siswa agar dapat mengetahui kelayakan rancangan yang dibuat.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan awal yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menganalisis kurikulum yang mengacu pada kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013 sehingga dalam penerapannya mengikuti pedoman kurikulum 2013 yang meliputi kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan materi sesuai dengan tingkat pendidikan. Tujuan dalam penerapan kurikulum 2013 yaitu untuk membentuk masyarakat yang lebih bermartabat dan produktif serta dapat membuat perubahan yang baik untuk masyarakat, adapun yang dimaksudkan KI dan KD sebagai berikut kompetensi inti (KI) adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan, dan kompetensi dasar (KD) kemampuan peserta didik dalam pembelajaran agar mencapai kompetensi inti.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan, pemilihan media saat ini semakin berkembang apalagi dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat. Media yang memanfaatkan teknologi digital dalam masa pembelajaran jarak jauh sangatlah dibutuhkan karena pembelajaran jarak jauh tidak memungkinkan untuk pengajar dan peserta didik untuk bertemu atau bertatap muka oleh karena itu di masa seperti ini guru harus dapat membuat media yang dapat tepat yang dapat dilaksanakan dalam pembelajaran jarak jauh, salah satu media digital yang memanfaatkan jaringan internet dan yang memudahkan proses belajar mengajar jarak jauh media berbasis web yaitu *powtoon*. *Powtoon* memanfaatkan teknologi yang sangat lengkap yang di dalamnya terdapat animasi, gambar, musik, yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh serta dapat membuat minat belajar peserta didik meningkat karena media yang digunakan tidak membosankan.

Setelah melakukan analisis tahap selanjutnya merancang media pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu mendesain media pembelajaran digital *powtoon*. Perancangan *powtoon* dimulai dengan mengumpulkan materi yang akan dibahas, selanjutnya membuat konsep materi, tampilan gambar, animasi, musik, serta rekaman suara yang akan menjelaskan isi materi. Tampilan *powtoon* berupa *scene* yang berisikan materi, gambar dan animasi yang disusun rapih dengan penyajian efek suara yang jelas.

Menggunakan karakter animasi tokoh yang disesuaikan dengan konsep serta materi yang akan disampaikan. Pemilihan *background* dan properti disesuaikan dengan ide cerita untuk tercapainya cerita dan materi. Tahap ini pula dilakukan editing dan koreksi agar dapat menjadi media animasi yang sempurna dan sesuai dengan pembelajaran materi.

Implementasi merupakan kelanjutan dari tahap pengembangan. Pada tahap ini media *powtoon* yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan dinyatakan valid maka dilanjutkan dengan melakukan pengujian terhadap media *powtoon*. Pengujian media *powtoon* ini dilakukan terhadap kelompok kecil (uji coba terbatas), uji coba terbatas diujikan kepada 6(enam) siswa tingkat SMP/MTS Sederajat kelas IX. Tujuan dari dilakukannya uji coba terbatas ini yaitu untuk mengetahui apakah peserta didik dapat mudah memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Uji coba terbatas ini dilakukan dengan memberikan peserta didik pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan dalam media *powtoon* yaitu mengenai pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan teks cerpen. Hasil uji coba terbatas nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran teks cerpen mendapatkan rata-rata 78.

Tahap evaluasi, pada tahap ini dilakukan evaluasi pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan sehingga dapat mengetahui layak atau tidaknya media tersebut. Hasil penilaian validator media dan materi terhadap media literasi digital dalam pembelajaran teks cerpen berbasis *powtoon* menemukan hasil yaitu penilaian ahli materi dapat diketahui bahwa skor empiris yang diberikan oleh para ahli media sebesar 57 yang diperoleh dari 3 aspek penilaian yaitu enam aspek materi, delapan aspek tampilan visual dan audio, dan dua aspek bahasa dan kebahasaan yang jumlah keseluruhan pertanyaan 16 pertanyaan. Dari tiga aspek tersebut memperoleh nilai keseluruhan 83,65% dengan kategori “Cukup valid dan Dapat digunakan”. Penilaian ahli media dapat diketahui bahwa skor empiris yang diberikan sebesar 62 yang diperoleh dari 3 aspek penilaian yaitu enam aspek materi, delapan aspek tampilan visual dan audio, dan dua aspek bahasa dan kebahasaan yang jumlah keseluruhan pertanyaan 16 pertanyaan. Dari tiga aspek tersebut memperoleh nilai keseluruhan 85,25 % dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian ini bahwa media pembelajaran teks cerpen dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dapat digunakan dengan baik. Hal ini terbukti dari hasil penilaian para ahli dan uji coba terbatas. Penilaian para ahli materi memberikan skor empiris yang sebesar 57 yang diperoleh dari 3 aspek penilaian yaitu enam aspek materi, delapan aspek tampilan visual dan audio, dan dua aspek bahasa dan kebahasaan yang jumlah keseluruhan pertanyaan 16 pertanyaan. Dari tiga aspek tersebut memperoleh nilai keseluruhan 83,65% dengan kategori “Cukup valid dan dapat digunakan”. Penilaian ahli materi memberikan skor empiris sebesar 62 yang diperoleh dari 3 aspek penilaian yaitu enam aspek materi, delapan aspek tampilan visual dan audio, dan dua aspek bahasa dan kebahasaan yang jumlah keseluruhan pertanyaan 16 pertanyaan. Dari tiga aspek tersebut memperoleh nilai keseluruhan 85,25 % dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan. Dan, hasil uji coba dalam pembelajaran teks cerpen secara terbatas nilai rata-rata diperoleh sebesar 78. Dengan demikian rancangan media pembelajaran teks cerpen berbasis *Powtoon* sebagai penunjang literasi digital dapat digunakan dengan baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Ahmadi, Farid, dkk.2018. *Media Literasi Sekolah*. Semarang:CV Pilar Nusantara.

Astutik, Widia . 2019. *Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Bagi Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Powtoon*. Prosiding Seminar Nasional PBSI UPY 1(1).

- Baroroh, Siti, dkk. 2016. *Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu*. Jurnal Komunikator 8(2).
- Chikwati. 2020. *Sastra Indonesia Untuk Siswa Madrasah Aliyah (MA)*. Yogyakarta: Group Penerbit CV Budi Utama.
- Kosasih, E, dkk. 2020. *Materi Utama Bahasa Indonesia Berbasis Teks & Dan Pembahasan Dan Latihan Soal-Soal HOTS untuk SMP Kelas VII, VIII, IX*. Bandung: UPI Press.
- Kosasih, E, Kurniawan Endang. 2019. *22 Jenis Teks & Strategi Pembelajarannya di SMA/MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Miftahulrizqi, Prarasto, Wildan, Muhammad. 2019. *Whatsapp Sebagai Media Literasi Digital Siswa*. Varia Pendidikan 31(1).
- Priyanti, Endah Tri (2014). *Bahasa dan Sastra Indonesia SMA/MA kelas XI*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Purba, A. (2010). *Sastra Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta : Ombak.
- Suherli, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sujana, Dewi, dkk. 2019. *Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD, Apa, Mengapa, dan Bagaimana*. Conference Series Journal 1(1).