



Pengaruh media animasi Powtoon terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMKN 3 Kota Bima

Halimatussadiyah*

Universitas Muhammadiyah
Malang, Indonesia
halimatussadiyah@studentumm.ac.id

Ekarini Saraswati

Universitas Muhammadiyah
Malang, Indonesia
ekarini@umm.ac.id

Sugiarti

Universitas Muhammadiyah
Malang, Indonesia
sugiarti@umm.ac.id

*Corresponding author: Halimatussadiyah | email: halimatussadiyah@studentumm.ac.id

Sejarah Artikel Diterima: 1 Januari 2025 Direvisi: 1 Februari 2025 Tersedia Daring: 30 Maret 2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh dan efektivitas penggunaan media animasi Powtoon terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMKN 3 Kota Bima. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain pre-experimental tipe one-group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest dan posttest), angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, uji paired sample t-test, serta uji efektivitas menggunakan N-Gain dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis cerpen siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Powtoon, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar $0,018 < 0,05$. Selain itu, hasil analisis N-Gain sebesar 0,34 menunjukkan bahwa penggunaan media Powtoon berada pada kategori efektivitas sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa media animasi Powtoon mampu meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa secara signifikan, meskipun peningkatannya belum optimal. Secara pedagogis, penggunaan media Powtoon terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran menulis, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi alternatif strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media animasi secara inovatif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci Efektivitas, Eksperimen, Media pembelajaran, Menulis cerpen, Powtoon

Abstract: This study aims to examine the effect and effectiveness of using Powtoon animation media on students' short story writing skills in class X of SMKN 3 Kota Bima. This study employed a quantitative experimental approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 30 students selected through purposive sampling. Data were collected through tests (pretest and posttest), questionnaires, observation, and documentation. Data analysis included validity and reliability tests, normality tests, a Paired-Samples t-test, and effectiveness testing using N-Gain, all conducted in IBM SPSS Statistics 25. The results showed a significant difference between students' short story writing skills before and after the implementation of Powtoon media, as indicated by a significance value of $0.018 < 0.05$. Furthermore, the N-Gain score of 0.34 indicates that the effectiveness of Powtoon media falls into the moderate category. These findings suggest that Powtoon animation media can significantly improve students' writing skills, although the improvement is not yet optimal. From a pedagogical perspective, the use of Powtoon media has been shown to enhance student engagement and motivation in writing activities, thereby fostering a more interactive learning environment. This study suggests that integrating technology-based learning media can be an effective alternative for improving students' writing skills. Therefore, teachers are encouraged to utilize animation media innovatively in Indonesian language learning.

Keywords Effectiveness, Experiment, Learning media, Short story writing, Powtoon

How to Cite

Halimatussadiyah, H., Saraswati, E., & Sugiarti, S. (2025). Pengaruh media animasi Powtoon terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMKN 3 Kota Bima. *ADIBASA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 128-137. Retrieved from <https://journal.dutainsancendekia.com/adibasa/article/view/11>



Copyright©2025, Halimatussadiyah, Ekarini Sraswati, & Sugiarti
This is an open access article under the [BY](#) license

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam era globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan media berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan kreatif peserta didik (Hagugu et al., 2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran (Dariyadi, 2018; Marta et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi produktif yang kompleks dan memerlukan latihan berkelanjutan. Menulis tidak hanya sekadar menuangkan ide, tetapi juga merupakan proses menyusun gagasan secara sistematis agar dapat dipahami oleh pembaca (Susanto, 2015; Diyah & Syah, 2022). Sejalan dengan itu, Handayani et al. (2016) menyatakan bahwa menulis adalah aktivitas melukiskan lambang-lambang bahasa yang dapat dipahami oleh orang lain, sehingga memiliki fungsi komunikatif yang penting dalam kehidupan akademik maupun sosial.

Salah satu bentuk keterampilan menulis yang diajarkan di sekolah adalah menulis cerpen. Cerpen sebagai karya sastra kreatif menuntut kemampuan imajinasi, penguasaan bahasa, serta kemampuan menyusun alur cerita secara runtut (Wahyono, 2015; Suryadi & Nuryatin, 2017). Selain itu, keterampilan menulis cerpen juga berperan dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir imajinatif siswa (Ramadhanti & Basri, 2014; Idrus et al., 2025). Namun, dalam praktiknya, kemampuan menulis cerpen siswa masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kesulitan menemukan ide, rendahnya minat menulis, serta kurangnya penguasaan struktur dan kaidah kebahasaan (Kuncoro, 2009; Murtiyastuti, 2022).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SMKN 3 Kota Bima, di mana siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide menjadi sebuah cerita yang utuh. Selain itu, proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam menulis.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media animasi berbasis aplikasi Powtoon. Media ini mampu menyajikan materi dalam bentuk visual dan audio yang menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Kotimah, 2024; Wardah & Meilana, 2025). Penggunaan media animasi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa, serta mempermudah pemahaman materi yang disampaikan (Rahmawaty, 2013; Dariyadi, 2018).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media animasi Powtoon memiliki potensi dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penelitian oleh Andhira (2018) menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual berbasis Powtoon efektif dalam pembelajaran menulis cerpen, sedangkan penelitian Rosyita (2017) menemukan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan. Selain itu, Yulia dan Ervinalisa (2017) juga menyatakan bahwa media Powtoon mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada aspek motivasi belajar dan pengembangan media, sementara kajian yang secara khusus menguji efektivitas penggunaan Powtoon terhadap kemampuan menulis cerpen melalui pendekatan eksperimen kuantitatif masih terbatas. Kedua, analisis efektivitas dalam penelitian sebelumnya belum dilakukan secara komprehensif menggunakan uji statistik yang sistematis, seperti uji perbedaan hasil belajar dan analisis gain untuk

mengukur peningkatan kemampuan siswa secara kuantitatif. Ketiga, perbedaan konteks penelitian menunjukkan perlunya kajian lanjutan untuk menguji konsistensi efektivitas media Powtoon pada berbagai jenjang pendidikan, khususnya pada tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh dan efektivitas penggunaan media animasi Powtoon terhadap kemampuan menulis cerpen siswa melalui pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi serta kontribusi praktis bagi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan melalui analisis data statistik terhadap variabel yang diteliti (Sugiyono, 2019). Penelitian ini secara spesifik menerapkan desain **pre-experimental** dengan model One Group Pretest–Posttest Design, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan perlakuan (treatment) dan diukur sebelum serta sesudah perlakuan.

Desain ini dipilih untuk mengidentifikasi adanya perubahan kemampuan menulis cerpen siswa sebelum dan sesudah penerapan media animasi Powtoon. Secara konseptual, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

$$O_1 - X - O_2$$

Keterangan:

O_1 = Pretest (kemampuan awal menulis cerpen)

X = Perlakuan (pembelajaran menggunakan media animasi Powtoon)

O_2 = Posttest (kemampuan akhir menulis cerpen)

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu:

1. **Variabel bebas (independent variable):** penggunaan media animasi Powtoon dalam pembelajaran menulis cerpen.
2. **Variabel terikat (dependent variable):** kemampuan menulis cerpen siswa.

Definisi operasional dari kemampuan menulis cerpen dalam penelitian ini mencakup kemampuan siswa dalam mengembangkan ide, menyusun struktur cerpen (orientasi, komplikasi, resolusi), serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan cerpen.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMKN 3 Kota Bima yang terdiri atas tiga kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian ini adalah satu kelas yang berjumlah 30 siswa. Pemilihan sampel didasarkan pada pertimbangan kesesuaian karakteristik siswa dengan kebutuhan penelitian, serta kemudahan dalam pelaksanaan perlakuan.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1. **Tes (Pretest dan Posttest)**

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan menulis cerpen siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan setelah penerapan media Powtoon.

2. **Angket**

Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media animasi Powtoon dalam pembelajaran.

3. **Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan keterlibatan siswa selama penggunaan media Powtoon.

4. **Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa hasil tulisan siswa, foto kegiatan, dan dokumen pembelajaran lainnya.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- Menyusun instrumen penelitian (tes dan angket)
- Menyiapkan media pembelajaran berbasis Powtoon
- Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen

2. Tahap Pelaksanaan

- Memberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa
- Melaksanakan pembelajaran menggunakan media animasi Powtoon
- Memberikan posttest setelah perlakuan

3. Tahap Akhir

- Mengolah dan menganalisis data
- Menarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 dengan tahapan sebagai berikut:

1. **Uji Validitas**

Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat keabsahan instrumen penelitian. Instrumen dikatakan valid apabila nilai r -hitung lebih besar dari r -tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

2. **Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen menggunakan koefisien Cronbach Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach Alpha $> 0,60$.

3. **Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$.

4. **Uji Hipotesis (Paired Sample t-test)**

Uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

5. **Uji Efektivitas (N-Gain)**

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media Powtoon dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. Kriteria efektivitas mengacu pada kategori gain ternormalisasi, yaitu:

- o $g < 0,30$ = rendah
- o $0,30 \leq g \leq 0,70$ = sedang
- o $g > 0,70$ = tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan efektivitas penggunaan media animasi Powtoon terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMKN 3 Kota Bima. Data penelitian diperoleh melalui hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada 30 siswa sebagai sampel penelitian. Berdasarkan hasil pengukuran, diperoleh bahwa nilai total pretest sebesar **1.680**, sedangkan nilai total posttest sebesar **2.135**. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis cerpen siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media animasi Powtoon.

Secara umum, sebelum perlakuan, kemampuan siswa dalam menulis cerpen masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest yang berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah diberikan perlakuan, nilai posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana sebagian besar siswa mampu mencapai nilai di atas KKM.

Hasil Uji Prasyarat Analisis

Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen tes yang digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil analisis menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 25, seluruh item soal pada pretest dan posttest memiliki nilai r-hitung lebih besar daripada r-tabel (0,3610) dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan demikian, seluruh item instrumen dinyatakan **valid** dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach Alpha untuk instrumen pretest dan posttest sebesar **0,757**, sedangkan untuk angket sebesar **0,679** dan **0,753**. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan dapat dipercaya.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest sebesar **0,725** dan posttest sebesar **0,780**. Karena nilai signifikansi kedua data tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi **normal** dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik, adapun detailnya sebagaimana berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Pretes dan Posttest
Tests of Normality

Kelompok	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Prettest	,187	30	,055*	,890	30	,725
Nilai Posttest	,177	30	,075*	,885	30	,780

Berdasarkan Tabel 1 hasil pengujian pada tabel tersebut, diketahui df atau jumlah sampel < 50 maka data yang diambil adalah data hasil dari uji Shapiro-Wilk. Adapun hasil output dari uji normalitas Shapiro-Wilk pada nilai pretest diperoleh nilai signifikansi untuk Prettest sebesar 0,725 sedangkan nilai signifikansi untuk Posttest sebesar 0,780. Karena nilai signifikansi prettest dan posttest lebih besar dari 0,05, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Angket Sebelum dan Sesudah Penelitian
Tests of Normality

Kelompok		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Angket Sebelum		,151	30	,085*	,965	30	,765
Nilai Angket Sesudah		,188	30	,175*	,983	30	,837

Berdasarkan Tabel 2 hasil pengujian pada tabel tersebut, diketahui df atau jumlah sampel < 50 maka data yang diambil adalah data hasil dari uji Shapiro-Wilk. Adapun hasil output dari uji normalitas Shapiro-Wilk pada nilai angket sebelum diperoleh nilai signifikansi untuk angket sebelum sebesar 0,765 sedangkan nilai signifikansi untuk angket sesudah sebesar 0,837. Karena nilai signifikansi angket sebelum dan sesudah dari 0,05, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya data angket sebelum berdistribusi normal.

Pada Tabel 1 menjelaskan bahwa t-hitung dari nilai uji test prettest dan posttest menunjukan hasil 2,471 dan 3,748 hal ini lebih besar daripada t tabel dari kelas X yakni (1,70113). berdasarkan ouput di atas yang diperoleh nilai signifikan sebesar $0,018 < 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji Paired Samples T-Test, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa baik nilai prettes dengan nilai posttest.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan **Paired Sample t-test** untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 3,748 lebih besar daripada t-tabel sebesar 1,70113, dengan nilai signifikansi sebesar $0,018 < 0,05$.

Berdasarkan hasil tersebut, maka:

- H_0 ditolak
- H_a diterima

Artinya, terdapat **perbedaan yang signifikan** antara kemampuan menulis cerpen siswa sebelum dan sesudah penggunaan media animasi Powtoon.

Hasil Uji Efektivitas (N-Gain)

Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media animasi Powtoon, dilakukan analisis menggunakan **N-Gain Score**. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai N-Gain sebesar **0,34 (34,46%)** yang termasuk dalam kategori **sedang**. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi Powtoon memiliki tingkat efektivitas yang cukup dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Powtoon

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah perlakuan, diperoleh bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media animasi Powtoon dalam pembelajaran.

Siswa menyatakan bahwa media Powtoon:

- lebih menarik dibandingkan metode konvensional
- membantu memahami materi dengan lebih mudah
- meningkatkan minat dan motivasi dalam menulis cerpen

Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi selama proses pembelajaran yang menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Pengaruh Media Animasi Powtoon terhadap Kemampuan Menulis Cerpen

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi Powtoon memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis cerpen siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest ($\text{Sig. } 0,018 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Powtoon secara empiris berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami materi (Dariyadi, 2018). Media Powtoon yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan animasi terbukti mampu merangsang perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dari perspektif keterampilan menulis, peningkatan ini menunjukkan bahwa media Powtoon tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus kognitif yang membantu siswa dalam mengembangkan ide dan menyusun struktur cerita (Safitri & Hamsa, 2025). Hal ini relevan dengan pendapat Susanto (2015) bahwa menulis merupakan proses menuangkan gagasan secara sistematis yang membutuhkan latihan dan stimulasi yang tepat.

Efektivitas Media Powtoon dalam Pembelajaran Menulis Cerpen

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, penggunaan media Powtoon berada pada kategori **sedang (0,34)**. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media Powtoon efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen, tingkat efektivitasnya belum optimal. Temuan ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, kemampuan menulis merupakan keterampilan kompleks yang tidak dapat meningkat secara signifikan hanya melalui satu jenis perlakuan dalam waktu yang relatif singkat (Althafunisa, 2025; Sari & Manurung, 2021). Menulis cerpen melibatkan berbagai aspek, seperti penguasaan ide, struktur naratif, serta kemampuan kebahasaan (Wahyono, 2015; Suryadi & Nuryatin, 2017).

Kedua, efektivitas media pembelajaran juga dipengaruhi oleh intensitas penggunaan dan strategi implementasi. Dalam penelitian ini, penggunaan Powtoon masih terbatas pada penyajian materi melalui video animasi, sehingga belum sepenuhnya mengoptimalkan potensi media sebagai alat pembelajaran interaktif (Kresnandya, 2020; Rizki & Utomo, 2024). Namun demikian, kategori efektivitas sedang tetap menunjukkan bahwa media Powtoon memiliki kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Hal ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa media animasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa (Rahmawaty, 2013).

Keterlibatan dan Respon Siswa terhadap Media Powtoon

Hasil angket dan observasi menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media Powtoon. Siswa cenderung lebih tertarik, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media Powtoon mampu meningkatkan aspek afektif dalam pembelajaran. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Yulia & Ervinalisa, 2017). Selain itu, penggunaan media visual juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Dari perspektif pedagogis, peningkatan keterlibatan siswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Siswa yang aktif dan termotivasi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang pasif (Yuliati et al., 2022; Tiwow et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan media Powtoon dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya minat siswa dalam menulis cerpen.

Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Media Powtoon sebagai bagian dari teknologi pembelajaran digital terbukti mampu memberikan stimulus yang mendukung pengembangan keterampilan menulis siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru untuk lebih inovatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media berbasis animasi seperti Powtoon dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif, khususnya dalam pembelajaran menulis yang selama ini dianggap sulit dan membosankan oleh siswa.

Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental tanpa kelompok kontrol, sehingga belum dapat sepenuhnya mengeliminasi variabel luar yang mempengaruhi hasil penelitian. Kedua, durasi perlakuan yang relatif singkat memungkinkan hasil yang diperoleh belum mencerminkan efektivitas jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti quasi-experimental, serta mengkaji penggunaan media Powtoon dalam jangka waktu yang lebih panjang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi Powtoon memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas X SMKN 3 Kota Bima. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest (Sig. < 0,05), sehingga penggunaan media Powtoon terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Selain itu, berdasarkan hasil analisis N-Gain, tingkat efektivitas penggunaan media Powtoon berada pada kategori sedang.

Temuan ini menunjukkan bahwa media Powtoon mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan menulis cerpen, meskipun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan menulis sebagai keterampilan kompleks memerlukan latihan berkelanjutan serta dukungan strategi pembelajaran yang lebih variatif.

Dari aspek proses pembelajaran, penggunaan media Powtoon juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Media berbasis animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas hasil belajar siswa.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan rekomendasi kepada guru untuk memanfaatkan media animasi seperti Powtoon sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran menulis cerpen. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada penggunaan desain pre-experimental tanpa kelompok kontrol dan durasi perlakuan yang relatif singkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat serta mengkaji efektivitas media pembelajaran dalam jangka waktu yang lebih panjang agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Malang yang telah banyak memberikan kesempatan untuk belajar dan menyelesaikan artikel ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Dr. Ekarini Saraswati, M.Pd. dan Dr. Sugiarti, M.Si. yang telah membimbing untuk menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Althafunisa, R. (2025). Pengaruh media Powtoon terhadap keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Cijaku Kabupaten Lebak. *Jurnal Artikula*, 8(1), 93–103. <https://doi.org/10.30653/006.202581.229>
- Asra, A. A., & Talib, J. (2020). Pemanfaatan Powtoon sebagai media menulis dalam pembelajaran teks cerita sejarah. *Jurnal Education and Development*, 8(4), 242–242. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i4.2140>
- Dariyadi, M. W. (2018). Penggunaan software Sparkol Videoscribe sebagai media pembelajaran bahasa Arab berbasis ICT. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 4(4), 272–282.
- Diyah, R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Powtoon dalam materi membaca dongeng di kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 2(1), 447–461.
- Handayani, R., Atmazaki, A., & Noveria, E. (2016). Pengaruh teknik pemodelan terhadap keterampilan menulis cerpen. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 306–312. <https://doi.org/10.24036/9995-019883>
- Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2020). Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab melalui aplikasi Videoscribe dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Lisanuna*, 9(2), 140–155. <https://doi.org/10.22373/ls.v9i2.6738>
- Hagugu, P., Lihawa, F., & Yusuf, D. (2024). Pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon terhadap hasil belajar geografi kelas XI materi mitigasi bencana di SMA Negeri 1 Dulupi. *Normalita (Jurnal Pendidikan)*, 12(3), 172–176.
- Idrus, N. A., Laami, S., Khaerunnisa, K., & Rahim, A. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi Powtoon terhadap kemampuan membaca pemahaman inferensial

- siswa kelas IV. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(4), 4554–4564. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i4.7178>
- Kresnandya, T. F. (2020). Pengaruh media video animasi berbasis Powtoon terhadap hasil belajar peserta didik pada sub konsep vertebrata. *Jurnal Metaedukasi*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v2i1.1810>
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas media pembelajaran audiovisual berupa video animasi berbasis Powtoon dalam pembelajaran IPA. *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 5–12.
- Marta, R., Giatman, M., Maksum, H., & Hikmah, R. (2023). Media animasi Powtoon: Meningkatkan literasi digital guru. *Jurnal Educatio*, 9(2), 952–957.
- Murtiyastuti, K. Y. (2022). Pengaruh media Powtoon dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa kelas VII SMPN 1 Krembung. *Journal of Education and Learning Sciences*, 2(2), 68–76. <https://doi.org/10.56404/jels.v2i2.37>
- Nurgiyantoro, B. (2000). *Teori pengkajian fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Rahmawaty, F. (2013). *Penggunaan metode menyanyi dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ramadhanti, D., & Basri, I. (2014). Pengembangan modul pembelajaran menulis cerpen berbasis CTL. *Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, 2(3).
- Safitri, A. N. A., & Hamsa, A. (2025). Pengaruh penggunaan media Magic Write dan media animasi Powtoon terhadap keterampilan menulis teks puisi siswa kelas X SMA Negeri 14 Gowa. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(2), 1696–1709. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i2.5649>
- Sari, I. Y., & Manurung, A. S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi Powtoon terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3), 1015–1024. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i3.809>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, R., & Nuryatin, A. (2017). Nilai pendidikan dalam antologi cerpen *Senyum Karyamin. Seloka*, 6(3), 314–322. <https://doi.org/10.15294/seloka.v6i3.20261>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh media pembelajaran animasi Powtoon terhadap hasil belajar ditinjau dari minat belajar peserta didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Wahyono, H. (2015). Variasi tindak tutur dalam cerpen. *Transformatika*, 11(2), 1–19.
- Wardah, S. J., & Meilana, S. F. (2025). Pengaruh media pembelajaran Powtoon terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA materi sumber energi. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 13(2), 380–388. <https://doi.org/10.21831/jpms.v13i2.87827>
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh media Powtoon pada pembelajaran sejarah Indonesia. *Historia*, 2(1).
- Yuliati, D., Santoso, S., & Setiadi, G. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Powtoon terhadap motivasi dan hasil belajar materi IPS. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 132–144. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7134076>