

Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Panji Semester Genap Tahun Ajaran 2024-2025

Khatijah Asma Yasin^{a,1*}, Parto^{a,2}, Ahmad Syukron^{a,3}

^a Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Jalan Kalimantan No. 37, Krajan Timur, Jember, Indonesia

*Corresponding author: asmakhatijah@gmail.com

Tahapan Artikel	Diterima: 08 November 2025	Direvisi: 18 November 2025	Tersedia Daring: 22 November 2025
ABSTRAK			
Masih banyak siswa yang kurang mampu menulis fabel dengan tepat dan baik di SMP Muhammadiyah 1 Panji. Beberapa siswa terlihat pasif, hal ini secara nyata menciptakan pembelajaran yang kurang optimal sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Kondisi tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam menulis teks fabel yang rendah. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu ≥ 75. Guru menyampaikan bahwa dalam menulis teks fabel dari 20 siswa terdapat 8 siswa (40%) mendapat nilai ≥ 75, sedangkan 12 siswa (60%) mendapat nilai ≤ 75. Dalam penelitian ini media <i>powtoon</i> memotivasi siswa dalam pembelajaran menulis teks fabel. Media <i>Powtoon</i> dapat dengan mudah membantu siswa mengatasi kesulitan dalam menulis teks fabel pada siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada PTK ini terdapat 4 tahap yaitu perencanaan (<i>planning</i>), tindakan (<i>action</i>), pengamatan (<i>observasi</i>), dan refleksi (<i>reflecting</i>). Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 (dua) siklus. Keterampilan menulis teks fabel pada siswa setelah penggunaan media <i>powtoon</i> mengalami peningkatan. Pada prasiklus siswa yang tuntas sebanyak 8 (40%), pada siklus 1 menjadi 9 siswa (45%), dan pada siklus 2 menjadi 17 siswa (85%). Media belajar berbasis <i>powtoon</i> layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk materi menulis teks fabel.			
Kata Kunci	Teks Fabel, Keterampilan Menulis, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)		
ABSTRACT			
There are still many students who are less able to write fables correctly and well at Muhammadiyah 1 Panji Middle School. Some students appear passive, this clearly creates less than optimal learning so that it impacts student learning outcomes. This condition can be seen from the low learning outcomes of students in writing fable texts. In the Indonesian Language subject, the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) is ≥ 75. The teacher said that in writing fable texts out of 20 students, 8 students (40%) got a score of ≥ 75, while 12 students (60%) got a score of ≤ 75. In this study, <i>powtoon</i> media motivates students in learning to write fable texts. <i>Powtoon</i> media can easily help students overcome difficulties in writing fable texts in students. This type of research is Classroom Action Research (CAR). In this CAR there are 4 stages, namely planning, action, observation, and reflection. This research was carried out with 2 (two) cycles. The skills of writing fable texts in students after using <i>powtoon</i> media have increased. In the pre-cycle, 8 students (40%) completed the activity, while in cycle 1, 9 students (45%) completed the activity, and in cycle 2, 17 students (85%). <i>Powtoon</i>-based learning media is a worthy alternative for innovative Indonesian language learning, particularly for writing fable texts.			

Keywords	Fable Text, Writing Skills, Classroom Action Research (CAR)
-----------------	---

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berbahasa, berfikir kritis, dan meningkatkan keterampilan menulis siswa. Kemampuan berbahasa yang baik menjadi modal utama dalam menyampaikan ide, gagasan, dan kreativitas secara tertulis maupun lisan. Menurut Tarigan (2020), siswa wajib menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Penguasaan keterampilan menulis menjadi kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Menurut Khan & Wulansari (2021), keterampilan menulis merupakan suatu aktivitas yang memerlukan pengetahuan dan gagasan untuk dituangkan dalam bentuk tulisan.

Inovasi dalam media pembelajaran menjadi penting untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Namun dalam proses pengajaran di dalam kelas, guru kurang inovatif dalam pemilihan media pembelajaran sehingga cenderung membuat siswa merasa bosan. Menurut Leonard, dkk (2020) bahwa 75% guru kurang merencanakan tahapan mengajar dengan baik, sehingga fokus hanya pada penyampaian materi, bukan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan Lince (dalam Leonard, 2020), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih monoton, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang optimal. Salah satu media yang memiliki potensi tinggi adalah *powtoon*, yaitu platform layanan *online* untuk membuat animasi dengan berbagai fitur menarik, termasuk kartun, efek transisi, dan pengaturan waktu yang efisien (Isanini, 2021).

Kebaharuan penelitian ini terletak pada penerapan *powtoon* sebagai media pembelajaran menulis teks fabel di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Panji. Penelitian sebelumnya umumnya menggunakan media konvensional atau hanya fokus pada pengembangan keterampilan menulis umum, tanpa menekankan penggunaan animasi interaktif berbasis *online*. Dengan media *powtoon*, siswa tidak hanya menerima teori menulis, tetapi juga mempraktikkan penulisan teks fabel secara kreatif dan menyenangkan. Penggunaan media *powtoon* memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut dikarenakan *powtoon* dilengkapi dengan video animasi yang berisi penjelasan materi secara menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa lebih fokus dan mudah memahami isi pembelajaran (Harahap, 2023). Pendapat tersebut diperkuat oleh Wulandari (2020), mengemukakan bahwa *powtoon* juga menyediakan beragam pilihan animasi yang menarik dan menghibur, sehingga dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran (Wulandari, 2020).

Tujuan dari penelitian ini yakni: 1) Meningkatkan keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VIII melalui penggunaan media *powtoon*, 2) Mengidentifikasi efektivitas media pembelajaran animasi interaktif terhadap pemahaman siswa terhadap langkah-langkah menulis teks fabel, dan 3) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu, juga terdapat kontribusi dari penelitian ini, diantaranya: 1) Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, 2) Membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis teks fabel, 3) Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif, dan 4) Mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai KKTP ≥ 75 .

METODE

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian reflektif yang dilakukan dengan tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara profesional (Arikunto, 2020). PTK dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Siklus kedua berfungsi sebagai perbaikan apabila dari hasil siklus pertama belum optimal. Penelitian ini menggunakan model Hopkins (dalam Arikunto, 2020), yang meliputi 4 tahapan: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Panji, semester genap tahun pelajaran 2024-2025, yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 16 laki-laki dan 4 perempuan.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan 4 teknik: 1) Wawancara, dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum melakukan penelitian. Tujuannya untuk memperoleh informasi terkait pelaksanaan pembelajaran, metode, media, evaluasi, kendala, dan tanggapan guru terhadap penggunaan media *powtoon* pada materi teks fabel, 2) Observasi, dilakukan dengan mengamati langsung aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa yang diamati meliputi keaktifan, perhatian terhadap materi, sikap siswa selama pembelajaran, dan ketertarikan pada media *powtoon*. Aktivitas guru yang diamati mencakup penguasaan materi, kesesuaian pembelajaran dengan modul ajar, dan metode yang digunakan sebelum dan sesudah penerapan *powtoon*, 3) Tes, metode ini dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis siswa, berupa tes unjuk kerja praktik menulis teks fabel. Nilai hasil belajar diambil dari tes akhir siklus 1 dan teks akhir siklus 2 untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis siswa, 4) Teknik analisis data, hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menilai aktivitas guru dan siswa serta tanggapan terhadap media *powtoon*. Analisis kuantitatif

dilakukan dengan membandingkan nilai tes siswa pada siklus 1 dan siklus 2 untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar refleksi untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Analisis data yang digunakan untuk menguji hasil observasi selama proses pembelajaran teks fabel menggunakan media *powtoon*, digunakan rumus persentase menurut Sugiyono (2020) sebagai berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

n : Jumlah siswa yang dapat menulis

N : Jumlah seluruh siswa.

Pada ketuntasan klasikal, Menurut Trianto (2020), dikatakan tuntas hasil belajarnya dalam kelas tersebut terdapat $\geq 75\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya dari nilai KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 75, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentasi ketuntasan belajar

$\sum$ siswa yang tuntas : Jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum$ siswa : Jumlah semua siswa.

Terakhir pada analisis data rata-rata hasil belajar, menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, kemudian dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh hasil rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

X : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah semua nilai siswa

$\sum n$: Jumlah siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan hasil dan pembahasan mengenai kemampuan menulis teks fabel siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Panji semester genap tahun ajaran 2024-2025 dengan 2 hasil yang didapatkan mengenai proses penggunaan media *powtoon* dan peningkatan hasil menulis siswa.

A. Proses Penggunaan Media *Powtoon* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Fabel Pada Siswa Kelas VIII

Pada proses penelitian ini dimulai dari kondisi awal (prasiklus), yaitu kondisi ketika media pembelajaran *powtoon* belum digunakan.

a) *Pembelajaran Prasiklus*

Pembelajaran prasiklus merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan kelas. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal proses pembelajaran serta karakteristik siswa dalam menulis teks fabel di kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Panji. Hasil prasiklus dijadikan sebagai dasar dan pembanding terhadap peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan pada siklus 1 dan siklus 2. Pada tahap prasiklus, peneliti melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Panji. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, sedangkan wawancara dilakukan untuk menggali informasi mengenai kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran menulis teks fabel.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh temuan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis teks fabel. Terdapat tiga indikator utama kesulitan siswa, yaitu: 1) menentukan aspek struktur teks fabel, 2) penggunaan aspek kebahasaan teks fabel, dan 3) pengembangan isi cerita teks fabel. Selain itu, permasalahan juga ditemukan pada aspek pembelajaran pada guru, yaitu kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru masih cenderung menggunakan media konvensional seperti buku teks dan metode ceramah, sehingga pembelajaran menulis cenderung pasif dan belum mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa secara optimal.

b) *Pembelajaran Siklus 1*

(1) Perencanaan

Tahap awal pelaksanaan siklus 1 adalah perencanaan. Kegiatan ini meliputi penyusunan rancangan pembelajaran (modul ajar) yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah. Selain itu, peneliti dan guru menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD), perangkat pembelajaran, serta sarana pendukung seperti laptop, LCD, proyektor, dan media *powtoon* yang digunakan selama proses pembelajaran. Peneliti juga menyiapkan alat dokumentasi untuk mencatat seluruh aktivitas selama proses belajar berlangsung.

(2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa, 6 Mei 2025, pukul 07.00-08.45 WIB, dalam satu kali pertemuan (2x45 menit). Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang dan disepakati bersama guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran dengan baik.

a. Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa bersama, dan pengecekan kehadiran siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan motivasi belajar dan tujuan pembelajaran untuk menumbuhkan minat serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi. Guru kemudian memberikan pertanyaan pemantik untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menayangkan media pembelajaran *powtoon* yang berisi materi pengantar tentang teks fabel, meliputi pengertian, struktur, langkah menulis, serta contoh cerita. Siswa diminta menyimak dan mencatat informasi penting dari tayangan. Setelah tayangan pertama selesai, guru memberikan beberapa pertanyaan untuk mengukur pemahaman siswa. Selanjutnya, guru menayangkan video *powtoon* kedua berjudul "*Seekor Rubah dan Bangau*". Selanjutnya, siswa diarahakan mengerjakan LKDP pertama, yaitu melengkapi potongan kata dalam teks bacaan. Beberapa siswa tampak kebingungan karena beberapa kalimat mirip, namun guru memberikan petunjuk tanpa langsung memberi jawaban agar siswa menemukan solusi secara mandiri.

Setelah LKPD pertama selesai, siswa melanjutkan mengerjakan LKPD kedua, yaitu menulis kembali cerita "*Seekor Rubah dan Bangau*" dengan gaya bahasa dan imajinasi siswa. Guru menjelaskan bahwa siswa diperbolehkan mengubah dialog, alur, maupun menambahkan karakter, asalkan tokoh utama tetap rubah dan bangau. Guru juga menekankan pentingnya memperhatikan ejaan, tanda baca, dan struktur cerita.

Beberapa siswa tampak antusias menulis, sedangkan sebagian lainnya masih kesulitan memulai. Guru memberikan pertanyaan pemantik seperti "*Apa yang membuat rubah ingin mengundang bangau? atau 'Bagaimana cara bangau membuat rubah menyesal?'*". Pertanyaan ini membantu siswa berfikir kritis dan mengembangkan alur cerita. Menjelang akhir waktu

pengerjaan, guru mengingatkan siswa untuk meninjau kembali tulisannya sebelum dikumpulkan.

c. Kegiatan Penutup

Pada tahap penutup, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran. Guru memberikan penguatan dan refleksi singkat, sekaligus menyampaikan rencana kegiatan pada pertemuan berikutnya. Sebelum penutup pembelajaran, ketua kelas memimpin untuk berdoa bersama dan mengucapkan salam kepada guru.

(3) Observasi

Observasi pada siklus 1 dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru Bahasa Indonesia. Guru tetap berperan sebagai pengajar, sedangkan peneliti melakukan pengamatan dari belakang kelas agar tidak mengganggu jalannya pembelajaran. Fokus Observasi diarahkan pada dua aspek: 1) aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, 2) keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran oleh guru. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih pasif dalam bertanya dan menjawab, serta beberapa siswa memerlukan bantuan tambahan dalam pengerjaan LKPD. Guru menanggapi pertanyaan siswa dengan sabar dan memberikan petunjuk secara bertahap agar siswa dapat menemukan jawabannya. Dari sisi pelaksanaan, guru telah melaksanakan hampir seluruh tahapan pembelajaran sesuai rencana. Namun manajemen waktu pada kegiatan penutup sedikit melampaui alokasi yang ditetapkan, sehingga sesi refleksi belum berjalan optimal.

(4) Refleksi

Refleksi dilakukan segera setelah pembelajaran dan observasi berakhir. Peneliti bersama guru menganalisis seluruh data dari lembar observasi, hasil LKPD, dan catatan lapangan. Berdasarkan refleksi, pelaksanaan pembelajaran siklus 1 berjalan cukup baik, tetapi masih terdapat beberapa kekurangan, antara lain: 1) siswa masih canggung dan malu untuk bertanya atau mengemukakan pendapat, 2) ditemukan beberapa siswa yang mencontek saat mengerjakan LKPD, 3) pengawasan guru perlu ditingkatkan agar siswa lebih fokus, 4) manajemen waktu perlu diperbaiki agar sesi refleksi dapat dilakukan lebih mendalam, dan 5) masih ada siswa yang bergurau saat guru menjelaskan. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti dan guru menyusun rencana perbaikan untuk siklus 2 pada pertemuan selanjutnya.

c) Pembelajaran Siklus 2

(1) Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus 2 meliputi penyusunan rancangan pembelajaran (modul ajar), penyusunan lembar kerja peserta didik (LKPD), penyiapan media pembelajaran dan materi, serta alat dokumentasi. Berdasarkan hasil refleksi siklus 1, beberapa perbaikan direncanakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, antara lain: 1) mengatur dan memaksimalkan penggunaan waktu pembelajaran, 2) mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, 3) memotivasi siswa agar lebih percaya diri dan tidak canggung ketika bertanya atau menjawab, dan 4) mendorong siswa untuk mengekspresikan kreativitas dalam mengekspresikan kreativitas dalam menulis teks fabel.

(2) Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus 2 dilaksanakan pada hari Kamis, 15 Mei 2025 pukul 09:50-11:30 WIB. Pembelajaran dilaksanakan sesuai modul ajar yang telah diperbaiki berdasarkan hasil refleksi siklus 1.

a. Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pelajaran dengan salam, doa bersama yang dipimpin ketua kelas, dan pemeriksaan kehadiran siswa. Guru menanyakan kesiapan belajar siswa, memberi motivasi, serta menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru juga mengajukan pertanyaan pemantik "*Bagaimana kalian menuliskan sebuah teks fabel sesuai imajinasi kalian?*". Siswa tampak antusias dan mulai berani menyampaikan pendapatnya.

b. Kegiatan Inti

Guru mengawali dengan memberikan penjelasan ulang mengenai langkah-langkah menyusun teks fabel, dilanjutkan dengan pemutaran video pembelajaran menggunakan media powtoon. Saat video diputar, siswa tampak fokus menyimak dan mencatat materi. Setelah itu, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggali informasi dari hasil tanyangan. Guru kemudian menjelaskan tata cara pengerjaan LKPD yang terdiri dari dua bagian: 1) LKPD 1, menyusun urutan paragraf teks "*Keberanian Si Tikus*" agar sesuai dengan struktur teks fabel, dan 2) LKPD 2, menulis teks fabel sesuai imajinasi masing-masing siswa. Dalam kegiatan ini, siswa menunjukkan antusias tinggi. Beberapa siswa yang awalnya pasif kini berani bertanya, misalnya menanyakan perbedaan antara bagian konflik dan resolusi. Guru menanggapi dengan arahan pemandu agar siswa berfikir kritis. Siswa kemudian

menulis teks fabel dengan ide-ide kreatif, dengan senang dan penuh percaya diri. Setelah semua selesai, LKPD dikumpulkan.

c. Kegiatan Penutup

Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari, kemudian bersama siswa menyimpulkan kembali materi dan melakukan refleksi pembelajaran. Siswa menyampaikan kesan serta hal yang belum dipahami. Setelah itu kegiatan belajar ditutup dengan doa dan salam.

(3) Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengamati keaktifan dan hasil belajar siswa. Peneliti bertindak sebagai observer dibelakang kelas, sementara guru menjalankan pembelajaran sesuai dengan rencana belajar yang telah disusun. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan siklus 1. Suasana kelas lebih hidup dan kondusif, hampir seluruh siswa aktif dalam kegiatan menulis. Siswa tampak fokus, antusias, dan berani mengemukakan ide. Guru lebih terampil dalam mengelolah waktu, memberikan penguatan, serta memanfaatkan media *powtoon* lebih efektif. Kegiatan penutupan juga berjalan baik dengan adanya refleksi singkat melibatkan seluruh siswa. Berdasarkan catatan observasi, semua indikator keterampilan menulis fabel mencapai kategori baik.

(4) Refleksi

Hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan yang nyata terhadap keterampilan menulis teks fabel siswa setelah menggunakan media *powtoon*. Siswa menjadi lebih aktif, berani berpendapat, dan mampu membuat teks fabel sesuai indikator keberhasilan menulis. Guru juga menunjukkan peningkatan dalam pengelolaan pembelajaran, baik dari segi waktu maupun strategi pembelajaran. Nilai rata-rata belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk meningkatkan keterampilan menulis teks fabel melalui media *powtoon* telah tercapai. Karena seluruh indikator keberhasilan telah terpenuhi dan berhasilm penelitian dihentikan pada siklus 2 tanpa perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Hasil Pembelajaran dan Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Fabel Setelah Menggunakan Media *Powtoon*

Hasil keterampilan menulis teks fabel pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Panji menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran *powtoon*. Peningkatan tersebut terlihat dari perbandingan nilai hasil belajar

menulis teks fabel antara sebelum tindakan (prasiklus), siklus 1 dan siklus 2. Berikut penjabaran hasil peningkatan keterampilan menulis teks fabel siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Panji secara lebih rinci.

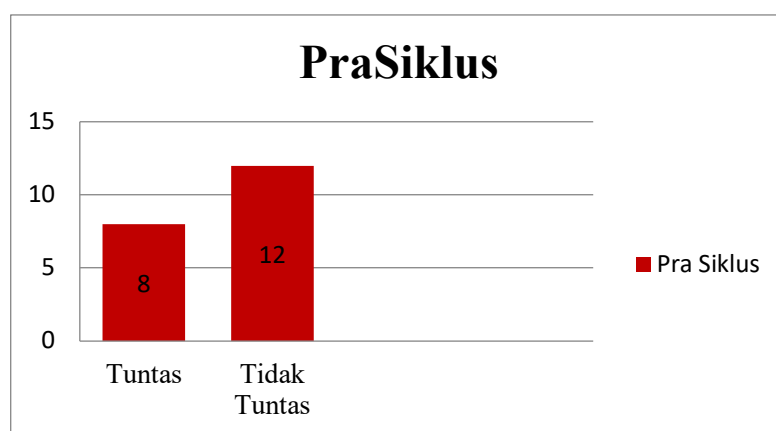
a) Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Hasil belajar siswa prasiklus, adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan dalam penelitian ini adalah 75, dengan ketuntasan sebesar 80%. Berdasarkan hasil belajar tersebut, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Panji belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Hasil keterampilan menulis teks fabel pada tahap prasiklus tersaji dalam table 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Rerata Hasil Belajar dan Persentase Ketuntasan Siswa Prasiklus

Siklus	Jumlah siswa	Rerata nilai klasikal	Ketuntasan			
			Tuntas	Rerata Nilai	Tidak Tuntas	Rerata Nilai
Prasiklus	20	61,25	8 (40%)	78,13	12 (60%)	51,57

Dari data yang tersaji pada tabel 4.1 di atas tampak bahwa perolehan nilai hasil belajar siswa sebelumnya masih belum memenuhi nilai ketuntasan klasikal sebesar 80% dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan yaitu 75. Adapun rerata hasil belajar klasikal yaitu 61,25. Siswa yang tuntas memiliki persentase sebesar 40% (8 siswa) dan rerata nilai pada siswa yang tuntas sebesar 78,13. Selain itu, siswa yang tidak tuntas memiliki persentase sebesar 60% (12 siswa). Melihat ketuntasan hasil belajar yang belum mencapai 80%, maka perlu dilakukan tindakan perbaikan agar ketuntasan klasikal tercapai sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Data tersebut disajikan dalam grafik berikut.



Grafik 4.1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Prasiklus

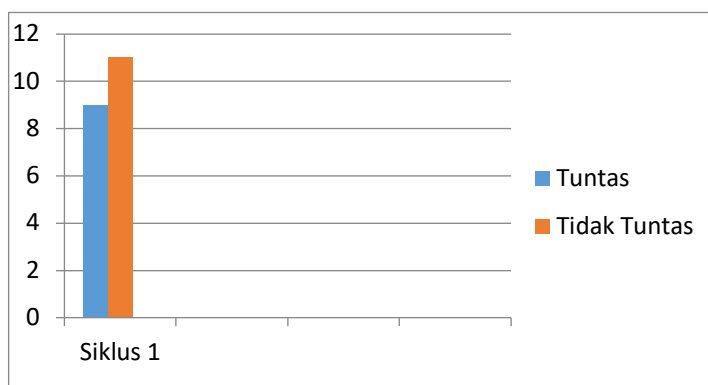
b) Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Hasil belajar merupakan nilai atau skor hasil pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar siswa pada siklus 1 diperoleh dari hasil pengerjaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Adapun persentase hasil belajar siswa pada siklus 1 tersaji dalam tabel 4.2 sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Belajar Keterampilan Menulis Siswa Siklus 1

Siklus	Jumlah siswa	Rerata nilai klasikal	Ketuntasan			
			Tuntas	Rerata Nilai	Tidak Tuntas	Rerata Nilai
Siklus 1	20	71,75	9 (45%)	81,1	11 (55%)	64,1

Dari hasil belajar siklus 1 pada table 4.2 diatas diperoleh bahwa nilai hasil belajar siswa didapatkan dari hasil pengerjaan LKPD akhir pada siklus 1. Adapun rerata nilai yaitu 81,1 dengan siswa yang tuntas memiliki persentase sebesar 45% (9 siswa). Sementara, siswa yang tidak tuntas memiliki persentase 55% (11 siswa) dengan rerata hasil belajar klasikal 64,1. Ketuntasan hasil belajar belum tercapai, maka perlu dilakukan tindakan siklus 2 sebagai upaya pemantapan hasil belajar siswa dan peningkatan keterampilan menulis teks fabel Data tersebut disajikan dalam grafik berikut.



Grafik 4.2 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus 1

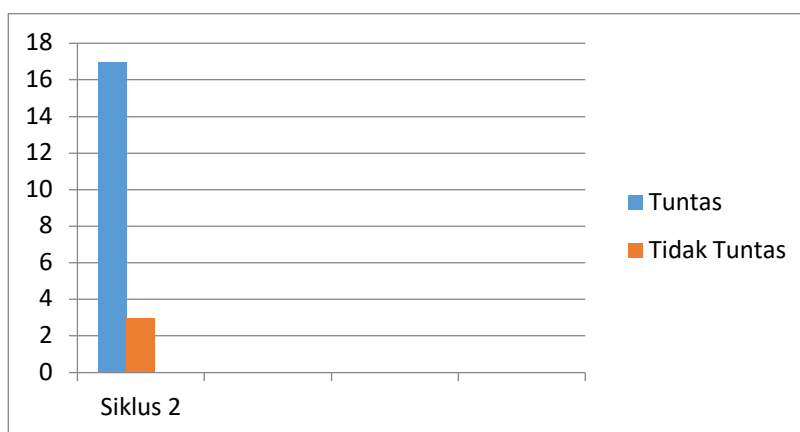
c) Hasil Belajar Siswa Siklus 2

Hasil belajar siswa pada siklus 2 ini dilihat dari perolehan nilai yang diperoleh melalui tes akhir siklus 2 berupa pengerjaan LKPD. Adapun persentase hasil belajar siswa dapat dilihat pada table 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Belajar Keterampilan Menulis Siswa Siklus 2

Siklus	Jumlah siswa	Rerata nilai klasikal	Ketuntasan			
			Tuntas	Rerata Nilai	Tidak Tuntas	Rerata Nilai
Siklus 2	20	80,7	17 (85%)	85,7	3 (15%)	68,3

Berdasarkan table 4.3, hasil belajar siklus 2 didapatkan dari pengerjaan tes unjuk kerja berupa LKPD pada akhir siklus 2. Adapun rerata nilai yaitu 80,7 dengan siswa yang tuntas memiliki persentase sebesar 85% (17 siswa), kemudian siswa yang tidak tuntas memiliki persentase 15% (3 siswa) dengan rerata hasil belajar klasikal yaitu 68,3. Melihat ketuntasan hasil belajar klasikal di atas 75%, yakni tercapai sebanyak 85% maka pembelajaran menulis teks fabel pada siklus 2 berhasil. Hasil belajar keterampilan menulis siswa pada siklus 2 dapat dilihat pada gambar berikut:



Grafik 4.3 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus 2

d) Persentase Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa

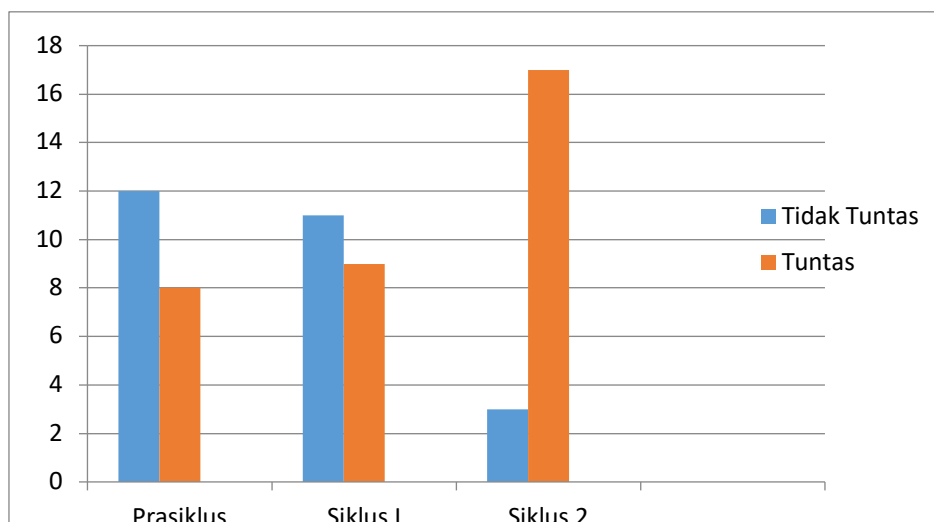
Suyatno (2020) menyatakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu proses yang digunakan untuk memunculkan ide-ide baru dengan cara menggabungkan ide-ide yang telah ada. Ide tersebut dapat ditemukan apabila siswa diarahkan untuk memahami makna dari suatu peristiwa, kejadian, maupun permasalahan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari pada siswa. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat diamati dari nilai pengerjaan LKPD pada kegiatan akhir siklus 1 dan siklus 2. Adapun tes akhir siklus telah memuat kriteria soal yang mampu memunculkan keterampilan menulis teks fabel. Peningkatan ketuntasan hasil belajar dapat diamati dari ketuntasan hasil belajar individual dan ketuntasan hasil belajar klasikal. Ketuntasan hasil belajar individual dicapai siswa memperoleh nilai

nilai ≥ 75 dari skol maksimal 100, sedangkan ketuntasan hasil belajar klasikal ditetapkan sebesar 80%. Adapun peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa tersaji pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Persentase Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa

Siklus	Ketuntasan	
	Tuntas	Tidak tuntas
Prasiklus	8 (40%)	12 (60%)
Siklus 1	9 (45%)	11 (55%)
Siklus 2	17 (85%)	3 (15%)
Peningkatan dari prasiklus ke siklus 1	1 (10%)	1 (10%)
Peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2	8 (40%)	8 (40%)

Berdasarkan tabel 4.4, terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar pada setiap siklusnya. Pada prasiklus, siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa (40%), kemudian meningkat pada siklus 1 menjadi 9 siswa (45%) dengan kenaikan sebanyak 1 siswa (10%). Sementara itu, siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan dari 12 siswa (60%) pada prasiklus menjadi 11 siswa (55%) pada siklus 1, dengan tingkat penurunan sebanyak 1 siswa (10%). Selanjutnya, ketuntasan belajar klasikal siswa pada siklus 1 sebanyak 9 siswa (45%) meningkat pada siklus 2 menjadi 17 siswa (85%), dengan kenaikan sebesar 8 siswa (40%). Sedangkan siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan dari 11 siswa (55%) pada siklus 1 menjadi 3 siswa (15%), dengan penurunan sebanyak 8 siswa (40%). Adapun peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal selama pembelajaran berlangsung dapat digambarkan pada gambar 4.4 berikut.



Grafik 4.4 Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.

Penggunaan media pembelajaran dan bentuk interaksi yang memberikan kepercayaan, apresiasi, serta dorongan kepada siswa untuk menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi, terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam berani mengemukakan dan mempelajari ide yang dimiliki. Media *powtoon* berperan dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa, keterlibatan aktif siswa pada tahap penyampaian materi serta dalam pengerjaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) di setiap siklusnya yang menjadi indikator adanya motivasi yang kuat untuk mencari dan membangun pengetahuan secara mandiri dalam menulis teks fabel.

Hal ini sejalan dengan pendapat Utami (2021) yang menyatakan bahwa keterampilan menulis merupakan suatu proses yang digunakan untuk memunculkan ide baru melalui penggabungan ide-ide yang telah ada. Menurut Anggita (2021), Pembelajaran yang memanfaatkan media *powtoon* membuat siswa untuk belajar melalui kegiatan mendengar, melihat, serta berinteraksi secara langsung antara guru dan siswa.

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti, respon siswa terhadap pembelajaran teks fabel dengan menggunakan *powtoon* menunjukkan hasil yang sangat baik. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar sekaligus keterampilan menulis. Proses pembelajaran juga tampak aktif dan menyenangkan karena siswa diberi kesempatan untuk belajar serta mengerjakan tugas sesuai dengan kreativitasnya tanpa adanya pembatasan dari guru. Peningkatan ketuntasan hasil belajar yang cukup signifikan terjadi pada siklus 1. Pada tahap

ini, siswa mulai memahami materi dengan penerapan pembelajaran menggunakan media *powtoon* dalam meningkatkan keterampilan menulis.

Selanjutnya, pada siklus 2 juga terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa siswa semakin banyak memahami materi serta strategi pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti di dalam kelas. Penggunaan media tersebut mampu mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam mengenali, mencari, dan mengembangkan ide atau gagasan dalam menulis teks fabel. Dengan demikian, tingkat pemahaman siswa terhadap materi meningkat, dan mereka dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik sehingga hasil belajar meningkat dan sesuai dengan ketercapaian tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses penggunaan media *powtoon* untuk meningkatkan keterampilan menulis teks fabel pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Panji Semester Genap Tahun Ajaran 2024-2025 telah berjalan secara sistematis melalui 2 siklus tindakan. Pada siklus 1, kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui langkah-langkah berikut: 1) guru menayangkan video *powtoon* yang berisi materi teks fabel dan siswa diminta mencermatinya dengan seksama, 2) guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk memperdalam pemahaman terhadap materi, 3) guru menayangkan video contoh teks fabel sebagai acuan sebelum pemberian tugas LKPD, 4) Guru menanyakan kembali pemahaman siswa setelah menonton video, 5) siswa mengerjakan LKPD secara mandiri, dan 6) setelah selesai, siswa mengumpulkan LKPD Kepada guru untuk dinilai.

Kemudian pada siklus 2, pembelajaran dilaksanakan dengan langkah-langkah yang disempurnakan berdasarkan hasil refleksi siklus 1, yaitu: 1) guru kembali menayangkan video *powtoon* dengan tampilan dan animasi yang lebih menarik untuk meningkatkan perhatian siswa, 2) siswa diminta menyimak isi video dengan seksama, kemudian guru mengajukan pertanyaan untuk menggali pemahaman serta mengarahkan siswa pada inti materi, 3) guru menayangkan video contoh fabel yang berbeda dari siklus 1 agar siswa memiliki variasi referensi, 4) setelah menonton, guru melakukan tanya jawab untuk memastikan keterlibatan dan pemahaman siswa, 5) guru memberikan LKPD dengan instruksi agar siswa mengembangkan ide cerita secara kreatif, dan 6) siswa mengerjakan LKPD dengan teliti dan penuh antusias, kemudian mengumpulkan hasilnya kepada guru untuk dinilai.

Melalui 2 siklus pembelajaran tersebut, proses penggunaan media *powtoon* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias dan kreatif dalam menulis teks

fabel, sementara guru lebih mudah mengelolah kelas serta memfasilitasi pembelajaran menulis secara efektif. Hasil keterampilan menulis siswa juga mengalami peningkatan. Pada prasiklus siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa (40%) dan meningkat pada siklus 1 menjadi 9 siswa (45%). Kemudian meningkat pada siklus 2 yakni sebanyak 17 siswa (85%). Peningkatan keterampilan menulis siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Panji menunjukkan bahwa strategi penggunaan media pembelajaran powtoon sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2021). Penggunaan *Powtoon* sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran Indonesia*, 7(2), 44–52.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Erlangga.
- Harahap, Y. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* pada Tema 7 Subtema 2 di kelas V SDN 101610 Purbabangun T.A. 2022/2023. *Journal of Student Development Information System*, 3, 135–145.
- Isnaini, S. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Metode Problem Solving pada Mata Pelajaran Matematika Siswa kelas IV SD Negeri 2 Bumiharjo Tahun Pelajaran 2017/2018. *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Matematika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Khan, A., dan Wulansari, D. (2021). Keterampilan Menulis: Hubungan antara Keterampilan Membaca dan Pengetahuan dalam Proses Penulisan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123–135.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suyatno, E. (2020). *Membina, Memelihara, dan Menggunakan Bahasa Indonesia Secara benar*. Jakarta: Ardana Media.
- Leonard, D. (2020). *Model dan Metode Pembelajaran di Kelas*. Jakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.
- Utami, P. (2021). Manfaat Keterampilan Menulis dalam Pengembangan Diri. *Jurnal Pendidikan dan Kreativitas*, 15(2), 123–130.
- Tarigan, H. (2020). *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2020). *Desain Pembelajaran yang Efektif*. Jakarta: Kencana.
- Wulandari, I. S., Salam, M., & Fauzan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi

Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi. *FKIP PPKN Universitas Jambi*, 1–10.