



**PENERAPAN MEDIA POWTOON DALAM PEMBELAJARAN TEKS
NEGOSIASI PADA PESERTA DIDIK KELAS X-4 SMA N 5 SEMARANG**
*Application of Powtoon Media in Learning Negotiation Texts for Class X-4 Students at
SMA N 5 Semarang*

Ana Amalia^{a*} & Ngatmini^b

^{a,b} Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

Corresponding author: Ana Amalia: Pos-el: anaamaliiiiaa@gmail.com

Sejarah artikel:

Naskah Diterima Tanggal 15 Juli 2024— Direvisi Akhir Tanggal 31 Juli 2024— Disetujui Tanggal 28 Agustus 2024

doi : <https://doi.org/10.31002/transformatika.v8i2.1740>

Abstrak

Media pembelajaran merupakan sebuah komponen yang mendukung efektivitas dalam proses pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam menerapkan suatu media dalam pembelajaran, guru disarankan untuk menerapkan media yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar dan membangkitkan motivasi mereka dalam pembelajaran. Seiring berkembangnya teknologi di era digital saat ini, semakin banyak pula media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media *Powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat menarik peserta didik untuk belajar dan membangkitkan motivasi mereka. Hal tersebut disebabkan karena media tersebut merupakan video animasi yang memadukan antara audio dan visual yang dapat memberikan daya tarik tersendiri dalam pembelajaran teks negosiasi pada peserta didik kelas X-4. Penelitian ini mengkaji penerapan media *Powtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi untuk siswa kelas X-4 di SMA N 5 Semarang. Permasalahan utama adalah rendahnya minat belajar peserta didik terhadap materi teks negosiasi yang disampaikan hanya melalui metode ceramah tanpa media pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu, peneliti menerapkan inovasi baru dalam proses pembelajaran berupa penerapan media *Powtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas agar peserta didik lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran, selain itu agar peserta didik lebih memahami mengenai struktur teks negosiasi melalui penggunaan media *Powtoon*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui tes dan non-tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Powtoon* efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, hal tersebut ditunjukkan dengan hasil tes peserta didik dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 85, dan dari hasil non-tes berupa wawancara dan observasi menunjukkan bahwa peserta didik aktif dan semangat dalam pembelajaran.

Kata kunci: penerapan, media pembelajaran, *powtoon*

Abstract

Learning media is a component that supports effectiveness in the learning process in Indonesian language subjects. In applying media in learning, teachers are advised to apply media that can make students interested in learning and raise their motivation in learning. As technology develops in the current digital era, there are more and more technology-based learning media. Powtoon media is a technology-based learning media that can attract students to learn and raise their motivation. This is because the media is

an animated video that combines audio and visuals which can provide a special attraction in learning negotiation texts for class X-4 students. This research examines the application of Powtoon media in learning negotiation texts for class X-4 students at SMA N 5 Semarang. The main problem is the low interest of students in learning about negotiation text material which is delivered only through the lecture method without interactive learning media. Therefore, researchers apply new innovations in the learning process in the form of applying Powtoon media in learning negotiation texts with the aim of increasing activity so that students are more enthusiastic and active in learning, in addition to making students understand more about the structure of negotiation texts Powtoon media. The research method used is descriptive qualitative with data collection through tests and non-tests. The research results show that the application of Powtoon is effective in increasing student participation, this is shown by the test results of students with the highest score of 95 and the lowest score of 85, and non-test results in the form of interviews and observations show that students are active and enthusiastic in learning.

Key words: *application, learning media, powtoon*

How to Cite: Amalia, A., & Ngatmini, N. (2024). * Penerapan Media Powtoon dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Peserta Didik Kelas X-4 SMA N 5 Semarang. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(2). <https://doi.org/10.31002/transformatika.v8i2.1740>

Copyright©2024, Ana Amalia & Ngatmini



This is an open access article under the [CCBY-4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

PENDAHULUAN

mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah situasi dalam konteks pendidikan di mana terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik oleh pendidik. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai upaya yang mendukung peserta didik agar dapat belajar dengan efektif (Susanto, 2013). Rosmita (2020) menyatakan bahwa pembelajaran pada dasarnya melibatkan interaksi antara guru dan siswa, baik melalui kontak langsung seperti tatap muka maupun melalui penggunaan media pembelajaran sebagai interaksi tidak langsung. Sedangkan menurut Yolandasari (2020), pembelajaran juga dapat diinterpretasikan sebagai proses pemberian bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melaksanakan proses belajar.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses kompleks yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Proses ini tidak hanya berfokus pada pemerolehan ilmu pengetahuan dan penguasaan keterampilan, tetapi juga melibatkan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Marjuki, 2020). Pembelajaran tidak hanya terjadi dalam kontak langsung antara guru dan siswa, tetapi juga melalui penggunaan media pembelajaran yang mendukung interaksi tidak langsung. Selain itu, pembelajaran juga melibatkan proses bimbingan atau bantuan yang diberikan kepada peserta didik untuk memfasilitasi proses belajar mereka secara efektif (Pais dkk., 2017). Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai upaya yang holistik untuk mendukung peserta didik dalam mencapai

tujuan pembelajaran mereka. Dalam suatu proses pembelajaran guru diharapkan mampu memotivasi peserta didik dengan cara menciptakan suasana kelas yang aman, nyaman dan berpihak peserta didik. Tidak hanya itu, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan juga dapat menumbuhkan motivasi serta minat peserta didik akan materi yang guru berikan. Selain itu, saat ini kita hidup di era yang selalu mengedepankan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu guru diharapkan mampu melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang digunakan untuk penyampaian materi yang hendak ditelaah oleh peserta didik (Yusri dkk., 2018).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan peserta didik kelas X-4 dalam menelaah materi teks negosiasi masih dikatakan belum maksimal, hal tersebut dibuktikan dengan minimnya umpan balik antara guru dan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh rendahnya minat dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran. Pada saat observasi, dalam penyampaian materi pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran pada saat penyampaian materi Teks Negosiasi. Pada penelitian Asra dan Talib (2020) yang berjudul “Pemanfaatan *Powtoon* sebagai Media Menulis dalam Pembelajaran Teks Cerita Sejarah”, di mana penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan proses peningkatan dan keterampilan menulis teks cerita sejarah melalui pembuatan video menggunakan media *Powtoon*. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Powtoon* sebagai media untuk menulis dalam pembelajaran teks cerita sejarah dianggap efektif, karena terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari Siklus I hingga Siklus II. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Sania dkk., (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-visual Bermuatan Literasi Sains Menggunakan Aplikasi *Powtoon* tentang Materi Keanekaragaman Hayati”, di mana penelitian tersebut mendeskripsikan seberapa efektifnya implementasi media video berbasis *Powtoon* dalam pembelajaran jarak jauh selama pandemi. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi selama sesi pembelajaran daring dan wawancara dengan seorang siswa berinisial VB, yang merupakan subjek pembelajaran dan pengguna animasi *Powtoon* dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *Powtoon* efektif digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran jarak jauh, terbukti dengan peningkatan minat belajar siswa selama pembelajaran daring. Oleh karena itu, media video berbasis *Powtoon* dianggap efektif sebagai alternatif dalam pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, penelitian ini membedakannya dengan fokus pada penerapan media dalam pembelajaran teks negosiasi pada peserta didik kelas X-4. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa belum ada penerapan media tertentu dalam kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan, sehingga siswa harus melakukan penyesuaian dalam pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satu upaya yang dapat peneliti lakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran teks negosiasi pada ialah dengan cara menerapkan media *Powtoon*. Penelitian ini bertujuan agar selama proses pembelajaran peserta didik diharapkan mampu aktif, senang, nyaman, dan dapat menelaah materi Teks Negosiasi dengan baik. Peneliti memilih media *Powtoon* untuk diterapkan dalam pembelajaran Teks Negosiasi didasari oleh penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran berupa *Powtoon* dapat memberikan perhatian yang lebih pada saat digunakan dalam pembelajaran, hal tersebut dibuktikan pada saat peserta didik

menunjukkan keinginannya untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran, hal tersebut dipaparkan oleh [Nurromdon dkk., \(2023\)](#).

LANDASAN TEORI

Media Powtoon

Powtoon adalah sebuah aplikasi perangkat lunak berbasis layanan online yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi atau video dengan animasi secara cepat dan mudah. Aplikasi ini dapat memanipulasi objek, menyisipkan gambar, musik, dan rekaman suara pengguna ([Fitriyani, 2019](#)). *Powtoon* menawarkan berbagai fitur canggih dalam satu platform, memungkinkan pengguna untuk menciptakan animasi sesuai kebutuhan ([Awalia, 2019](#)). Sejalan dengan pandangan Ernalida ([dalam Anggita, 2020](#)), *Powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang mendukung media pembelajaran dengan fitur-fitur menarik untuk membuat presentasi atau video animasi secara mudah dan menarik. Selain membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik, *Powtoon* juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menyimak dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Menurut Agung ([dalam Ayu 2021](#)), *Powtoon* adalah sebuah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit video berdurasi pendek dengan berbagai elemen dan fitur, termasuk latar belakang animasi, musik/audio latar, dan rekaman suara. *Powtoon* membantu guru dalam membuat presentasi animasi dengan cepat dan mudah dengan menggabungkan objek, gambar, atau video yang diimpor, serta menyediakan musik dan suara sesuai kebutuhan, menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa ([Wiyda & Nur, 2021](#)).

Media *Powtoon* merupakan media pembelajaran yang termasuk ke dalam kategori audio visual yang dapat didengarkan dan juga dilihat, sehingga media ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, media *Powtoon* juga mudah diterapkan karena dapat menghasilkan video berupa animasi-animasi kartun yang sudah tersedia di dalam aplikasi sehingga peserta didik dapat tertarik dan senang akan materi yang disampaikan ([Ahmad dkk., 2022](#)). Menurut [Andini \(2020\)](#), media *Powtoon* diartikan sebagai media pembelajaran berbasis online yang sangat memungkinkan pengguna untuk membuat sebuah video pendek di dalamnya memuat macam-macam fitur animasi menarik misalnya, animasi kartun, animasi tulisan tangan, efek transisi yang lebih hidup serta setting time line yang mudah diakses baik bagi pengguna lama atau pengguna baru. Selain itu, *Powtoon* juga dapat menghasilkan sebuah video animasi movie yang sangat menarik jika dibandingkan dengan video biasa. Media *Powtoon* ini juga dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang lebih efisien serta efektif untuk membuat video yang lebih hidup dan menarik. Menurut [Nabila dkk., \(2024\)](#) Video animasi merupakan media pembelajaran audio visual yang terus berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi.

Teks Negosiasi

Secara umum Teks Negosiasi dapat diartikan sebagai teks yang di dalamnya memuat tawar-menawar yang dilakukan oleh kedua belah pihak yang terlibat di dalamnya dengan tujuan untuk mencapai kesepakatan bersama. Menurut [Patonah dkk., \(2018\)](#) memaparkan bahwa Teks Negosiasi merupakan sebuah jenis teks yang di dalamnya memuat tentang interaksi sosial antara pihak satu dan pihak lainnya yang terlibat untuk mencari kesepakatan bersama dengan kepentingan masing-masing. Selain

itu, Teks Negosiasi juga dipaparkan dalam penelitian [Gulo dkk., \(2023\)](#), bahwasannya Teks Negosiasi merupakan suatu interaksi sosial yang digunakan untuk mencapai kesepakatan diantara pihak-pihak yang terlibat memiliki kepentingan dan tujuan yang berbeda-beda melalui proses tawar-menawar dengan cara berdialog guna untuk memperoleh kesepakatan bersama sehingga masing-masing pihak tidak ada yang merasa dirugikan ([Suryani & Ningsih, 2021](#)). Di bawah ini merupakan contoh dari Teks Negosiasi non formal berupa jual beli, yaitu sebagai berikut:

- Pembeli : Selamat pagi, Bu, buah nanas yang sudah dikupas satunya berapa, Bu?
Penjual : Siang, Neng, 13.000 saja untuk pembeli pertama.
Pembeli : Wahh kok mahal sekali, biasanya saya beli 10.000 saja loh, Bu.
Penjual : Itu sudah murah, Neng, yang Ibu jual ini nanas madu beda dari yang lain.
Pembeli : Saya nego 10.000 saja ya, Bu, nanti jadi langganan deh sama Ibu.
Penjual : Yasudah boleh, besok kalau mau beli nanas di tempat saya lagi, ya!
Pembeli : Siap, Bu, saya mau satu saja ya.
Penjual : Oke, Neng, saya bungkus dulu.
Nih, Neng, nanasnya sudah siap. Silakan.
Pembeli : Ini uangnya, Bu, pas yaa.
Penjual : Oke, Neng terima kasih ya, jangan lupa mampir lagi.
Pembeli : Sama-sama, Bu, saya permisi dulu.

Dari contoh teks negosiasi di atas terjadi secara spontan atau tidak sengaja, di mana pembeli menawar nanas madu yang sudah dikupas oleh penjual semula dijual dengan harga 13.000 dan pembeli melakukan proses negosiasi. Proses tersebut berhasil, hal tersebut dibuktikan dengan harga nanas bisa ditawarkan menjadi 10.000 karena pembeli menjanjikan bahwa dirinya akan menjadi pelanggan setia.

[Nursolihah dkk., \(2020\)](#) memaparkan bahwa Teks Negosiasi merupakan teks yang memuat proses perundingan antara pihak yang berselisih atau berbeda pendapat mengenai suatu permasalahan. Terdapat dua tujuan dari teks negosiasi antara lain, untuk menemukan suatu kesepakatan antara kedua belah pihak secara adil dan dapat memenuhi harapan dari pihak-pihak yang terlibat, dan untuk memperoleh sebuah keuntungan atau menghindari kerugian ataupun memecahkan masalah ([Purwanto, 2020](#)). Dari beberapa rujukan di atas yang peneliti peroleh dari beberapa sumber artikel, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Teks Negosiasi adalah sebuah interaksi sosial antara dua pihak atau lebih yang memiliki kepentingan berbeda untuk mencapai kesepakatan bersama melalui proses tawar-menawar. Ciri-ciri dari Teks Negosiasi adalah melibatkan dua belah pihak, memiliki kepentingan yang berbeda, bertujuan untuk mencapai kesepakatan bersama, dan menggunakan bahasa yang sopan dan santun.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Menurut [Sugiyono \(2017\)](#), metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang didasarkan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk menginvestigasi kondisi alamiah dari objek penelitian di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Penelitian ini dilaksanakan di SM N 5 Semarang. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut, yaitu karena SMA N 5 Semarang merupakan tempat PPL 1 dan PPL peneliti, selain itu sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk peneliti menerapkan media *Powtoon*. Alat utama yang peneliti gunakan sebagai bahan utama

dalam pengambilan data berupa media *Powtoon*, LKPD, lembar wawancara, observasi, dan kamera untuk mendokumentasikan apa saja yang terjadi pada saat penelitian berlangsung. Populasi dalam penelitian ini, yaitu seluruh peserta didik kelas X-4 yang berjumlah 36 anak dan bertempat di ruang kelas X-4 SMA N 5 Semarang. Penelitian ini menggunakan data berupa tes dan non tes yang diperoleh pada saat proses pembelajaran peserta didik melalui media *Powtoon*. Data yang tidak diberikan secara langsung kepada peneliti disebut dengan data sekunder, data tersebut biasanya berbentuk file, dokumen atau dapat melalui orang lain (Sugiyono, 2018). Sumber data penelitian ini dari hasil tes, wawancara, observasi, dokumentasi yang peneliti peroleh dari peserta didik kelas X-4 SMA N 5 Semarang.

Teknik analisis data tes dalam penelitian ini berupa LKPD yang dikerjakan oleh peserta didik melalui kolaborasi dengan kelompok yang telah dibagi oleh peneliti. Teknik pengumpulan data non-tes dalam penelitian ini melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data tes berupa LKPD dalam penelitian ini , yaitu:

Tabel 1.

Lembar kerja peserta didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (ASESMEN FORMATIF) PERTEMUAN 3		
Kelas	:	
Nama Kelompok	:	
Nama Anggota Kelompok 1	:	
	2 :	
	3 :	
	4 :	
	5 :	
	6 :	
A. Tujuan Pembelajaran		
Peserta didik dapat menganalisis struktur teks negosiasi secara berkolaborasi dengan kritis dan tepat. (C4)		
B. Petunjuk Pengerjaan		
1. Tuliskan nama anggota kelompok di atas sesuai pembagian oleh guru.		
2. Pahami intruksi soal dan diskusikanlah dengan kelompok.		
3. Tuliskanlah hasil kerja kelompok pada LKPD yang telah disediakan dengan baik.		
C. Langkah Kegiatan		
1. Perhatikan petunjuk yang disampaikan oleh guru!		
2. Simaklah dengan cermat video Teks Negosiasi yang ditayangkan oleh guru!		
3. Tulis jawaban dengan teman kelompok!		
4. Presentasikan hasil diskusi di depan kelas pada masing-masing kelompok.		
D. Analisislah struktur teks negosiasi dari video yang telah ditayangkan oleh guru!		
No.	Struktur Teks Ngeosiasi	Kalimat
1.	Orientasi
2.	Pengajuan
3.	Penawaran
4.	Persetujuan
5.	Penutup

Tabel 2.

Instrumen pengumpulan data non tes (Wawancara)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah siswa dapat berpartisipasi aktif selama mengikuti pembelajaran di dalam kelas?	
2.	Apakah siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan?	
3.	Apakah siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik melalui media <i>Powtoon</i> ?	
4.	Apakah siswa fokus terhadap pembelajaran ketika membahas materi teks negosiasi?	
5.	Apakah siswa mengalami masalah selama pembelajaran menggunakan media <i>Powtoon</i> ?	

Tabel 3.

Instrumen Pengumpulan Data Non Tes (Observasi)

No.	Keterangan Objek Penelitian	Catatan
1.	Peserta didik menunjukkan antusiasme selama mengikuti kegiatan pembelajaran.	
2.	Peserta didik merasa gembira saat menggunakan media <i>Powtoon</i> dalam pembelajaran.	
3.	Peserta didik berfokus pada materi pembelajaran tentang teks negosiasi melalui media <i>Powtoon</i> .	
4.	Peserta didik menghadapi tantangan selama menggunakan media <i>Powtoon</i> dalam pembelajaran.	
5.	Peserta didik mengkaji struktur teks negosiasi melalui media <i>Powtoon</i> .	

Prosedur penelitian ini meliputi metode penelitian kualitatif deskriptif yang telah ditentukan di awal, merencanakan penelitian dengan menyusun instrumen tes dan non tes, pengumpulan data, memvalidasi data dengan memeriksa kembali data yang telah dikumpulkan, dan yang terakhir menarik kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan. Lalu yang terakhir terdapat metode analisis data, penelitian ini menggunakan analisis data berupa deskriptif kualitatif yang berdasarkan pada hasil penelitian, yaitu tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2018) analisis data merupakan proses dalam mengeksplorasi dan mengumpulkan informasi yang telah didapat secara sistematis yang berasal dari hasil tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi, dengan mengorganisasikannya ke dalam kategori, mendeskripsikan ke dalam unit-unit, menggabungkannya ke dalam pola, serta memilah dan memilih data yang paling penting dan apa yang akan dipelajari. Lalu diakhiri dengan menarik kesimpulan agar data yang dihasilkan dapat dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini berupa paparan data yang diperoleh dari data tes, wawancara, observasi dalam pembelajaran menulis teks negosiasi pada peserta didik kelas X-4 SMA N 5 Semarang. Proses Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang meliputi tes, wawancara, dan observasi. Analisis teks digunakan untuk menilai hasil dari kegiatan menulis teks negosiasi, sementara wawancara dan observasi digunakan untuk mengevaluasi penggunaan *Powtoon* dalam pembelajaran oleh peserta didik kelas X-4 SMA N 5 Semarang.

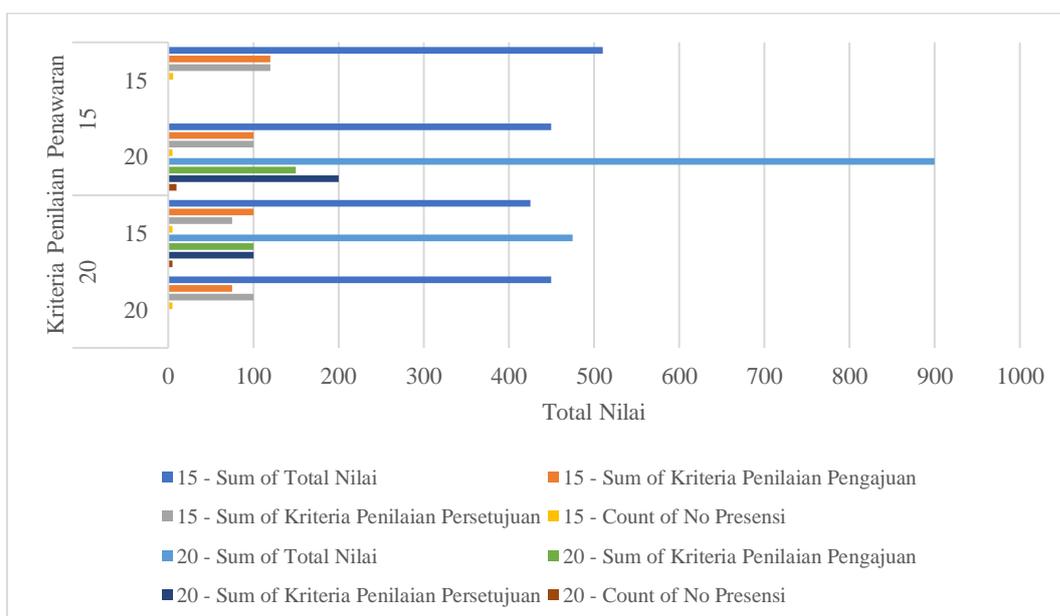
Data hasil penelitian ini didasarkan pada teks negosiasi yang dibuat oleh peserta didik melalui media *Powtoon*. Proses pengumpulan data dilakukan dengan siswa menjawab LKPD yang diberikan peneliti. Widya dkk., (2021) memaparkan bahwa LKPD umumnya berbentuk panduan dan instruksi langkah demi langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang di dalamnya mencakup aktivitas yang menguraikan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memahami suatu konsep. Sebagai salah satu jenis bahan ajar yang sering dipakai oleh guru, LKPD berisi materi pembelajaran serta berbagai pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik (Deliviana dkk., 2019). Data yang diperoleh berdasarkan pembelajaran menulis teks negosiasi menggunakan media *Powtoon*. Penilaian ini dilakukan secara kelompok oleh peserta didik dalam menulis teks negosiasi. Data yang dikumpulkan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa nilai atau skor, yang didasarkan pada pembelajaran menulis teks negosiasi dengan menggunakan media *Powtoon*. Instrumen soal yang diberikan peneliti kepada peserta didik berupa menganalisis struktur yang ada di dalam video negosiasi.

Penerapan media *Powtoon* dalam pembelajaran menulis teks negosiasi kepada peserta didik kelas X-4 SMA N 5 Semarang dapat dikatakan berhasil, karena peneliti dapat menyimpulkan bahwa rata-rata peserta didik memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau lebih dari 75. Berikut ini adalah tabel bukti bahwa peserta didik memperoleh nilai melampaui batas KKM menggunakan media *Powtoon*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.
Nilai tes peserta didik

No Presensi	Kriteria Penilaian					Total Nilai
	Orientasi	Pengajuan	Penawaran	Persetujuan	Penutup	
1.	20	15	20	20	15	90
2.	15	20	20	15	15	85
3.	20	20	15	20	15	90
4.	15	20	20	20	20	95
5.	20	15	20	20	15	90
6.	15	20	20	15	15	85
7.	20	15	15	20	20	90
8.	15	20	20	20	20	95
9.	20	15	15	20	20	90
10.	15	20	20	20	20	95
11.	20	15	20	20	15	90

12.	15	20	15	20	15	85
13.	20	15	15	20	20	90
14.	15	20	20	15	15	85
15.	20	15	15	20	20	90
16.	20	15	15	20	20	90
17.	20	15	15	20	20	90
18.	20	15	15	20	20	90
19.	20	15	20	20	15	90
20.	15	20	15	20	15	85
21.	20	15	20	20	15	90
22.	20	20	15	20	15	90
23.	15	20	15	20	15	85
24.	15	20	15	20	15	85
25.	15	20	20	15	15	85
26.	20	20	15	20	15	90
27.	15	20	20	20	20	95
28.	20	20	15	20	15	90
29.	20	15	15	20	20	90
30.	15	20	15	20	15	85
31.	15	20	15	20	15	85
32.	20	15	15	20	20	90
33.	15	20	20	20	20	95
34.	20	15	15	20	20	90
35.	15	20	20	15	15	85
36.	20	20	15	20	15	90



Grafik 1. Nilai tes peserta didik

Tabel 5.
Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik

No.	Kategori	Nilai
1.	85—100	Sangat Baik
2.	75—84	Baik
3.	60—74	Sedang
4.	40—59	Cukup
5.	0-39	Sangat Kurang

Deskripsi Data Non Tes

Hasil Wawancara

Data non tes berupa wawancara dalam penelitian ini ditujukan untuk seluruh peserta didik yang ada di kelas X-4, di mana wawancara dilakukan pada saat peneliti menerapkan media *Powtoon* pada proses pembelajaran Teks Negosiasi. Fauziah (2023) memaparkan bahwa wawancara dengan narasumber dapat dijadikan bahan untuk diolah menjadi argumen pro dan kontra beserta alasan yang rasional. Menurut peneliti, hasil dari wawancara ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat berperan aktif, senang, dan semangat selama mengikuti pembelajaran menggunakan media *Powtoon* pada teks negosiasi. Hal tersebut dibuktikan dengan salah satu hasil wawancara peserta didik kelas X-4 SMA N 5 Semarang, yaitu:

Tabel 6.
Hasil Wawancara Oleh Peserta Didik

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah siswa dapat berpartisipasi aktif selama mengikuti pembelajaran di dalam kelas?	Ya, saya dan teman-teman saya aktif selama pembelajaran ini.
2.	Apakah siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan?	Ya, sebagian besar siswa aktif mendengarkan dan menjawab soal.
3.	Apakah siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik melalui media <i>Powtoon</i> ?	Ya, saya sangat menghargai media <i>Powtoon</i> karena mudah dipahami dari fitur nya, dan di <i>Powtoon</i> juga ada video yang bisa dilihat sehingga membuat saya tidak bosan.
4.	Apakah siswa fokus terhadap pembelajaran ketika membahas materi teks negosiasi?	Ya, saya memahaminya karena pengajar mengajar dengan cara yang menyenangkan dan bisa mengikuti perkembangan zaman yang ada.
5.	Apakah siswa mengalami masalah selama pembelajaran menggunakan media <i>Powtoon</i> ?	Tidak, seperti yang sudah saya jelaskan sebelumnya, <i>Powtoon</i> adalah media pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil Observasi

Data non tes berupa observasi dalam penelitian ini ditujukan untuk guru pamong Bahasa Indonesia dan teman sejawat yang berada di dalam kelas pada saat peneliti melaksanakan penelitian. Secara umum, hasil observasi dalam penelitian ini mencakup proses pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Menurut peneliti, hasil dari observasi ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan menunjukkan sikap yang antusias, paham akan materi yang disampaikan melalui media Powtoon, dan tidak terdapat kendala selama pembelajaran teks negosiasi. Hal tersebut dibuktikan dengan salah satu hasil observasi oleh guru pamong Bahasa Indonesia, yaitu:

Tabel 7.

Hasil observasi guru pamong

No.	Keterangan Objek Penelitian	Catatan
1.	Peserta didik menunjukkan antusiasme selama mengikuti kegiatan pembelajaran.	Peserta didik sangat bersemangat dan antusias ketika mengikuti pembelajaran tentang materi teks negosiasi melalui media <i>Powtoon</i> .
2.	Peserta didik merasa gembira saat menggunakan media <i>Powtoon</i> dalam pembelajaran.	Peserta didik merasa senang, nyaman, dan sangat antusias saat mengikuti pembelajaran tentang materi teks negosiasi melalui media <i>Powtoon</i> .
3.	Peserta didik berfokus pada materi pembelajaran tentang teks negosiasi melalui media <i>Powtoon</i> .	Peserta didik mengamati dan memahami dengan baik materi teks negosiasi melalui media <i>Powtoon</i> .
4.	Peserta didik menghadapi tantangan selama menggunakan media <i>Powtoon</i> dalam pembelajaran.	Peserta didik tidak mengalami kesulitan selama mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan karena panduan yang sangat terperinci dalam membimbing belajar tentang materi teks negosiasi melalui media <i>Powtoon</i> ini, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami dan menerima materi teks resepsi yang disampaikan oleh guru.
5.	Peserta didik mengkaji struktur teks negosiasi melalui media <i>Powtoon</i> .	Di akhir pembelajaran peserta didik mampu mengkaji struktur dari teks negosiasi dalam LKPD dengan baik.

Berdasarkan wawancara di atas yang dilakukan terhadap guru pamong dan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media *Powtoon* sangat efektif ketika digunakan sebagai

media pembelajaran khususnya dalam materi teks negosiasi. Karena media *Powtoon* memiliki keunikan tersendiri bagi peserta didik, penerapannya dalam pembelajaran teks negosiasi membuat peserta didik menjadi antusias dan bersemangat selama kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dengan prestasi peserta didik yang mencapai nilai yang memuaskan di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan peserta didik dapat berperan aktif, antusias, nyaman, dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses Pembelajaran

Pada awal kegiatan, peneliti menyapa dan berinteraksi dengan antusias dan semangat dengan para siswa lalu dilanjutkan dengan peserta didik merespon pertanyaan pemantik. Selanjutnya, peneliti memulai presentasi dengan menampilkan sebuah video animasi *Powtoon*. Pada sesi inti pembelajaran, peneliti memperlihatkan video *Powtoon* yang berisi materi tentang teks negosiasi yang telah disiapkan sebelumnya. Siswa dengan baik mendengarkan materi yang disampaikan. Peneliti juga mempersilakan siswa untuk bertanya jika ada yang belum dipahami selama menyimak materi teks negosiasi dari media *Powtoon*.

Setelah siswa memahami materi teks negosiasi, peneliti membagikan dua lembar instruksi, yaitu LKPD yang dikerjakan secara berkelompok yang telah dibagi oleh peneliti sebelumnya, dan panduan wawancara. Siswa dengan antusias mengerjakan LKPD tersebut, dengan itu LKPD dikerjakan dengan baik oleh peserta didik dan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam lembar panduan wawancara dengan penuh semangat. Setelah selesai mengerjakan LKPD dan panduan wawancara, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya dan kelompok lain dapat memberikan tanggapan, pertanyaan, dan juga masukan terhadap kelompok yang maju di depan kelas.

Pada akhir kegiatan penutup, peneliti meninjau kembali materi serta hasil pembelajaran teks resepsi menggunakan *Powtoon*, terutama dalam hal struktur teks negosiasi. Kegiatan pembelajaran ini diakhiri dengan refleksi, evaluasi hasil yang telah dicapai, dan diikuti dengan salam penutup.

Hasil Tes

Dalam penelitian ini, hasil presentasi analisis data menunjukkan bahwa media *Powtoon* sangat efektif jika digunakan dalam pembelajaran menulis teks negosiasi. Hal ini disebabkan oleh fitur-fitur yang menarik yang dimiliki oleh *Powtoon*, sehingga siswa yang sedang belajar tetap aktif dan tidak merasa bosan selama KBM berlangsung. Ketika siswa merasa nyaman dan antusias dengan media yang digunakan oleh guru dalam topik tertentu, hal ini juga berdampak positif terhadap hasil pembelajaran siswa. Bukti dari hal ini adalah hasil pembelajaran siswa yang menggunakan media *Powtoon* berhasil mencapai nilai maksimal. Rata-rata nilai siswa di kelas X-4 mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam pembelajaran teks negosiasi menggunakan *Powtoon*, beberapa siswa mampu mencapai nilai tertinggi, yaitu 95, sementara yang lainnya mencapai nilai terendah, yaitu 85. Selama proses pembelajaran, siswa berhasil memahami dan menerapkan teks negosiasi dengan baik melalui media *Powtoon*.

Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan peserta didik kelas X-4 menunjukkan bahwa penerapan media *Powtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi menghasilkan prestasi maksimal. Siswa-siswa ini dapat aktif dan antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon*, mereka mampu memahami isi materi yang disajikan melalui *Powtoon* tanpa

kehilangan fokus atau kesulitan. Selama proses pembelajaran dengan *Powtoon*, tidak ditemukan masalah yang signifikan di antara siswa. Dari hasil wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa *Powtoon* sangat efektif sebagai alternatif dan inovasi dalam proses pembelajaran

Hasil Observasi

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan oleh guru pamong Bahasa Indonesia dan teman sejawat yang melakukan pengisian lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi tersebut difokuskan pada proses pembelajaran saat siswa belajar teks negosiasi menggunakan media *Powtoon*. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa-siswi sangat antusias dan tidak kehilangan minat selama proses pembelajaran berlangsung, yang dibuktikan dengan partisipasi aktif mereka dalam bertanya tentang materi yang mereka pahami. Selain itu, siswa-siswi mampu mengkaji struktur teks negosiasi melalui media *Powtoon* dengan fokus. Terakhir, siswa-siswi merasa nyaman dan senang dengan penggunaan *Powtoon* sebagai alternatif dalam pembelajaran teks negosiasi, yang membuat mereka tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, observasi yang dilakukan oleh guru pamong Bahasa Indonesia dan teman sejawat dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Powtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi dapat menghasilkan peserta didik yang antusias, aktif, senang, dan nyaman.

PENUTUP

Permasalahan dalam penelitian ini disebabkan oleh rendahnya minat dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran, sehingga hal tersebut menjadikan peserta didik kurang antusias dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti berusaha membangkitkan semangat peserta didik serta memberikan ruang yang nyaman untuk mereka belajar dengan menerapkan media *Powtoon* dalam pembelajaran teks negosiasi. Media ini dipilih oleh peneliti karena mampu menciptakan keterlibatan dan minat belajar siswa, seperti yang telah dibuktikan dalam penelitian terdahulu. *Powtoon* menyajikan materi dalam format video animasi yang menarik, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan antusiasme siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merespons positif terhadap penggunaan *Powtoon*, menunjukkan partisipasi aktif, pemahaman materi yang baik, serta pencapaian nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kesimpulannya, penerapan *Powtoon* dapat efektif dalam pembelajaran teks negosiasi dengan memperbaiki kualitas dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Sukmawati, I., & Yulyawan, E., (2022). Analisis Pemanfaatan Media *Powtoon* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas 5 SD Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang. *Sibatik Journal*, 1 (09), 1840—1852. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i9.259>
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Andini, S., Fitriana, L., & Budiyanto, C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 11(2), 245-253. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v11i2.38270>

- Anggita, Zulfah. (2020). Penggunaan *Powtoon* Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Covid-19. *Jurnal Bahasa & Pengajaran*, 7 (2), 44—52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Asra, A., & Jihad. (2020). Pemanfaatan *Powtoon* sebagai Media Menulis dalam Pembelajaran Teks Cerita Sejarah. *Jurnal Education Development*, 8 (4), 234—2499. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i4.2140>
- Awalia, I., Subhan, A., & Pamungkas, T., (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10 (1) 53—56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Ayu, S, P., (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Materi Sistem Respirasi Kelas XI SMA. Skripsi. FKIP Universitas Riau. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/31494>
- Deliviana, E., Suwarno, M., & Handayani, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* tentang Siklus Air untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 115-124. <https://doi.org/10.21009/JPD.010.11>
- Fauziah, Q., (2023). Penerapan Metode Wawancara Narasumber Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Tanggapan. *Jurnal Language*, 3 (2), 77—83. <https://doi.org/10.51878/language.v3i2.2305>
- Fitriyani, Nina. (2019)/ Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual *Powtoon* Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6. (1), 106—112. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/950>
- Gulo, I, P., & Noveri A, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menganalisis Struktur Teks Negosiasi Di Smk Negeri 3 Gunungsitoli. *Jurnal Lingua Franca*, 7 (2), 164—173. <https://doi.org/10.30651/lf.v7i2.19929>
- Marjuki.(2020). *Model Pembelajaran PAIKEM Berbasis Pendekatan Saintifik. Indoneisia*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nabila., Charlina., & Sinaga, M., (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Animaker Terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Teks Eksplanasi Siswa Kelas 8 Smp Kartika 1-5 Pekanbaru. *Jurnal Transformatika*, 8 (1), 107—115. <https://doi.org/10.31002/transformatika.v8i1.1497>
- Nurromdon., Permana, I., & Ahmadi, Y., (2023). Respons Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbantuan *Powtoon* Pada Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X. *Jurnal Parole*, 6 (6), 535—544. <https://doi.org/10.22460/parole.v6i6.17715>
- Nursolihah, M., & Widiyanti, M., (2020) Analisis Karakteristik Khusus Teks Negosiasi. *Jurnal Literasi*, 10 (1), 20—32. <https://doi.org/10.23969/literasi.v10i1.2062>
- Pais, M. H. R., Nogués, F. P., & Muñoz, B. R. (2017). Incorporating *Powtoon* as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(6), 120-131. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025>
- Patonah, S., Syahrullah, A., & Firmansyah, D., (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Pada Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Di Kelas X Smk Lentera Bangsa. *Jurnal Parole*, 1 (5), 805—815. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/1269>

- Purwanto, A., & Gunawan, G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Discovery Learning terhadap Kemampuan Menulis Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 55-62. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v9i1.38598>
- Rosmita. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur Tahun 2019/2020. Skripsi. Jambi: Universitas Jambi. <https://repository.unja.ac.id/15985/>
- Sania, K., Yogica, R., Ristiono, R., & Selaras, G. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-visual Bermuatan Literasi Sains Menggunakan Aplikasi Powtoon tentang Materi Keanekaragaman Hayati. *BIODIK*, 8(1), 109 - 119. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i1.17011>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, L., & Ningsih, K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Negosiasi Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 48-57. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v10i1.44362>
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Wiyda, A., & Nur, F. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek pada Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (06), 6197—6210. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1696>
- Yolandasari, M. B. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Universitas Kristen Indonesia Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/9550/>
- Yusri, R., Rosida, A., Jufri, J., & Mantasiah, R. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Powtoon pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional LP2M UNM*, 1(1), 648-651. <https://doi.org/10.26858/pps.v1i1.6960>