

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
POWTOON BERBASIS APLIKASI WHATSAPP TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 PEMETUNG BASUKI
BUAY PEMUKA PELIUNG**

SKRIPSI

Oleh

Diah Nur Oktaviani

NIM: 06021281722024

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
POWTOON BERBASIS APLIKASI WHATSAPP TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI S
ISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 PEMETUNG BASUKI
BUAY PEMUKA PELIUNG**

SKRIPSI

Oleh

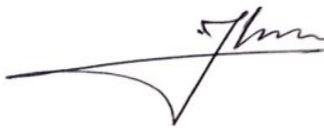
Diah Nur Oktaviani

NIM: 06021281722024

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Pembimbing



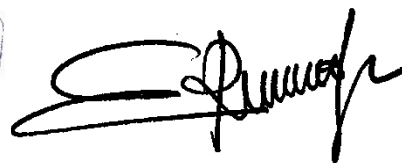
Dr. Zahra Alwi, M.Pd

NIP 196212061989032003



Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP 196902151994032002

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
POWTOON BERBASIS APLIKASI WHATSAPP TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS TEKS CERITA FANTASI
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 PEMETUNG BASUKI
BUAY PEMUKA PELIUNG**

SKRIPSI

Oleh

Diah Nur Oktaviani

NIM: 06021281722024

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 22 Desember 2022

TIM PENGUJI

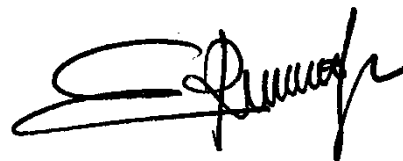
1. Ketua : Dr. Zahra Alwi, M.Pd.



2. Anggota : Yenni Lidyawati, S.Pd., M.Pd.



**Indralaya, 22 Desember 2022
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diah Nur Oktaviani

NIM : 06021281722024

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Berbasis Aplikasi Whatsapp terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, November 2021

Yang membuat pernyataan,


Diah Nur Oktaviani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah 'alla kulli hal, segala puji bagi Allah SWT. atas segala nikmat yang Ia limpahkan. Kita memuji-Nya dan hanya kepada-Nya kita memohon pertolongan, pengampunan, petunjuk, juga rahmat serta hidayah. Dengan rasa syukur yang amat sangat mendalam, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT. yang senantiasa memberi nikmat dan karunia, menganugerahkan keimanan dalam Islam, kecerdasan, kesehatan, dan juga kesempatan, serta memberikan kekuatan untuk selalu menerima, mensyukuri, dan menjalankan takdir yang telah Ia tuliskan.
2. Skripsi ini adalah salah satu bentuk penghargaan yang dapat saya berikan kepada dua orang luar biasa hebat dalam hidup saya, mamak dan bapak yang amat saya sayangi, cintai, dan hormati; Parsini dan Tulus Kahono. Doa dan keringat yang mereka curahkan dan usahakan agar dapat selalu memberikan yang terbaik untuk saya, termasuk salah satunya memberikan pendidikan yang layak, adalah bukti rasa cinta dan kasih luar biasa yang mereka berikan kepada saya, anaknya. Untuk itu, saya sangat bahagia, selalu bersyukur dan berterima kasih kepada Allah karena telah ditakdirkan menjadi putri dari dua manusia luar biasa tersebut. Panjang umur, sehat, damai, dan bahagia selalu adalah doa yang tak pernah luput saya mohonkan kepada Allah SWT. untuk keduanya.
3. Anggun Safta Amelia yang kemudian berubah menjadi Anggun Sefta Amelia karena kesalahan penulisan nama dalam ijazah SD, adik tersayang. Satu-satunya saudara kandung yang saya miliki. Terima kasih telah menjadi adik yang begitu baik, pengertian, sabar, dan tidak pernah bosan mendengar keluh kesah Mbak Diah selama ini. Selalu menjadi penguat dan motivasi setelah mamak dan bapak. Terima kasih untuk selalu bersedia menjadi tempat nyaman untuk Mbak untuk menangis ketika segalanya terasa begitu berat. Kamu adik, tapi mbak rasa kamu lebih dewasa dari mbak. Semoga kita bisa menjadi sumber kebahagiaan dan kunci surga untuk mamak dan bapak.
4. Dosen Pembimbing saya, ibu Dr. Zahra Alwi, M.Pd. Terima kasih banyak karena telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta dengan penuh kasih

dan kesabaran membimbing saya dalam menulis dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Ibu Dra. Sri Rarasati Mulyani, M.M. selaku dosen pembimbing saya selama mulai saya masuk ke kampus sampai pada saat beliau purna bakti pada tanggal 2 November 2021. Dosen yang sudah seperti ibu saya sendiri, yang dengan sepenuh hati membimbing, mengarahkan, juga memarahi saya ketika saya melakukan kesalahan. Bahkan sebagian besar skripsi saya juga merupakan bimbingan dari beliau. Terima kasih banyak, ibu.
6. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah secara tulus dan ikhlas membagikan ilmu pengetahuan selama di bangku perkuliahan. Terima kasih banyak atas segala dedikasi yang diberikan selama ini.
7. Mbak Siti Khoyriah dan Tri Wahyuni, dua teman kos terbaik yang pernah saya miliki. Mbak Siti yang masakannya selalu enak dan membuat saya nambah terus kalo makan, bagi saya mbak sudah seperti kakak perempuan dan keluarga. Terima kasih banyak karena mbak sudah selalu ada untuk menemani kurang lebih satu tahun saat-saat paling sulit proses perkuliahan yaitu proses penyusunan skripsi ini. Semoga silaturahmi kita tetap terjaga walau sudah tidak tinggal dalam satu atap lagi. Juga teruntuk Yuni, terima kasih sudah menemani masa perkuliahan Mbak Diah selama kurang lebih dua tahun menjadi teman satu kos. Adek adalah satu-satunya teman kos yang paling memahami sifat buruk mbak dan mau memaklumi dan menerima itu sebagai teman kos. Mbak sudah anggap Yuni seperti adik sendiri. Semoga silaturahmi kita juga tetap terjaga walau sudah tidak tinggal di dalam satu kos yang sama.
8. Teman-teman baikku selama di bangku perkuliahan; Bella Inda Novira, Ema Susanti, Yunita Yuliani, Ulyma Tahara, dan juga Bima Satria. Terima kasih sudah menjadi teman yang sangat baik. Kebersamaan dan keseruan yang kita lewati selama ini adalah pengalaman terbaik dan berharga yang pernah saya alami. Semoga silaturahmi kita semua tetap terjaga walau saya tahu, setelah lulus kuliah kita akan sangat susah untuk bertemu dan berkumpul kembali.

9. Teruntuk orang-orang baik yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, yang secara langsung dan tidak langsung telah membantu saya dalam proses penyusunan skripsi ini, saya mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya dan semoga kebaikan kalian dibalas berkali-kali lipat oleh Allah SWT.
10. Keluarga besar HMPBSI 2017 Indralaya yang sudah mengalami dan menjalani proses bersama saya selama di bangku perkuliahan, terima kasih untuk kebersamaan kita selama ini. Semoga tali silaturahmi kita tetap terjaga erat walaupun sudah dengan kesibukan dan kehidupan masing-masing.
11. Universitas Sriwijaya almamater tercinta, terima kasih banyak sudah menjadi wadah untuk saya bertumbuh dan berkembang.
12. *Last but not least, i wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than i receive. I wanna thank me for tryna do more right than wrong. I wanna thank me for just being me at all times.*

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon berbasis aplikasi Whatsapp terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

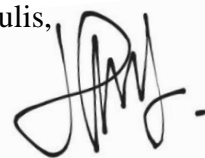
Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Zahra Alwi, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, MA., selaku Dekan FKIP Unsri, Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Seni., Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., selaku Koordinator Program Studi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan sejumlah saran dan ilmu untuk perbaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMP Negeri 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung Pujiyanto, S.Pd., yang sudah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, November 2021

Penulis,



Diah Nur Oktaviani

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.1.2 Media Pembelajaran Audiovisual	6
2.1.3 Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon.....	7
2.1.4 Aplikasi Whatsapp sebagai Media Pembelajaran	10
2.2 Keterampilan Menulis	12
2.2.1 Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi	14
2.3 Penelitian Relevan.....	17
BAB III.....	19
METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Metode Penelitian.....	19

3.2 Desain Penelitian.....	19
3.3 Variabel Penelitian.....	21
3.4 Populasi dan Sampel.....	21
3.4.1 Populasi.....	21
3.4.2 Sampel.....	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data	22
3.6 Uji Persyaratan Analisis Data.....	23
3.6.1 Uji Normalitas	23
3.6.2 Uji Homogenitas.....	24
3.7 Teknik Analisis Data.....	24
3.8 Instrumen Penelitian	25
3.8.1 Instrumen Tes.....	25
3.8.2 Pedoman Penilaian.....	26
3.9 Prosedur Penelitian.....	28
BAB IV	30
HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil Penelitian.....	30
4.1.1 Deskripsi Data	30
4.1.2 Deskripsi Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	31
4.1.3 Uji Normalitas dan Homogenitas Sampel.....	31
4.1.4 Uji Perbandingan Selisih Nilai Pretest dan Nilai Posttest	32
4.1.5 Tingkat Signifikansi Nilai Pretest dan Nilai Posttest.....	33
4.1.6 Uji Perbandingan Selisih Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Nilai Posttest Kelas Kontrol	35
4.1.7 Pengujian Hipotesis.....	35
4.2 Pembahasan.....	38
BAB V	42

KESIMPULAN DAN SARAN	42
5.1 Kesimpulan	42
5.2 Saran	42
Daftar Pustaka	43
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan Media Powtoon.....	7
Tabel 2. Desain Penelitian	20
Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pemetung Basuki, Buay Pemuka Peliung.....	21
Tabel 4. Sampel Penelitian	22
Tabel 5. Topik Tulisan Setiap Pertemuan	23
Tabel 6. Rubrik Penilaian Menulis Teks Cerita Fantasi	27
Tabel 7. Deskripsi Statistik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	30
Tabel 8. Keterangan Hasil Uji Tes Kolmogorov-Smirnov pada Sampel	31
Tabel 9. Keterangan Hasil Uji Levene Statistic pada Sampel	32
Tabel 10. Statistik Sampel Perbandingan nilai Pretest dan Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	32
Tabel 11. Statistik Sampel Perbandingan Nilai Pretest dan Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	33
Tabel 12. Sampel Uji Perbandingan Tingkat Signifikansi Nilai Pretest dan Nilai Posttest Kelas Eksperimen	33
Tabel 13. Sampel Uji Perbandingan Tingkat Signifikansi Nilai Pretest dan Nilai Posttest Kelas Kontrol	34
Tabel 14. Perbandingan Selisis Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Nilai Posttest Kelas Kontrol	35
Tabel 15. Uji Perbandingan Sampel Independen	36
Tabel 16. Rata-rata Tes Akhir, Tes Awal dan Gain Score.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Perubahan Nilai pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol37

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL POWTOON
BERBASIS APLIKASI WHATSAPP TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS
TEKS CERITA FANTASI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 PEMETUNG
BASUKI BUAY PEMUKA PELIUNG**

Oleh:

Diah Nur Oktaviani

06021281722024

Pembimbing: Dr. Zahra Alwi, M.Pd.

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

dnurokta@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audiovisual Powtoon berbasis aplikasi Whatsapp terhadap keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VII 1 dengan jumlah siswa 35 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII 3 dengan jumlah siswa 35 sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan rumus uji statistik yaitu uji *paired* sampel t dengan menggunakan program SPSS 23. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata nilai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 55,91 kemudian meningkat sebesar 17,75 sehingga menjadi 73,66 pada *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen adalah 65,97 kemudian meningkat sebesar 18,37 sehingga menjadi 84,34 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai pada kelas kontrol. Kemudian, pada uji *paired* sampel t yang telah dilakukan, diketahui bahwa tingkat signifikansi dua sisi yang diperoleh adalah 0,000. Sehingga nilai $p < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media audiovisual Powtoon berbasis Whatsapp memiliki pengaruh terhadap keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung.

Kata kunci: *pengaruh, media audiovisual "Powtoon", "Whatsapp", teks cerita fantasi.*

THE INFLUENCE OF POWTOON AUDIOVISUALS LEARNING MEDIA BASED ON WHATSAPP APPLICATION ON THE SKILL OF WRITING FANTASY STORY TEXT OF CLASS STUDENTS OF SMP NEGERI 1 PEMETUNG BASUKI BUAY PEMUKA PELIUNG

By:

Diah Nur Oktaviani
06021281722024

Mentor: Dr. Zahra Alwi, M.Pd.

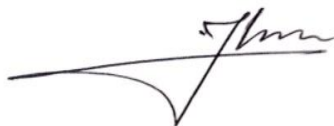
Majoring Education of Language and Indonesian Literature
dnurokta@gmail.com

ABSTRACT

The research is to know whether or not there is an influence of powtoon audiovisual learning media based on WhatsApp application on the skill of writing Fantasy Story Text of class VII Students of SMP Negeri 1 Pametung Buay Pemuka Paliung. The methods of the research is experimental design method. Sample of this research is consist of 2 classes, Class VII .1 with a total of 35 Students as Experimental class and class VII.3 with a total 35 Students as control class. Data Collection technique used techniques test. Data Analysis technique used statisticals test formula, that is paired Sample t test with SPSS 23. The result of this research that have been carried out show that there is a difference of average score in control class and Experimental class. Average score of control class pre test is 55.91, then it increased by 17.75, so that be 73.66 in the posttest. Average score of Experimental class pretest is 65.97, then it increased by 18.37, so that be 84.34 in the post test. It shows that the increase of average score in Experimental class is greater than average score of control class. Then, on paired Sample t test that have been carried out is known two-sided significance level obtained is 0.000 which means $p < 0.05$, so that H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be conclude that powtoon audiovisual media based on WhatsApp has influence on the skill of writing Fantasy Story Text of class VII Students of SMP Negeri 1 Pametung Basuki Buay Pemuka Paliung.

Keyword: *influence, Powtoon audiovisuals media, WhatsApp, Fantasy Story text,*

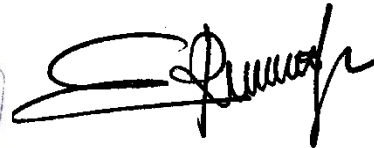
Pembimbing



Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP 196212061989032003



Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan instrumen penting pembentuk masa depan bangsa. Melalui pendidikan diharapkan akan banyak terlahir generasi penerus dengan tingkat intelektual yang tinggi. Oleh sebab itu, pemaksimalan proses pembelajaran dalam sebuah pendidikan merupakan hal yang amat penting. Pemaksimalan tersebut dapat dimulai dari tenaga pendidik. Tenaga pendidik harus mampu mempersiapkan dengan baik segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran, seperti strategi, metode, sumber belajar, dan juga media. Pemaksimalan proses pembelajaran bertujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Tujuan pembelajaran yang diungkapkan Richey dalam (Hendratmoko et al., 2017) ialah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan pembelajar dapat melakukan tugas dan fungsi pekerjaan tertentu sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan tersebut dapat tercapai secara maksimal salah satunya adalah apabila materi yang disampaikan guru dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh murid. Oleh sebab itu guru harus mampu menyampaikan materi dengan semenarik mungkin agar siswa dapat memahami dan menyerap dengan baik materi yang telah disampaikan. Salah satu cara yang efektif untuk masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam proses pembelajaran. Media menjadi alternatif yang dapat meningkatkan daya fakta dan imajinasi dalam menyampaikan materi pembelajaran agar mudah diingat. Meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar, membangkitkan keinginan dan minat dalam proses pembelajaran, bahkan membawa pengaruh psikologis yang baik terhadap siswa, dapat dilakukan salah satunya dengan pemakaian media dalam proses pembelajaran (Arsyad dalam Suhendra, Enawaty, & Melati, 2016). Oleh sebab itu, guru harus mampu mendesain media pembelajaran yang menarik agar minat dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Salah satu media pembelajaran yang banyak diminati oleh peserta didik adalah media pembelajaran berbasis audio visual, yaitu media pembelajaran yang bukan hanya dapat dinikmati oleh indra penglihat tetapi juga dapat dinikmati oleh indra pendengar. Media audiovisual merupakan salah satu sarana pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan beberapa aspek antara lain; (1) mudah dikemas, (2) tampilan lebih menarik, (3) dapat diperbaiki setiap saat apabila dirasa ada yang kurang (Haryoko, 2009). Media berbasis audiovisual sangat mudah ditemukan di era digital seperti saat ini. Banyak aplikasi-aplikasi *online* yang dapat digunakan oleh guru untuk mendesain media pembelajarannya sendiri. Salah satunya adalah powtoon.

Powtoon merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan daring yang memungkinkan penggunaannya dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, video, musik, dan dapat juga rekaman suara penggunaannya (Shannon Merchand dalam Suhendra et al., 2016). Penggunaan powtoon juga sangat efisien dan praktis karena dapat digunakan di semua materi dan semua pembelajaran termasuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang cukup kompleks. Hal ini karena di dalamnya terdapat empat keterampilan berbahasa sekaligus yang harus dikuasai oleh siswa. Keempat keterampilan tersebut yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan yang terbilang sulit untuk dikuasai oleh peserta didik adalah keterampilan menulis. Hal ini karena bila dibanding dengan keterampilan-keterampilan yang lain, keterampilan menulis lebih membutuhkan imajinasi dan konsentrasi yang kuat. Peserta didik harus memikirkan ide karangan, memilih diksi yang baik, menyesuaikan dengan struktur yang ada, dan lain sebagainya.

Terdapat beberapa kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum yang berkaitan dengan keterampilan menulis. Salah satunya adalah KD 4.4 yakni menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulisan dengan memperhatikan struktur dan penggunaan bahasa.

Menulis cerita fantasi merupakan kegiatan yang dianggap cukup sulit oleh beberapa siswa. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang penulis lakukan pada 15 Juli 2021 terhadap beberapa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung, diperoleh informasi bahwa mereka cenderung bosan dan bingung pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis cerita fantasi. Biasanya mereka kesulitan dalam menulis cerita fantasi karena keterbatasan kemampuan siswa dalam menemukan ide untuk kemudian merangkainya menjadi sebuah karangan.

Penulis juga telah melakukan wawancara terhadap ibu Nurfeffa sebagai salah satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung pada tanggal 15 Juli 2021. "Biasanya hanya menggunakan media berupa buku tulis yang disediakan oleh sekolah. Sesekali menggunakan proyektor juga karena memang sudah disediakan sekolah, tapi ya sekadar untuk menayangkan *powerpoint* saja," ujar ibu Nurfeffa.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, penulis mengetahui bahwa guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung biasanya menggunakan media berupa buku paket dan media *powerpoint*. Tetapi didapati fakta bahwa media tersebut belum mampu memaksimalkan pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hal di atas, maka penulis menganggap bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual powtoon dapat membantu siswa dalam memahami materi yang telah dijelaskan dan dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung. Selain itu penggunaan media audiovisual Powtoon diharapkan dapat membantu pelaksanaan pembelajaran menulis cerita fantasi di SMP Negeri 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung yang dilakukan secara daring selama masa pandemi COVID-19 menjadi lebih maksimal.

Wabah COVID-19 atau *Corona Viruses Diseases* merupakan pandemi global yang menyerang hampir seluruh negara di dunia, termasuk salah satunya adalah Indonesia (Ichsan et al., 2020). Wabah ini telah mengakibatkan situasi dan siklus kehidupan terganggu, salah satunya pada bidang pendidikan. Adanya COVID-19

membuat pelaksanaan pembelajaran yang biasanya berlangsung di sekolah, harus beralih menjadi sistem daring. Tujuan belajar daring atau yang biasa disebut Belajar dari Rumah (BDR) adalah untuk melindungi warga satuan pendidikan agar tidak terdampak COVID-19, mengurangi kasus penyebaran dan penularan COVID-19 khususnya di lingkungan satuan pendidikan, dan tetap memastikan hak peserta didik dalam mendapatkan layanan pendidikan selama darurat COVID-19 tetap terpenuhi (Kemendikbud, 2020).

Pembelajaran daring menuntut sekolah untuk secara kreatif memilih dan memanfaatkan teknologi sebagai media yang kemudian menjadi wadah pelaksanaan pembelajaran daring itu sendiri. SMP Negeri 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung memilih aplikasi Whatsapp sebagai sarana pembelajaran daring. Selain karena hampir seluruh siswa dan guru memiliki aplikasi tersebut, aplikasi Whatsapp dipilih karena lebih efisien dan menghemat kuota internet. Sehingga dalam penelitian kali ini, penulis akan menggunakan aplikasi Whatsapp dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan hal yang telah dituliskan di atas, penulis menganggap bahwa penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran audiovisual Powtoon berbasis aplikasi Whatsapp memiliki pengaruh atau tidak terhadap keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, adakah pengaruh media pembelajaran audiovisual Powtoon berbasis aplikasi Whatsapp terhadap keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat adakah pengaruh media pembelajaran audiovisual Powtoon berbasis aplikasi Whatsapp terhadap

keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pemetung Basuki Buay Pemuka Peliung.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa dan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi siswa untuk mendapatkan media pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi yang dipelajari.

2) Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi terhadap guru dalam memilih media pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif.

Daftar Pustaka

- Arifah, U., Suhityo, H., & Dewi, N. R. (2018). Kajian Teori: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Model Brain Based Learning Berbantuan Powtoon. *Prisma*, 2, 718–723.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Cikawati. (2020). *Sastra Indonesia untuk Siswa Madrasah aliyah (MA)*. Deepublish.
- Dewi, R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA*. Universitas Lampung.
- Elianur, C. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp sebagai Sarana Diskusi Antara Pengawas dan Guru Pendidikan Agama Islam. *As-Salam*, 1(2), 1–14.
- Hadi, B. (2015). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp pada Pembelajaran Blended Learning di SMK N 1 Sragen. *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran*, November, 36–44.
- Harsiati, Tatik, Trianto, A., & Kosasih, E. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas VII (Revisi)*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Harsiati, Titik, Trianto, A., & Kosasih, E. (2017). Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud (Revisi)*.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Pembelajaran. *Edukasi*, 5.
- Hendratmoko, T., Kuswandi, D., & Setyosari, P. (2017). Tujuan Pembelajaran Berlandaskan konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara. *Jinotep*, 3(2), 152–157.
- Hidayatullah, A. (2019). Pengaruh Penggunaannya Media Audio Visual Interaktif dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2).
- Ichsan, I. Z., Rahmayanti, H., Purwanto, A., Sigit, D. V., Kurniawan, E., Dewi, A. K., Wirdianti, N., Hermawati, F. M., & Marhento, G. (2020). COVID-19 dan

- E-Learning; Perubahan Strategi Pembelajaran Sains dan Lingkungan di SMP. *Inovasi Pembelajaran*, 6, 50–61.
- Kapitan, Y. J., Harsiati, T., & Basuki, I. A. (2018). Pengembangan Bhan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Karakter di Kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 100–106.
<https://doi.org/10.17977/JPTPP.V3I1.10378>
- Kasurpadi, E., & Supriatna. (2010). *Pengembangan Keterampilan Menulis*. PT Multi Krasi Satudelapan.
- Kemendikbud, P. W. (2020). *Kemendikbud Terbitkan Pedoman Bekajar dari Rumah*. Kemendikbud RI.
- Kosasih, E., & Wibowo, H. (2020). *Materi Utama Bahasa Indonesia: Berbasis Teks & Pembahasan dan latihan Soal-Soal HOTS untuk SMP/MTs Kelas VII, VIII & IX*. UPI Pers.
- Kristyanawati, M. D., Suwandi, S., & Rohmadi, M. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Menggunakan Model Problem Based Learning. *Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 192–202.
- Kusuma, M. W., Safitri, S., & Hudaidah, H. (2019). *Pengaruh Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 7.2 SMP Kartika II Palembang*.
- Laila, I. (2018). Pengembangan Media Buku Permainan Labirin Fantasi (Buperlafa) dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Berbasis Psychowriting Kelas VII SMP Negeri 1 Cemre, Gresik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–10.
- Noor, A. I. G. (2020). *Penggunaan Media Powtoon Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Siswa Kelas VII SMP Negeri 258 Jakarta timur Tahun Ajaran 2020-2021*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak*. UGM Press.
- Rohani, & S, I. R. K.-K. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Suhendra, I., Enawaty, E., & Melati, H. A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media*

Audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa.

Suryadi, E., Ginanjar, M. H., & Priyatna, M. (2018). Penggunaan Sosial Media Whatsapp dan Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta DIDIK pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 07(1), 23–46. <https://doi.org/10.30868/EI.V7>

Utomo, S. W., & Ubaidillah, M. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp pada Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Mata Kuiah Akuntansi Internasional di Universitas PGRI Madiun. *Teknologi Pendidikan*, 06(02), 199–211.

Yaumi, M. (2008). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.

