

## **PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI POWTOON BERBASIS GENRE BASED APPROACH UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 17 KOTA JAMBI**

Uchi Arwidhakesuma<sup>1</sup>, Hary Soedarto Harjono<sup>2</sup>, Sophia Rahmawati<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Jambi

Email: ( [uchiarwidha03@gmail.com](mailto:uchiarwidha03@gmail.com), [hary.soedarto@unja.ac.id](mailto:hary.soedarto@unja.ac.id),  
[sophia.rahmawati89@unja.ac.id](mailto:sophia.rahmawati89@unja.ac.id) )

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Powtoon dengan pendekatan Genre Based Approach untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Jambi, serta menilai tingkat kelayakannya. Maka dari itu, penggunaan video animasi berbasis Powtoon menggunakan pendekatan Genre Based Approach dengan media yang menarik dan metode pembelajaran modern, sehingga dapat mengatasi permasalahan kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&D) dengan model 4D, yang terbatas pada tahap define, design, develop, dan disseminate. Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai develop. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru Bahasa Indonesia, dan siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Jambi. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Validasi ahli materi mencapai 92%, ahli media 82,35%, penilaian guru 91,17%, serta uji coba siswa pada kelompok kecil 92% dan kelompok besar 96,25%. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa video animasi berbasis Powtoon dengan pendekatan Genre Based Approach efektif sebagai media pembelajaran menulis cerpen untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Jambi.*

**Kata kunci:** video pembelajaran, powtoon, genre based approach, menulis cerpen.

### **Abstract**

*This research aims to develop learning media in the form of animated videos based on Powtoon with a Genre Based Approach to improve the short story writing ability of class VIII students at SMP Negeri 17 Jambi City, as well as assessing their level of feasibility. Therefore, the use of Powtoon-based animated videos uses a Genre Based Approach with interesting media and modern learning methods, so that it can overcome the problem of students' ability to write short stories. The research method uses Research and Development (R&D) with a 4D model, which is limited to the define, design, develop and disseminate stages. However, this research is limited to development. Research subjects included material experts, media experts, Indonesian language teachers, and class VIII students at SMP Negeri 17 Jambi City. Data was collected through interviews, questionnaires and documentation, then analyzed quantitatively descriptively. The validation results show that this media is very suitable for use. Validation by material experts reached 92%, media experts 82.35%, teacher assessment 91.17%, and student trials in small groups 92% and large groups 96.25%. The research conclusion states that Powtoon-based animation videos using the Genre Based Approach are effective as a medium for learning to write short stories for class VIII students at SMP Negeri 17 Jambi City.*

**Keywords:** learning videos, powtoon, genre based approach, writing short stories.

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membentuk sumber

daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi dinamika perkembangan zaman. Pendidikan tidak hanya berperan sebagai wahana

penyampaian pengetahuan, tetapi juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan berkomunikasi peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis memiliki peran yang sangat penting karena kegiatan menulis tidak sekadar menyusun kata-kata, melainkan melibatkan proses berpikir tingkat tinggi, mulai dari penggalian dan perencanaan ide, penyusunan struktur tulisan, pemilihan penggunaan bahasa yang tepat, hingga menghasilkan teks yang utuh dan bermakna.

Tarigan (2022) mengemukakan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang paling kompleks karena menuntut penguasaan kosakata, kaidah kebahasaan, pengorganisasian gagasan, serta kreativitas. Oleh sebab itu, pembelajaran menulis perlu dirancang secara terencana, sistematis, dan inovatif agar peserta didik mampu menghasilkan karya tulis yang berkualitas. Salah satu keterampilan menulis yang diajarkan di jenjang SMP adalah menulis cerita pendek (cerpen). Keterampilan menulis cerita dapat membantu siswa menumbuhkan dan mengembangkan imajinasi ke dalam bentuk tulisan (Ayu & Ramadhani, 2023). Cerpen dipilih karena bentuk sastra ini relatif dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga berpotensi melatih kemampuan berimajinasi, kreativitas, serta keterampilan mengekspresikan gagasan secara runtut dan komunikatif. (Alifa & Setyaningsih, 2019) Keterampilan menulis tidak bisa dikuasai hanya dengan mempelajari teorinya saja tetapi juga harus diasah secara bertahap agar terus berkembang (Alifa & Setyaningsih, 2019). Menulis dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang paling sulit dan penting dikarenakan menulis mengungkapkan pikiran ke dalam

bentuk tulisan agar dipahami oleh pembaca (Hary Soedarto Harjono.,2025). Namun, pada kenyataannya pembelajaran menulis cerpen masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, masih banyak siswa yang memiliki minat baca rendah sehingga mengalami kesulitan dalam menemukan ide dan mengembangkan gagasan saat menulis cerpen. Permasalahan tersebut juga terlihat dari kemampuan siswa dalam mengembangkan unsur-unsur cerpen.

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menentukan tema, mengembangkan tokoh dan penokohan, menyusun alur cerita yang runtut, serta menggunakan bahasa yang efektif. Yusriana (2022) menegaskan bahwa pembelajaran menulis cerpen akan lebih efektif apabila disajikan secara kontekstual dan dekat dengan pengalaman hidup siswa, karena hal tersebut dapat mempermudah siswa dalam menemukan ide dan mengembangkan alur cerita. Fakta lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa kelas VIII masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII G SMP, dari 34 siswa terdapat sekitar 65% siswa yang hanya mampu menghasilkan teks sederhana yang belum sesuai dengan struktur cerpen, 25% siswa menulis cerpen dengan alur yang tidak runtut, dan hanya sekitar 10% siswa yang mampu menulis cerpen dengan baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen belum berlangsung secara optimal. Rendahnya kemampuan siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, keterbatasan media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya motivasi siswa dalam kegiatan menulis. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap relevan

untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Genre Based Approach (GBA). Pendekatan berbasis genre menekankan pembelajaran bahasa melalui pengenalan berbagai jenis teks dengan memperhatikan tujuan sosial, struktur teks, serta ciri kebahasaan yang menyertainya. Melalui tahapan Building Knowledge of the Field, Modeling of the Text, Joint Construction of the Text, dan Independent Construction of the Text, GBA memberikan bimbingan secara bertahap kepada siswa dalam memahami sekaligus memproduksi teks. Pendekatan ini dinilai tepat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen karena dapat membantu siswa memahami struktur cerpen dan kaidah kebahasaan secara sistematis dan terarah.

Selain penerapan pendekatan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Arsyad (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar menurut Fitri, N.Y & Sukmawarti dalam (Amanda & Darwis, 2023, p. 983). Salah satu media yang berpotensi digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen adalah video animasi. Media ini mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan gerak sehingga dapat menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih konkret.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, penulis memilih media video sebagai sarana pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi. Pemilihan media ini didukung oleh pendapat Arianti et al. (2020) yang menyatakan bahwa media video efektif

dalam mengombinasikan unsur audio dan visual. Video animasi dinilai lebih menarik dan interaktif, khususnya bagi siswa SMP, karena memiliki tampilan visual yang atraktif serta karakter animasi yang khas. Unsur audiovisual yang terdapat dalam video animasi juga berkontribusi dalam meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, animasi sebagai produk perkembangan teknologi dapat dengan mudah diintegrasikan dengan materi pembelajaran, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan konsep secara lebih ringkas, jelas, dan mudah dipahami (Rahmawati, 2025).

Penggunaan video animasi mampu menciptakan suasana pembelajaran menulis cerpen yang lebih menarik dan tidak monoton. Materi pembelajaran yang sebelumnya disampaikan melalui metode ceramah dapat dikemas secara visual dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Fatimah et al. (2024) menyatakan bahwa media video interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar generasi digital. Dengan demikian, pengembangan media video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis cerpen. Media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Powtoon.

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai fitur animasi, karakter, teks, dan latar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Diyah dan Syah (2022, p. 452) menjelaskan bahwa Powtoon digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan, dengan menyajikan informasi melalui gambar bergerak, teks, dan suara. Melalui Powtoon, guru dapat

menyajikan materi menulis cerpen secara bertahap sesuai dengan tahapan Genre Based Approach, mulai dari pengenalan konteks cerpen, penyajian contoh teks, penyusunan cerpen secara bersama, hingga penulisan cerpen secara mandiri. Kusumawardani (2020) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi disajikan secara lebih menarik, visual, dan interaktif.

Pengembangan video animasi Powtoon berbasis Genre Based Approach diharapkan mampu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang selama ini didominasi oleh metode ceramah dan penugasan. Penelitian Sudrajat dan Ardianti (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis animasi dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media video animasi Powtoon diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta keterampilan menulis cerpen siswa kelas VIII.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Video Animasi Powtoon Berbasis Genre Based Approach untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Kelas VIII SMP N 17 Kota Jambi.*” Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan efektif serta berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis cerpen dan kreativitas siswa.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model 4-D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan

*disseminate*. Model 4D dapat diadaptasi menjadi 4P, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan dan Penyebaran (Trianto, 2010:93). Penelitian dibatasi hingga tahap *develop* karena pada tahap ini kelayakan produk dapat dinilai melalui validasi ahli dan uji coba terbatas. Produk yang dikembangkan berupa media video animasi berbasis Powtoon dengan integrasi *Genre Based Approach* (GBA) untuk pembelajaran menulis cerpen siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Jambi.

Tahap *define* dilakukan melalui analisis kebutuhan pembelajaran menulis cerpen, meliputi analisis kondisi awal pembelajaran, karakteristik siswa, materi cerpen, serta tujuan pembelajaran. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dan angket kepada siswa. Tahap *design* mencakup penyusunan instrumen penelitian, perancangan materi dan storyboard, serta desain media dan evaluasi awal. Tahap *develop* dilakukan dengan memproduksi video animasi menggunakan aplikasi Powtoon, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Produk yang telah direvisi selanjutnya diuji cobakan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Subjek penelitian terdiri atas 34 siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Jambi, dengan uji ahli melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media, uji coba kelompok kecil sebanyak 10 siswa, serta uji coba kelompok besar sebanyak 24 siswa. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, pedoman wawancara guru, dan angket respon siswa.

Data penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara serta saran dan komentar validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian kelayakan media. Data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert empat tingkat untuk menentukan skor rata-rata dan persentase kelayakan media, yang selanjutnya dikategorikan

berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi Powtoon berbasis Genre Based Approach (GBA) pada materi menulis cerpen untuk siswa kelas VIII SMP. Media yang dikembangkan menyajikan tahapan pembelajaran menulis cerpen secara sistematis sesuai dengan prinsip GBA, yaitu Building Knowledge of Field (BKOF), Modelling of Text (MOT), Joint Construction of Text (JCOT), dan Independent Construction of Text (ICOT). Penyajian materi divisualisasikan melalui animasi interaktif yang bertujuan membantu siswa memahami proses menulis cerpen secara bertahap dan terarah.

Pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada model 4-D yang meliputi tahap define, design, dan develop. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi, ketepatan penyajian, serta kualitas visual dan teknis media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam pembelajaran menulis cerpen setelah dilakukan perbaikan minor sesuai saran validator.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian tersebut mencakup kesesuaian materi dengan kurikulum, kebenaran konsep cerpen, kelengkapan dan keterpaduan materi, aspek kebahasaan, serta nilai edukatif. Materi yang disajikan dinilai telah mencerminkan tujuan pembelajaran menulis cerpen dan disusun sesuai dengan karakteristik siswa SMP, meskipun masih diperlukan

penyempurnaan minor pada aspek redaksi dan kejelasan indikator.

Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 82,35% dengan kategori sangat layak. Penilaian meliputi aspek tampilan visual, kualitas audio dan narasi, interaktivitas, kesesuaian media dengan materi cerpen, serta kualitas teknis dan kepraktisan. Media dinilai memiliki tampilan yang menarik, alur yang logis, serta mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa tanpa memerlukan pelatihan khusus.

Uji coba media dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk memperoleh respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Siswa menilai media mudah dipahami, menarik, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta membantu memahami langkah-langkah menulis cerpen secara runtut.

Pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 24 siswa, media pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 96,25%, yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa dan dinilai efektif digunakan pada pembelajaran skala kelas. Siswa menyatakan bahwa animasi, ilustrasi, dan penyajian materi dalam video Powtoon membantu meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta pemahaman terhadap struktur dan unsur cerpen.

Hasil angket persepsi guru menunjukkan bahwa media pembelajaran Powtoon memperoleh persentase kelayakan sebesar 91,17% dengan kategori sangat layak. Guru menilai bahwa media telah sesuai dengan kurikulum, menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, serta memiliki

tampilan visual yang menarik. Selain itu, media dinilai mampu membantu guru dalam menyampaikan materi menulis cerpen secara lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mendukung pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi Powtoon berbasis Genre Based Approach efektif menjawab permasalahan pembelajaran menulis cerpen yang konvensional dan kurang menarik, dengan penyajian materi visual yang ringkas serta integrasi tahapan GBA untuk memandu siswa memahami proses penulisan secara sistematis. Tingginya persentase kelayakan dari validasi ahli, uji coba siswa, dan persepsi guru menegaskan relevansi media ini dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, khususnya dalam memvisualisasikan konsep abstrak seperti struktur cerpen, sehingga memudahkan pemahaman dan penerapan materi. Dengan demikian, media ini layak sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis cerpen siswa kelas VIII.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon dengan pendekatan *Genre Based Approach* pada pembelajaran menulis cerpen siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Jambi, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui metode Research and Development dengan model 4D, meskipun pelaksanaannya dibatasi hingga tahap develop. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui analisis kebutuhan, perancangan storyboard dan naskah, produksi media, serta validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan

bahwa media dinyatakan sangat layak digunakan, dengan persentase kelayakan sebesar 92% oleh ahli materi dan 82,35% oleh ahli media, sedangkan penilaian guru memperoleh persentase sebesar 91,17%. Uji coba kepada siswa menunjukkan persentase kelayakan sebesar 92% pada kelompok kecil dan 96,25% pada kelompok besar, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki daya tarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis cerpen.

Media pembelajaran video animasi Powtoon berbasis Genre Based Approach dinilai efektif sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu membantu peserta didik memahami unsur dan struktur cerpen secara lebih terarah, meningkatkan minat serta keaktifan belajar, dan mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru Bahasa Indonesia disarankan memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran serta mengintegrasikannya dengan metode lain agar pembelajaran lebih variatif dan interaktif, sementara pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda serta melanjutkan penelitian hingga tahap disseminate guna memperoleh gambaran efektivitas penggunaan media secara lebih luas dan berkelanjutan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R., & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips di Kelas

- IV SD. jurnal inovasi penelitian, 983.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Ayu, D. P., & Ramadhani, S. (2023). Pengaruh pembelajaran menulis cerpen terhadap pengembangan imajinasi siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 145–154.
- Diyah, R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. *Journal Of Social Science Research*, 452.
- Fatimah, K., Damayanti, R., Wahyuni, S., Werdiningsih, D., & Imrotin, I. (2024). Development of GOFIN (Google form interactive)-based on the short story worksheet with differentiated learning approach. *Research and Development in Education (RaDEn)*. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32277>.
- Kusumawardani, D. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 58–66.
- Maymunah, U., & Harjono, H. S. (2025). Pengembangan Digital Storytelling pada Pembelajaran Cerpen Peserta Didik Fase D SMA di Muaro Jambi. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(2), 2357-2370.
- Sinaga, K. B., & Rahmawati, S. (2025). Pengaruh Video Animasi terhadap Kemampuan Siswa SMP Kelas VII dalam Menulis Teks Cerita Fabel. *P2M STKIP Siliwangi*, 12(1), 43-47.
- Sudrajat, A., & Ardianti, S. D. (2021). Pengaruh media video animasi terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(2), 101–112.
- Tarigan, H. G. (2022). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implikasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.