

# PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMAN 1 TELUK KUANTAN

S. Santika<sup>1</sup>, M. S. Basri<sup>2</sup>, S. W. Widiati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Riau, Pekanbaru

e-mail: sari.santika0849@student.unri.ac.id, merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, sri.wahyu@lecturer.unri.ac.id

## Abstrak

Bagi siswa SMA yang mempelajari bahasa Jepang, penguasaan huruf Hiragana dianggap sebagai dasar yang sangat penting. Keterampilan ini memiliki signifikansi karena banyak kata-kata asli dalam bahasa Jepang, seperti nama tempat dan objek, ditulis dengan huruf Hiragana. Biasanya, pembelajaran Hiragana ditekankan sebelum mempelajari Katakana dan Kanji, terutama pada tahap awal pembelajaran di sekolah menengah atas. Penelitian ini menggunakan pendekatan *quasi eksperimental* sebagai metodologi. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik sampel penelitian, yang terdiri dari kelompok pembanding atau kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sudah ditetapkan sebelumnya dan tidak dipilih secara acak, mengikuti desain *nonequivalent control group*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan *Mann-Whitney Test*, nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Power Point Powtoon* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa kelas X di SMAN 1 Teluk Kuantan dalam menghafal huruf Hiragana. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pemanfaatan media *Power Point Powtoon* memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa kelas X di SMAN 1 Teluk Kuantan dalam menghafal huruf Hiragana. Meskipun beberapa data tidak mengikuti distribusi normal, uji *Mann-Whitney* menunjukkan nilai signifikan, menegaskan bahwa dampak media tersebut cukup besar. Siswa yang menggunakan *Powtoon* menunjukkan peningkatan dalam mengartikulasikan huruf-huruf dan kemampuan menghafal huruf Hiragana.

**Kata kunci:** *Hiragana, Power Point, Powtoon, Eksperimen*

## Abstract

*High school students studying Japanese are required to master the Hiragana script as a fundamental skill. This proficiency is crucial as native Japanese words, such as place names and objects, are written in Hiragana. Typically, the learning sequence prioritizes Hiragana before delving into Katakana and Kanji, especially in the early stages of high school. The research employed a quasi-experimental approach as its methodology. This method was chosen to align with the characteristics of the research sample, comprising a control group and an experimental group. The assignment of these groups was predetermined and not randomly selected, following a nonequivalent control group design. Based on the findings from the Mann-Whitney Test, the Asymp. Sig (2-tailed) value was 0.000, which is smaller than 0.05. This indicates that the use of Power Point Powtoon has a significant impact on the ability of 10th-grade students at SMAN 1 Teluk Kuantan to memorize Hiragana characters. In conclusion, this study suggests that the utilization of Power Point Powtoon positively influences the proficiency of 10th-grade students at SMAN 1 Teluk Kuantan in memorizing Hiragana characters. Despite some data not following a normal distribution, the Mann-Whitney Test results show significant value, supporting the notion that the impact of the media is substantial. Students using Powtoon demonstrated improvement in articulating the characters and memorizing the Hiragana script.*

**Keywords:** *Hiragana, Power Point, Powtoon, Experiment*

## 1. Pendahuluan

Siswa-siswi SMA yang mempelajari bahasa Jepang diwajibkan untuk menguasai huruf Hiragana sebagai dasar belajar. Keterampilan ini sangat penting karena banyak kata-kata asli dalam bahasa Jepang, seperti nama tempat dan barang, ditulis dengan huruf Hiragana. Biasanya, Hiragana diajarkan sebelum Katakana dan Kanji, terutama pada tahap awal

pembelajaran di sekolah menengah atas. Tujuan utama pengajaran adalah memahami karakter Jepang, yang memfasilitasi pembelajaran bahasa Jepang secara keseluruhan.

Pemahaman terhadap karakter Jepang menjadi prasyarat untuk menguasai bahasa ini, mengingat perbedaan yang jelas dengan bahasa Indonesia. Tantangan bagi para pembelajar adalah jumlah huruf yang sangat banyak, termasuk 46 huruf Hiragana, 46 huruf Katakana, dan lebih dari 1.000 karakter Kanji. Hal ini menjadi sulit bagi mereka yang belajar bahasa Jepang, mulai dari jumlah huruf yang banyak hingga keindahan dalam penulisan, sebagaimana diakui oleh Mardani [5]. Tentu saja, ada berbagai macam teknik dan cara untuk mempelajari huruf Jepang. Menurut Olivia dan Rusmiyati [8], pembelajaran bahasa Jepang selama ini dilakukan dengan berbagai macam cara, seperti teknik konvensional, dengan konsekuensi siswa sulit untuk menghafal bentuk dari huruf tersebut dan membedakannya dengan bentuk huruf yang mirip, seperti あ(A) dan お(O), わ(Wa), ね(Ne), dan れ(Re), serta huruf lainnya.

Mengingat signifikansi penguasaan huruf Hiragana dalam mempelajari bahasa Jepang, diperlukan materi pembelajaran yang memudahkan proses belajar. Media pembelajaran berbasis multimedia, termasuk *Power Point*, menjadi salah satu jenis sarana yang saat ini sangat berguna dan efisien untuk dipergunakan. Tujuan dari penggunaan multimedia sebagai media dalam proses pembelajaran adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar bagi pengajar dan siswa, bukan untuk menggantikan peran pengajar di dalam kelas.

*Power Point*, sebagai bentuk multimedia, terkenal dengan komponen visualnya. Elpira mengidentifikasi empat fungsi visual media, yaitu atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Saat *Power Point* digunakan, siswa dapat melihat bukti grafis dari peninggalan sejarah sehingga mereka lebih mudah memahami subjek selama proses pembelajaran. Karena mereka tidak hanya duduk di kelas dan mendengarkan ceramah, siswa lebih mungkin untuk terlibat [1].

Guru-guru di SMAN 1 Teluk Kuantan menggunakan *Power Point*, tetapi presentasinya seringkali sederhana tanpa animasi atau kriteria pembelajaran yang spesifik. Penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik, terutama video *Powtoon*, dapat meningkatkan kegembiraan siswa dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran harus menginspirasi siswa, dan video *Powtoon* memiliki potensi besar untuk menarik perhatian siswa dengan kombinasi suara dan penglihatan, memudahkan pemahaman materi.

*Powtoon* menawarkan fitur animasi seperti animasi kartun, tulisan tangan, pengaturan waktu, dan efek transisi, menjadikannya program yang cocok untuk membuat materi pembelajaran [2]. Manfaat *Powtoon*, seperti yang diuraikan oleh Pais et al. [8], termasuk menyajikan mata pelajaran secara menarik, memikat perhatian siswa dengan desain yang menarik, membantu pemahaman dan retensi informasi, meningkatkan kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai jenis media, dan memberikan akses gratis untuk versi dasarnya.

*Powtoon*, sebagai perangkat lunak animasi berbasis layanan online, memungkinkan pengguna untuk dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi menggunakan objek, grafik, musik, dan bahkan suara pengguna [6]. Daya tarik *Powtoon* terletak pada kombinasi gerakan yang digambar tangan dan animasi kartun, bersama dengan efek transisi yang hidup dan opsi garis waktu yang mudah digunakan.

Ketika digunakan untuk mendukung konsep diri siswa selama proses pembelajaran, materi pembelajaran audiovisual seperti *Powtoon* sangat ideal. Pesona video animasi *Powtoon* terletak pada kombinasi gerakan yang digambar tangan dan animasi kartun, bersama dengan efek transisi yang hidup dan opsi garis waktu yang mudah digunakan. Selain itu, *Powtoon* mudah digunakan dan efektif menarik perhatian peserta didik dengan menyajikan konten pendidikan secara menarik, sehingga mencegah rasa bosan.

## 2. Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode quasi eksperimental sebagai pendekatan metodologi. Pilihan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik sampel

penelitian, yang terdiri dari kelompok pembanding atau kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sudah ditetapkan sebelumnya dan tidak dilakukan melalui pemilihan acak, sesuai dengan desain nonequivalent control group design seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono [10]. Tujuan utamanya adalah untuk menilai pengaruh dari suatu intervensi tertentu pada individu dalam keadaan yang terkontrol, khususnya untuk mengevaluasi dampak penggunaan media *Power Point Powtoon* terhadap kemampuan siswa kelas X di SMAN 1 Teluk Kuantan dalam menghafal huruf Hiragana. Gambaran desain penelitian ini dijelaskan secara rinci dalam diagram berikut.

Tabel 1. *Nonequivalent control group design*

KE	O1	X1	O2
KK	O3	X2	O4

Sumber: Desain Penelitian (Sugiyono, 2015) [10]

Keterangan:

KE = Kelas Eksperimen

KK = Kelas Kontrol

O1 dan O3 = *Pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

O2 dan O4 = *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

X1 = Perlakuan dengan menggunakan media *Power Point Powtoon*

X2 = Perlakuan tanpa menggunakan media apapun

### 3. Hasil dan Pembahasan

Media *Power Point Powtoon* diterapkan dalam tiga sesi pembelajaran untuk siswa kelas X di SMAN 1 Teluk Kuantan. Sebelum memulai proses Treatment, peneliti menyelenggarakan pre-test untuk mengevaluasi kemampuan awal siswa dalam membaca huruf Hiragana. Setelah itu, peneliti memberikan Treatment dalam tiga sesi pertemuan, setelah memilih sampel yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Setelah selesai Treatment, siswa menjalani post-test untuk menilai dampak penggunaan media *Power Point Powtoon* dalam proses pembelajaran menghafal huruf Hiragana.

*Nilai Pre-test*

Tabel 2. Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen

No	Nilai	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah
1	A	91-100	Sangat Baik	27
2	B	90-84	Baik	4
3	C	83-75	Cukup	4
4	D	74-0	Kurang	0

Dari informasi yang tertera dalam tabel, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa pada pre-test di kelas eksperimen mencapai tingkat sangat baik, yaitu sebesar 93,12. Dari total 35 siswa yang mengikuti pre-test di kelas eksperimen, 27 siswa berhasil meraih nilai A dengan kategori sangat baik, memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah sebesar 75.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

No	Nilai	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah
1	A	91-100	Sangat Baik	6
2	B	90-84	Baik	2
3	C	83-75	Cukup	8

4	D	74-0	Kurang	19
---	---	------	--------	----

Dari data yang tercantum dalam Tabel 4.3 di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol pada pre-test tergolong rendah, dengan rata-rata sebesar 66,25. Dari total 35 siswa yang mengikuti pre-test, 19 siswa mendapatkan nilai di bawah 75 dengan kategori D, sehingga tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah, yakni 75.

#### Uji Homogenitas

Ahli statistik menggunakan uji homogenitas untuk determinasi apakah variansi dua distribusi atau lebih serupa atau tidak. Proses ini melibatkan perbandingan hasil pre-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk memverifikasi homogenitasnya. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut: 1. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, variansi dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data dianggap tidak homogen. 2. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka variansi dari dua atau lebih kelompok populasi atau sampel data dianggap homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas  
*Test of Homogeneity of Variances*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Test	Based on Mean	36.345	1	68	.000
	Based on Median	31.946	1	68	.000
	Based on Median and with adjusted df	31.946	1	55.229	.000
	Based on trimmed mean	36.384	1	68	.000

Nilai signifikansi pada based on mean lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat ditafsirkan bahwa kedua data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen.

#### Pelaksanaan Treatment Power Point Powtoon

Siswa kelas X.1 diberikan pemahaman menyeluruh tentang penggunaan *Power Point Powtoon* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menghafal huruf Hiragana. Pada Treatment pertama, siswa mempelajari huruf あ hingga さ dengan menggunakan tabel Hiragana untuk menjawab pertanyaan dalam presentasi. Mereka secara aktif terlibat dalam diskusi dan menunjukkan respon positif terhadap pemanfaatan *Power Point Powtoon*.

Pada Treatment kedua, siswa memfokuskan pembelajaran pada huruf た hingga な, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan tabel Hiragana sebanyak tiga kali. Beberapa siswa mulai mengontrol diri dan memilih untuk tidak menggunakan tabel, menunjukkan perkembangan dalam kemampuan mengingat huruf Hiragana.

Treatment ketiga, sebagai tahap terakhir, melibatkan huruf は hingga ま. Siswa dilarang menggunakan tabel Hiragana, mendorong mereka untuk lebih mendalam dalam memikirkan dan mengingat huruf. Meskipun demikian, siswa tetap menunjukkan sikap positif dan beberapa bahkan mengekspresikan antusiasme.

Penggunaan *Power Point Powtoon* dianggap berhasil karena siswa menunjukkan perkembangan dari tingkat kebingungan awal hingga akhir yang penuh dengan kepercayaan diri. Penelitian ini mendukung gagasan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa

video animasi, seperti *Powtoon*, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Kesuksesan media ini bergantung pada cara penggunaannya, bukan hanya pada media itu sendiri.

Nilai Post-test

Tabel 5. Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen

No	N	Nilai	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah
1		A	91-100	Sangat Baik	33
2		B	90-84	Baik	2
3		C	83-75	Cukup	0
4		D	74-0	Kurang	0

Tabel 6. Hasil *Post-test* Kelas Kontrol

No	Nilai	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah
1	A	91-100	Sangat Baik	6
2	B	90-84	Baik	1
3	C	83-75	Cukup	2
4	D	74-0	Kurang	26

Berdasarkan informasi yang terdapat pada dua tabel di atas, 33 siswa di kelas eksperimen meraih nilai kategori sangat baik (A), sedangkan 2 siswa meraih nilai baik (B). Di sisi kelas kontrol, 6 siswa meraih nilai kategori sangat baik (A), dan 1 siswa meraih nilai baik (B). Hanya terdapat 7 siswa di kelas kontrol yang berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara di kelas eksperimen, seluruh 35 siswa memenuhi KKM. Terdapat perbedaan dalam nilai rata-rata antara kedua kelas.

Tabel 7. Hasil Perbandingan Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Nilai Maksimum	100	100
2	Nilai Minimum	84	16
3	Rata-rata	97.42	49.2

Uji *Mann-Whitney*

Setelah menguji normalitas pada data pre-test dan post-test dari kedua kelas, ditemukan bahwa beberapa data, seperti data pre-test kelas eksperimen, data post-test kelas eksperimen, dan data post-test kelas kontrol, memiliki distribusi yang tidak normal. Karena adanya data yang tidak memenuhi persyaratan uji normalitas, maka dalam pengujian hipotesis untuk menilai apakah ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menghafal huruf Hiragana antara siswa kelas X SMAN 1 Teluk Kuantan yang menggunakan media *Power Point Powtoon*, dilakukan uji *Mann-Whitney*.

Tabel 8. Uji *Mann-Whitney*

Test Statistics <sup>a</sup>	Hasil belajar
<i>Mann-Whitney U</i>	79.000
<i>Wilcoxon W</i>	709.000
<i>Z</i>	-6.401
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000

a. *Grouping Variable*: kelas

Berdasarkan hasil uji Mann-Whitney, nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari nilai batas signifikansi 0,05. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Power Point Powtoon* terhadap kemampuan siswa kelas X di SMAN 1 Teluk Kuantan dalam menghafal huruf Hiragana.

Temuan penelitian menegaskan penerimaan hipotesis alternatif (H1) dan penolakan hipotesis nol (H0), mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai kelas eksperimen yang menggunakan *Power Point Powtoon* dalam pembelajaran Hiragana dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menerapkan metode konvensional berbasis ceramah.

#### *Pembahasan*

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, khususnya nonequivalent control group design, untuk menilai dampak media pembelajaran *Powtoon* terhadap kemampuan menghafal huruf Hiragana pada siswa kelas X di SMAN 1 Teluk Kuantan. Pemilihan kelas eksperimen (X.1) dan kelas kontrol (X.5) tidak dilakukan secara acak. Sebelum Treatment, pre-test dilaksanakan, dan hasilnya menunjukkan ketidakseragaman antara dua kelas tersebut. Siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah tiga sesi Treatment *Powtoon*, sementara kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional, menghasilkan prestasi yang kurang memuaskan.

Melalui analisis menggunakan uji statistik Mann-Whitney, terbukti adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas, yang mengonfirmasi bahwa penggunaan *Powtoon* berpengaruh pada kemampuan menghafal huruf Hiragana. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian lain yang menyoroti keefektifan *Powtoon* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, seperti yang dilaporkan pada penelitian Murtiyastuti, K. Y. [3] dan Swardana serta Y. L. Rohman [7].

Meskipun *Powtoon* dianggap efektif, kendalanya terletak pada ketergantungan pada koneksi internet yang kuat dan waktu produksi yang cukup lama, sebagaimana diakui oleh Putri [9]. Hasil post-test dan lembar tes siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen unggul dalam pemahaman huruf Hiragana dibandingkan dengan kelas kontrol. Penelitian ini menekankan bahwa pendekatan pembelajaran inovatif, seperti *Powtoon*, dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional.

#### **4. Simpulan dan Implikasi**

Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa pemanfaatan media *Power Point Powtoon* memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa kelas X di SMAN 1 Teluk Kuantan dalam menghafal huruf Hiragana. Meskipun terdapat beberapa data yang tidak memiliki distribusi normal, uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikan, menegaskan bahwa dampak media tersebut cukup substansial. Siswa yang menggunakan *Powtoon* mengalami peningkatan dalam kemampuan mengartikulasikan huruf-huruf dan juga dalam menghafal huruf Hiragana. Dalam perbandingan dengan kelas kontrol yang menerapkan pendekatan konvensional, teramati bahwa antusiasme siswa dalam pembelajaran meningkat ketika menggunakan media *Powtoon*. Sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Jika guru aktif memanfaatkan media *Power Point Powtoon* dalam upaya meningkatkan kemampuan menghafal huruf Hiragana siswa, maka akan berdampak positif mengingat adanya temuan positif terkait dari penggunaan media tersebut.
2. Untuk penelitian selanjutnya, Jika melakukan treatment ini dengan menggunakan media *Power Point Powtoon* dapat dalam durasi yang lebih lama, maka akan mendapatkan pengaruh yang lebih signifikan, mengingat media ini memerlukan waktu yang cukup untuk mencapai hasil yang optimal.

### Daftar Pustaka

- [1] Elpira, "Fungsi visual media dalam pembelajaran," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 45–52, 2015.
- [2] Ilahi and Desyandri, *Teknologi Pendidikan Berbasis Animasi*. Jakarta, Indonesia: Prenada Media, 2018.
- [3] K. Y. Murtiyastuti, "Efektivitas Powtoon dalam meningkatkan pemahaman siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, vol. 14, no. 1, pp. 123–130, 2022.
- [4] Mardani, *Belajar Bahasa Jepang: Huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji*. Jakarta, Indonesia:
- [6] Merdand and Shannon, "Powtoon as an online animation tool for teaching," *Journal of Modern Education*, vol. 15, no. 4, pp. 200–209, 2019.
- [7] M. Swardana and Y. L. Rohman, "Media pembelajaran berbasis Powtoon," *Jurnal Media Pembelajaran*, vol. 11, no. 3, pp. 215–220, 2023.
- [8] Olivia and Rusmiyati, "Teknik pembelajaran huruf Jepang untuk siswa SMA," *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, vol. 6, no. 1, pp. 12–18, 2016.
- [8] Pais et al., "Manfaat Powtoon sebagai media pembelajaran," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, vol. 9, no. 2, pp. 89–95, 2017.
- [9] Putri, "Hambatan penggunaan Powtoon dalam pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 7, no. 2, pp. 45–51, 2022.
- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2014.