

PENGARUH MEDIA POWTOON TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PUISI SISWA KELAS V SD

Marwan Pulungan, Umar Effendy, Syadza Izdihar

Universitas Sriwijaya

Email: meurettaalawiyah@yahoo.co.id

Abstract: *This research was aim at determining the influence of powtoon through a poetry writing skills of students in the elementary school class V 254 Palembang on the subject Indonesian . The research was conducted in the second semester of the academic year 2015/2016. The method used in this research was the pre-experimental method with the design of one group pretest-posttest. The study sample consisted of one class which amounts 27 students. The research instrument used was in the form of a poetry writing test. Based on the test results prerequisite pretest and posttest data analysis that the data was normally distributed. Therefore, the hypothesis was tested using a t-test. After testing the research hypotheses, it found that t-tested with acquired t-cout = 8,83, whereas obtained from t distribution t table = 1,706 thus seen that t-count > t-table. Therefore, ho rejected and ha accepted. It can be concluded that powtoon influential through a poetry writing skills of students in the elementary school class V 254 Palembang on the subject Indonesian.*

Keywords: *writing, poetry, and powtoon*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media powtoon terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas V SD Negeri 254 Palembang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pre-experimental dengan desain penelitian one group pretest-posttest design. Sampel penelitian ini terdiri dari satu kelas yang berjumlah 27 siswa. Instrument penelitian yang digunakan adalah tes menulis puisi dengan tema keindahan alam. Berdasarkan uji prasyarat analisis data pretest dan posttest bahwa data tersebut terdistribusi normal. Setelah hipotesis penelitian diuji dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 8,83$, sedangkan dari tabel distribusi t diperoleh $t_{table} = 1,706$ sehingga terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{table}$. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media powtoon berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas V SD Negeri 254 Palembang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: menulis, puisi, dan media powtoon.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terha-

dap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (KTSP, 2006: 317). Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mempelajari keterampilan berbahasa yang terdiri dari empat aspek, yaitu menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa

harus menguasai keempat aspek tersebut agar terampil berbahasa.

Salah satu aspek yang harus dikuasai adalah menulis, menurut Mc-Crimmon (dalam Saddhono, 2014: 150) menulis adalah kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas. Maka dari itu dengan menulis, siswa dapat menuangkan ide, pikiran, dan perasaan ke dalam bahasa tulis. Penuangan ide, pikiran, dan perasaan ini dimaksudkan agar siswa mampu dan terbiasa mengekspresikan apa yang ada di dalam pikirannya, sekaligus mengurangi beban pikiran yang menjadi gangguan psikologis bagi perkembangan.

Salah satu standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa SD kelas V adalah mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan fakta secara tertulis dalam bentuk ringkasan, laporan, dan puisi bebas. Standar kompetensi ini terbagi dalam tiga kompetensi dasar yang salah satunya adalah menulis puisi bebas dengan pilihan kata yang tepat (KTSP, 2006: 328). Dalam pembelajaran sastra di sekolah, siswa diajak untuk mengungkapkan ekspresi, keinginan, dan pengalamannya yang ditampilkan dalam bentuk karya sastra yaitu puisi. Puisi yang ditulis oleh siswa dapat bersifat imajinatif, intelektual, dan emosional yang telah diolah, disusun sehingga jelas, mudah ditangkap, dan menyentuh perasaan. Untuk itu aktivitas pengungkapan karya sastra dalam bentuk puisi ini diterapkan pada pembelajaran menulis puisi.

Menulis puisi merupakan salah satu keterampilan sastra yang harus dicapai siswa karena siswa akan memperoleh banyak manfaat dari kegiatan menulis puisi tersebut. Beberapa manfaatnya adalah siswa dapat mengekspresikan pikirannya melalui bahasa yang indah dalam puisi, siswa dapat menuangkan segala hal yang dirasakan dan tentunya siswa mendapatkan keterampilan yang tidak dapat dimiliki oleh semua orang.

Menurut Tompkins (dalam Effendy dkk, 2010:126) mengemukakan bahwa puisi anak sendiri dibagi menjadi 5 jenis, yaitu: (1)puisi formula; (2)puisi bentuk bebas; (3)puisi jumlah kata dan suku kata; (4)puisi berirama dan; (5)puisi model. Lebih lanjut Tompkins (dikutip Effendy dkk, 2010:128-138) mengatakan bahwa puisi formula dapat memberikan susunan yang mudah dan menyenangkan untuk anak

Untuk itu aktivitas pengungkapan karya sastra dalam bentuk puisi ini diterapkan pada pembelajaran menulis puisi. Menurut Wardarita (2014:4) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung (tidak secara tatap muka dengan orang lain). Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur.

Sedangkan menurut Mary S. Lawrence (dalam Saddhono dkk, 2014:151) menyatakan bahwa menulis adalah mengkomunikasikan apa dan bagaimana pikiran penulis. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan penyampaian pesan yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain tanpa bertatap muka untuk mengkomunikasikan pikiran penulis.

Leo (2010:2-3) mengungkapkan bahwa manfaat lain dalam kegiatan menulis adalah sebagai berikut: 1)Menulis adalah membagikan keahlian; bahwa dengan menulis, keahlian dan ilmu yang bermanfaat dapat dibagikan dan diwariskan; 2) Menulis adalah aktivitas yang menyehatkan; bahwa penguraian stress, kekecewaan, dan kemurungan dapat dilakukan dengan kegiatan menulis; 3)Menulis menghindarkan kita dari aktivitas negatif; bahwa kegiatan menulis dapat menjadi keasyikan tersendiri bagi penulis sehingga tidak memiliki waktu untuk melakukan kegiatan negatif.

Berdasarkan fakta di lapangan bahwa siswa masih banyak mengalami kesulitan

dalam menulis puisi. Kesulitan yang dialami siswa adalah se-lama ini siswa sulit menuangkan ide atau gagasan yang dimiliki, karena siswa kesulitan untuk mengimajinasikan atau membayangkan hal yang akan menjadi pokok bahasan dalam puisi yang siswa tulis, ide-ide tersebut kadang juga masih tidak terstruktur dan terinci dengan baik sehingga pengungkapannya pun kurang runtut. Hambatan lain yang dialami siswa dalam pembelajaran menulis puisi adalah kurangnya semangat siswa dalam menulis puisi.

Dalam beberapa masalah kesulitan menulis puisi di atas, salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, guru masih sering menggunakan media yang konvensional dalam pembelajarannya, sehingga membuat siswa merasa malas, jenuh, dan tidak dapat membangkitkan motivasi atau minat siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Siswa merasa pembelajaran menulis puisi membosankan sehingga menyebabkan siswa kurang berminat untuk dapat menghasilkan karya secara maksimal.

Gagne (dikutip Sanaky, 2011:3) mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Senada dengan pendapat Gagne, Y. Miarso (dikutip Sanaky, 2011:4) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Arsyad (2011:25) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut: 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir; 2) Memperbesar perhatian siswa; 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap; 4) Memberikan

pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa; 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup; 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa; 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas VA di SD Negeri 254 Palembang diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran menulis puisi, guru tersebut hanya menunjukkan sebuah gambar yang ada di dinding kelas dan gambar tersebut cukup kecil dan sulit dilihat oleh siswa yang duduk di belakang, lalu guru langsung menyuruh siswa untuk membuat puisi sesuai dengan tema gambar tersebut. Padahal sekolah memiliki LCD yang dapat dimanfaatkan guru secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran menulis puisi, yang tentunya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan siswa dalam menulis puisi.

Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran menarik yang se-suai tuntutan zaman sangat diperlukan untuk keberhasilan belajar siswa. Pengaruh penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dianggap dapat meningkatkan perhatian siswa pada materi puisi yang disampaikan guru. Meningkatnya perhatian siswa yang diharapkan dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar berupa produk tulisan puisi siswa. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Sanaky (2011:5) salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Oleh sebab itu guru sebagai pengajar harus menumbuhkan motivasi belajar agar tujuan pembelajaran dapat terwujud, salah satu caranya dengan pemilihan media yang menarik perhatian siswa.

Media *powtoon* merupakan media yang cocok untuk menarik perhatian siswa, *Powtoon*

adalah aplikasi online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik layaknya sebuah kartun, berbeda dengan *Powerpoint*, *Powtoon* memiliki fitur-fitur yang sangat menarik untuk anak-anak, seperti animasi kartun, animasi tulisan tangan, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan waktu yang sangat mudah. Media ini sangat sesuai digunakan untuk menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Karena media *Powtoon* merupakan jenis media visual, maka dibutuhkan panduan perancangan visual dalam menggunakan media ini. Menurut Smaldino (2011:78) panduan perancangan visual terbagi dua yaitu unsur visual dan unsur teks. Unsur-unsur Visual meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Pengaturan yang mencakup perataan, unsur-unsur bergambar atau tulisan sebaiknya diratakan selaras dengan tepian tampilan, konsistensi, dalam penempatan unsur warna, perlakuan teks, dan latar slide.
2. Warna, perhatikan perpaduan warna yang digunakan. Pertimbangkan skema warna untuk slide, seperti warna latar belakang, warna untuk gambar atau teks, dan warna untuk mempertegas.
3. Kemudahan dibaca, tingkatkan ukuran, jenis huruf, dan kontras antara benda-benda dalam sebuah visual agar mudah dibaca.

Unsur-unsur Teks mencakup hal-hal seperti berikut.

- (1) Gaya dari teks sebaiknya konsisten, gaya ketikan yang digunakan tidak lebih dari dua jenis gaya ketikan, serta dibatasi jumlah keragaman model pengetikan (misalnya tebal, miring, garis bawah);
- (2) Ukuran, sebaiknya gunakan ukuran teks paling tidak 11/2 inci untuk ruang kelas sepanjang 30 kaki agar siswa yang duduk di kursi paling belakang dapat membaca teks dengan jelas;
- (3) Warna teks sebaiknya kontras dengan latar belakang;

- (4) Penggunaan huruf besar untuk memudahkan keterbacaan, gunakan huruf kecil semua dan menambahkan huruf besar hanya ketika dibutuhkan seperti pada judul.

Berikut langkah-langkah menggunakan *powtoon* untuk membuat media pembelajaran berbasis visual:

1. Untuk menuju ke software tersebut pengguna harus membuka browser dan memasukkan alamatnya: www.powtoon.com,
2. Dalam menu utama ini ada beberapa menu, pilih start now dan pengguna akan masuk pada halaman login,
3. Pada menu login pengguna diminta untuk memasukkan akun, disana terdapat 4 pilihan akun, pengguna bisa menggunakan akun Facebook, Google+, LinkedIn dan akun *Powtoon*, Pilih salah satu untuk login ke *Powtoon*. Cara termudah mengakses layanan ini adalah dengan menggunakan akun Facebook yang dipunya. Jika pengguna tidak mempunyai akun Facebook ataupun yang lainnya, pengguna bisa membuat akun *Powtoon*.

Berikut langkah-langkah membuat akun *Powtoon* yaitu sebagai berikut.

1. Memilih *Sign Up* untuk memulai membuat akun *Powtoon*,
2. Mengisi kolom pendaftaran yang ada, lalu pilih pilihan pada *what do you want to use powtoon for?*, Boleh memilih *Education-Student* atau *Education-Teacher*, lalu diklik *Sign Me Up*. Jika pengguna mempunyai akun *Facebook*, pastikan sudah membuka akun *Facebook*, lalu pilih *Log In with Facebook*, setelah login terdapat tampilan pilihan menu,
3. Setelah login, akan muncul tampilan seperti gambar di atas, terdapat pilihan untuk mengedit video yang telah dibuat atau membuat file baru. Pilih menu *Create a new Powtoon* untuk membuat file baru *Powtoon*,
4. Setelah klik *Create a new powtoon* muncul seperti gambar di atas, terdapat beberapa video yang sudah siap jadi pengguna tinggal

- memilih video dan merubah. Namun jika pengguna ingin membuat kreasi sendiri anda pilih Blank video yang bergambar tanda (+),
5. Proses loading ke dalam *powtoon*, setelah loading selesai akan muncul tampilan dari Blank Video,
 6. Tampilan dari *powtoon* di sebelah kanan gambar terdapat pilihan apa yang akan kita masukkan ke dalam *blank page*, ada pilihan background, character , animation, dan banyak lagi,
 7. Mengganti template style,
 8. Membuat efek tulisan tangan,
 9. Menyisipkan gelembung bicara,
 10. Menyisipkan file suara,
 11. Mengatur efek transisi,
 12. Menyimpan file, simpan hasil *powtoon* yang sudah dibuat dengan memilih format penyimpanan menjadi video atau slide,
 13. *Powtoon* siap digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Graham (2015:8-9) kartun animasi adalah bentuk paling pertama dari hiburan visual yang membuat banyak orang menjadi ingat, seperti anak-anak, kita sering mengizinkan untuk menonton kartun, dan menikmatinya. Mereka sangat senang bukan hanya karena visual, musik, dan pergerakan animasi, tapi juga karena cara dari sebuah kartun menambahkan kekuatan dan kelebihan tertentu). Maka dari itu media ini sangat sesuai digunakan untuk menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 254 Palembang, Metode penelitian yang dilakukan adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, sampel diberi pretest (tes awal) sebelum perlakuan dan diakhir pembelajaran sampel diberi *post-test* (tes akhir).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD yang berjumlah 84, sehingga untuk pemilihan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2012 :111). Karena sekolah SD Negeri 254 Palembang tidak ada sistem kelas unggul dan jumlah siswa yang tidak jauh berbeda, maka kemampuan siswa dianggap homogen maka sampel yang diperoleh pada penelitian ini yaitu kelas kelas VA dengan jumlah 27 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Powtoon* dan variabel terikat adalah keterampilan menulis puisi siswa kelas V SD Negeri 254 Palembang. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes. Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes tertulis dalam bentuk esai menulis puisi. Tes diadakan dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan di awal pembelajaran untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa dalam menulis puisi sebelum diberi perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan diakhir pembelajaran setelah diberi perlakuan untuk mengetahui keterampilan menulis puisi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas V SD Negeri 254 Palembang dapat dilihat pada table berikut.

Tabel.1 Hasil Analisis Pretest dan Posttest

Variabel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
\bar{x}	55,76	77,02
Mo	56	83,62
S	6,03	11,91

Pengujian prasyarat analisis dilakukan dengan menggunakan *uji t* terhadap *pretest* dan *posttest*, dengan menggunakan taraf = 5%. Berdasarkan analisis nilai *pretest* dan *posttest*

diperoleh harga t_{hitung} sebesar 8,83. Harga ini dikonsultasikan pada harga t_{table} dengan $(dk=n-1)$ diperoleh t_{table} sebesar 1,706. Sehingga diperoleh t_{hitung} lebih besar dibandingkan dengan t_{table} , yaitu $8,83 > 1,706$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hipotesis yang diterima yaitu Penggunaan Media *Powtoon* berpengaruh terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD Negeri 254 Palembang. Pada proses pembelajaran, materi yang diajarkan adalah pengertian puisi dan jenis-jenis puisi anak. Materi ditampilkan di media *powtoon*. Siswa tampak memperhatikan dan antusias untuk mencoba membaca contoh puisi yang ditampilkan melalui media *powtoon*.

Pembahasan

Penggunaan media *powtoon* pada materi selanjutnya dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu mengajak siswa untuk bernyanyi lagu “pelangi-pelangi” yang liriknya ditampilkan pada *slide powtoon*. Kemudian saat siswa ditanya “ dari lagu tersebut tergolong kedalam puisi jenis apa lirik dari lagu pelangi-pelangi?” kemudian siswa menjawab “ puisi warna bu”. Lalu siswa kembali diberikan pertanyaan “apa alasannya?” kemudian siswa menjawab “ karena terdapat warna- warna dalam lirik lagu tersebut”. Selanjutnya saat menampilkan *slide powtoon* mengenai materi pada hari itu, yaitu unsur pembangun puisi dan langkah-langkah menulis puisi.

Pada saat siswa dijelaskan salah satu unsur pembangun puisi yaitu diksi, siswa diminta untuk menuliskan diksi dari gambar yang peneliti tampilkan melalui media *powtoon*, dan siswa lain tampak antusias ingin mencoba juga, kemudian siswa diajak bermain *games* susun kata pada *slide powtoon*. Lalu siswa melanjutkan ke materi selanjutnya yaitu langkah-langkah menulis puisi. Siswa diberikan pertanyaan “apakah saat menulis puisi kemarin menggunakan langkah-langkah menulis puisi ini?” lalu siswa menjawab “tidak

bu”. Selanjutnya siswa diminta untuk menulis puisi berdasarkan langkah-langkahnya.

Pada pertemuan keempat, peneliti memberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan (*treat-ment*). Pengambilan data pada penelitian ini adalah data tes. Peneliti memberikan tes esai berupa menulis puisi dengan tema “Keindahan Alam” (*pretest dan posttest*) yang kemudian hasilnya dianalisa. Dari data hasil menulis puisi siswa, terlihat adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Pada nilai *pretest* siswa sebelum diberi perlakuan dengan penggunaan media *powtoon*, siswa memperoleh nilai lebih kecil dibandingkan dengan nilai *posttest* siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *powtoon*.

Dari penjelasan di atas, media yang ditampilkan yaitu *powtoon* dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh karena banyaknya teori-teori mengenai puisi. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Nuraini (2015) bahwa *powtoon* merupakan salah satu sarana agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek terbesar diharapkan siswa dapat termotivasi untuk mendalami pelajaran tersebut sehingga dapat menghasilkan hasil belajar berupa hasil tulisan yang diharapkan. Berikut ini hasil *Powtoon* yang telah diterapkan.



Gambar 1. Tampilan media *Pawtoon*



Gambar 2. Tampilan media *Pawtoon*

Dengan menggunakan media *Pawtoon* siswa juga sangat senang untuk mencoba hal-hal yang diajarkan seperti mencoba menulis di papan tulis, bertanya jawab, dan bernyanyi. Hal ini senada dengan yang diungkapkan Sanaky (2011:4-5) bahwa salah satu manfaat media pembelajaran adalah pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktifitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

SIMPULAN

Berdasarkan data *pretest*, *posttest* dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Nilai rata-rata *pretest* yaitu 55,76 dan nilai rata-rata *posttest* siswa adalah 77,02 dan berdasarkan hasil analisis statistik terhadap data *pretest* dan *post-test* yang dengan melakukan uji hipo-tesis diperoleh harga $t_{hitung} = 8,83$ sedangkan $t_{table} = 1,706$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian penggunaan media *Powtoon* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas V SD Negeri 254 Palembang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata *posttest* yang me-ningkat.

Untuk meningkatkan hasil tulisan siswa, peneliti menyarankan, dalam penerapan media ini harus menyiapkan: *infokus/LCD*, *speaker*, *internet*, dan laptop bagi pihak sekolah. Bagi guru, media *Powtoon* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dan bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan data awal untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Nur Ulfa. 2015. *Media Pembelajaran Powtoon*. (Online). (<http://ulfanuraini19.blogspot.co.id/2015/04/mediapembelajaran-powtoon-bab-i.html>, diakses 21 Oktober 2015).

Arsyad, Azhar. 2011, *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.

Effendy, Umar dkk. 2010. *Sastra Anak dan Pembelajarannya di Sekolah Dasar*. Indralaya: Universitas Sriwijaya.

Graham, Bruce. 2015. *Power Up your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.

Leo, Sutanto. 2010. *Kiat Jitu Menulis dan Menerbitkan Buku*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Saddhono, Kundharu. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indoneisa Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sanaky, A.H Hujair. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.

Smaldino, Sharon, dkk. 2011. *Instructional Technology dan Media for Learning*. Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Wardarita, Ratu. 2014. *Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Elmatara.