

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DENGAN APLIKASI POWTOON PADA MATERI IDENTIFIKASI UNSUR INTRINSIK TEKS DRAMA

Hasan Suaedi

Universitas Muhammadiyah Jember

hasansuaedi@unmuhjember.ac.id

ABSTRACT

Learning media is a tool in learning and teaching activities. As a tool, the learning media is present to facilitate the learning and teaching activities. The function of learning media in KBM is very much, that is (a) provide motivation, (b) happy, (c) active, (d) interesting, and (e) love the material taught. Therefore, teachers are expected to plan, create, and use learning media in KBM. Powtoon is a free online application service. The powtoon application is part of the utilization of information and communication technology. Powtoon can be used to create textual exposure, animated cartoons, images, and music. The features in the powtoon are very easy to use, as all the features can be accessed in one screen. All the facilities available in powtoon applications are suitable for use in learning media. Utilization of powtoon on intrinsic element identification material drama text there are six stages. First, choose the text that matches the learner. Second, do the beheading in accordance with the character characters in the text. Third, choose the image to be used in the powtoon app. Fourth, choose the music illustrations that match the theme and the message in the drama text. Fifth, choose a moving cartoon image that exists in a powtoon app. Sixth, create and arrange learning media into powtoon application in accordance with the design, objectives, and achievement of learning.

Keywords: *Intrinsic, Drama Text, Powtoon*

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan belajar dan mengajar. Sebagai alat bantu, maka media pembelajaran hadir untuk mempermudah dalam kegiatan belajar dan mengajar. Fungsi media pembelajaran dalam KBM sangat banyak, yaitu (a) memberikan motivasi, (b) senang, (c) aktif, (d) menarik, dan (e) cinta terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat merencanakan, membuat, dan menggunakan media pembelajaran dalam KBM. Powtoon merupakan suatu layanan aplikasi online gratis. Aplikasi powtoon merupakan bagian dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Powtoon bisa digunakan untuk membuat paparan tulisan, animasi kartun bergerak, gambar, dan musik. Fitur yang ada dalam powtoon sangat gampang digunakan, karena semua fitur dapat diakses dalam satu layar. Semua fasilitas yang ada dalam aplikasi powtoon sangat cocok digunakan dalam media pembelajaran. Pemanfaatan powtoon pada materi identifikasi unsur intrinsik teks drama terdapat enam tahap. Pertama, memilih teks yang sesuai dengan peserta didik. Kedua, melakukan pemenggalan naskah sesuai dengan karakter tokoh yang ada dalam teks. Ketiga, memilih gambar yang akan digunakan dalam aplikasi powtoon. Keempat, memilih ilustrasi musik yang sesuai dengan tema dan amanat dalam teks drama. Kelima, memilih gambar kartun bergerak yang ada dalam aplikasi powtoon. Keenam, membuat dan menyusun media pembelajaran ke dalam aplikasi powtoon sesuai dengan rancangan, tujuan, dan capaian pembelajaran.

Kata Kunci: *Intrinsic, Teks Drama, Powtoon*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam kegiatan belajar dan mengajar. Sebagai alat bantu, media pembelajaran hadir untuk memudahkan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam KBM mempunyai dampak positif terhadap aspek materi pelajaran dan peserta didik. Pada aspek materi pelajaran, penggunaan media pembelajaran memudahkan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, materi pelajaran akan lebih menarik dan tidak cenderung monoton. Pada aspek peserta didik, penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa memahami materi pelajaran. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa senang, tertarik, semangat, dan fokus dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Realita di lapangan masih ada masalah yang berkaitan dengan konsep media pembelajaran dikalangan guru. Konsep media pembelajaran meliputi maksud media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, dan perencanaan media pembelajaran. Pertama, banyak guru salah memahami konsep media pembelajaran. Kebanyakan guru memandang bahwa media pembelajaran adalah sumber ajar atau bahan ajar. Padahal media pembelajaran dengan sumber ajar atau bahan ajar memiliki perbedaan. Tujuan membuat media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami sumber ajar dan bahan ajar.

Kedua, banyak guru yang belum memahami secara *komprensif* fungsi media pembelajaran. Guru beranggapan bahwa media pembelajaran hanya memperjelas materi pelajaran saja. Padahal fungsi media pembelajaran tidak hanya memudahkan materi pelajaran. Setidaknya terdapat enam fungsi dari penggunaan

media pembelajaran, yaitu (1) memberikan motivasi, (2) senang, (3) aktif, (4) menarik, dan (5) cinta terhadap materi yang diajarkan. Keenam fungsi tersebut ikut berperan dalam mensukseskan kegiatan belajar dan mengajar di sekolah.

Ketiga, media pembelajaran harus dirancang dengan runtut dan jelas. Perencanaan media pembelajaran melibatkan tiga komponen. Ketiga komponen tersebut, yaitu (a) materi, (b) peserta didik, dan (c) sekolah. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, proses perencanaannya harus sistematis dan seimbang. Berikut ini akan dijelaskan secara lebih detail ketiga komponen perencanaan media pembelajaran. Pertama, materi menjadi rujukan awal dari perencanaan membuat media pembelajaran. Rujukan materi pelajaran berdasarkan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal ini penting dilakukan agar media pembelajaran tidak menyimpang dari pencapaian tujuan pembelajaran.

Kedua, Selain mempertimbangkan muatan materi, perencanaan media harus mempertimbangkan peserta didik. Peserta didik merupakan sentral dari penerima pesan. Sumber pesan dalam pembelajaran adalah guru. Media pembelajaran diciptakan agar pesan dari sumber dapat diterima oleh penerima pesan dengan baik. Perencanaan media pembelajaran pada komponen peserta didik setidaknya terdapat tiga aspek, yaitu (1) latar belakang peserta didik, (2) kemampuan peserta didik, dan (3) permasalahan peserta didik. Ketiga aspek komponen ini dapat menjadi acuan utama dalam merancang media pembelajaran. Perencanaan media pembelajaran yang tidak mempertimbangkan ketiga aspek tersebut dalam penerapannya bisa tidak maksimal. Hal ini karena media pembelajaran yang telah dibuat oleh sumber pemberi pesan (guru) kurang sesuai dengan

kondisi penerima pesan (siswa). Ketiga, selain materi dan peserta didik, sekolah juga menjadi pertimbangan dalam perencanaan media pembelajaran. Sekolah yang menjadi pertimbangan dalam perencanaan media pembelajaran yaitu dari segi fasilitas dan teknologi. Perencanaan media pembelajaran yang berbasis teknologi harus sesuai dengan fasilitas dan kondisi sekolah. Bila fasilitas teknologi di sekolah kurang memadai, maka perencanaan media pembelajaran tidak berbasis kepada teknologi. Secara teoritis media pembelajaran tidak selalu bergantung kepada teknologi. Kebanyakan para guru berpikir bahwa media pembelajaran selalu berbasis kepada teknologi. Media pembelajaran juga dapat dibuat melalui alat-alat yang sederhana yang mudah dijangkau. Misalnya melalui kertas, plastik, dan kayu.

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT powtoon merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, dalam perencanaan dan penerapannya harus didukung dengan fasilitas sekolah yang memadai. Powtoon merupakan salah satu layanan online untuk membuat suatu paparan yang memiliki fitur animasi. Syarat utama dalam perencanaan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon adalah koneksi internet yang cepat. Pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon harus terkoneksi dengan jaringan internet. Oleh karena itu, sebelum membuat dan mendesain media pembelajaran dengan aplikasi powtoon harus disiapkan terlebih dahulu perangkat-perangkat yang dibutuhkan. Setidaknya terdapat enam perangkat yang harus disiapkan terlebih dahulu. Keenam perangkat tersebut, yaitu (1) memilih teks yang sesuai dengan peserta didik, (2) melakukan pemenggalan naskah sesuai dengan karakter tokoh yang ada dalam teks,

(3) memilih gambar yang akan digunakan dalam aplikasi powtoon, (4) memilih ilustrasi musik yang sesuai dengan tema dan amanat dalam teks drama, (5) memilih gambar kartun bergerak yang ada dalam aplikasi powtoon, (6) membuat dan menyusun media pembelajaran ke dalam aplikasi powtoon sesuai dengan rancangan, tujuan, dan capaian pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

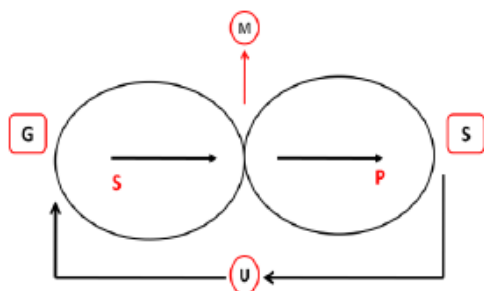
A. Definisi Media Pembelajaran

Secara etimologi media pembelajaran berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah atau perantara. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014:108). Media pembelajaran juga bisa disebut sebagai mediator. Mediator menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2010:3). Kemudian Mahnun (2012:28), membatasi pengertian media dengan; orang, bahan, teknologi, sarana, alat, dan saluran atau berupa kegiatan yang dirancang terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media pembelajaran dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajiakan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu, media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Guna lebih memahami definisi media pembelajaran barikut ini ilustrasi media pembelajaran menurut (Berlo dalam Latuheru 1988:25).

Ilustrasi 1 (tidak menggunakan media pembelajaran)

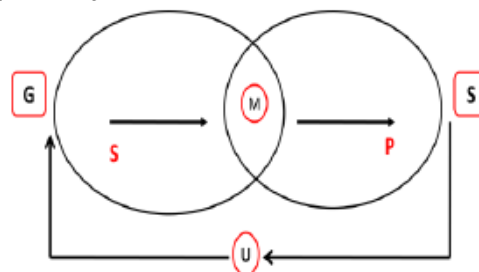


- S = Sumber
- P = Penerima
- M = Media
- U = Umpan Balik
- G = Guru

Guru sebagai sumber penyampai pesan, menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dapat tidak menggunakan media (M). Siswa (S) sebagai penerima pesan dimungkinkan dapat menerima pesan guru dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, sangat mungkin antara siswa dan guru tidak akan terjalin proses umpan balik (U) dengan baik, khususnya tentang materi pelajaran yang disampaikan guru. Seharusnya dalam konsep pembelajaran antara guru dan siswa dapat terjalin proses umpan balik yang baik sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh

guru. Jika hal itu terjadi, dapat dikatakan bahwa siswa telah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Ilustrasi 2 (menggunakan media pembelajaran)



Pada ilustrasi gambar 2 guru sebagai sumber penyampai pesan, menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa menggunakan media (M). Siswa (S) sebagai penerima pesan dapat menerima pesan guru dalam proses pembelajaran. Bila media pembelajaran sesuai dengan materi, kondisi peserta didik, dan keadaan sekolah, akan terjadi umpan balik (U) yang baik antara siswa dan guru. Jika hal itu terjadi, dapat dikatakan bahwa siswa telah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan ilustrasi gambar di atas, keberadaan media sangat penting dalam pembelajaran. Penjelasan ini sesuai dengan pendapat Sunaengsih. Menurut Sunaengsih (2016:184), keberadaan media ini menjadi penting adanya, karena pendekatan, metode atau strategi apapun yang digunakan dalam pembelajaran tidak akan memberikan manfaat dan makna apapun terhadap peningkatan mutu pembelajaran selama dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran tidak optimal.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Munadi (2013:36), media pembelajaran memiliki dua fungsi, yaitu berdasarkan fungsi medianya dan fungsi penggunaannya. Berdasarkan fungsi medianya terdapat tiga fungsi utama, yaitu (1) sumber belajar, (2) semantik, dan (3) manipulatif. Media pembelajaran ditinjau

dari fungsi sumber belajar memiliki makna aktif. Media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar. Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dapat dilakukan tanpa adanya guru. Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dapat ditayangkan langsung melalui LCD proyektor, sehingga semua siswa dapat menyimaknya dengan baik.

Media pembelajaran ditinjau dari fungsi semantik dapat menambah pemahaman makna kata peserta didik. Peserta didik tidak hanya memahami dalam bentuk verbal tapi dalam bentuk langsung. Penggunaan media yang baik membuat peserta didik memahami makna kata sesuai dengan referen yang di acunya. Kemudian yang terakhir media pembelajaran dilihat dari fungsi manipulatif. Menurut Munadi (2013:41), fungsi manipulatif memiliki dua kemampuan. Kedua kemampuan tersebut, yaitu kemampuan mengatasi batas-batas ruang dan waktu, dan kemampuan mengatasi keterbatasan inderawi.

Media pembelajaran berdasarkan fungsi penggunaannya dibagi menjadi dua. Kedua fungsi tersebut, yaitu fungsi psikologis dan fungsi sosio-kultural (Munadi, 2013:41). Pada fungsi psikologis media pembelajaran terdapat lima fungsi psikologis. Kelima fungsi tersebut, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, (4) fungsi imajinatif, dan (5) fungsi motivasi. Kelima fungsi tersebut berkaitan dengan peserta didik. Penggunaan media yang tepat guna dapat mendorong siswa lebih baik dalam mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas. Kemudian yang terakhir yaitu fungsi sosio-kultural. Fungsi sosio-kultural berbeda dengan fungsi psikologis. Bila fungsi psikologis berkaitan dengan peningkatan kualitas belajar individu peserta didik, fungsi sosio-kultural berkaitan dengan hubungan antar peserta didik.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon sangat mungkin menimbulkan fungsi psikologis dan sosio-kultural. Aplikasi powtoon yang dilengkapi berbagai fitur animasi bergerak, gambar, suara, tulisan, dan musik bila di rancang dengan baik dapat membuat peserta didik tertarik terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penyampaian makna teks yang jelas, menarik, dan gambar animasi membuat peserta didik lebih memahami kandungan isi teks naskah drama. Disamping dapat memahami kandungan isi teks drama, peserta didik juga dapat menilai contoh perilaku yang baik dan yang tidak baik dari karakter tokoh yang terdapat dalam teks drama.

C. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Bretz (dalam Sadiman, dkk 1996: 20), media pembelajaran dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu (a) suara, (b) visual, dan (c) gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, dan (8) media audio visual gerak. Kemudian menurut Purwono (2014:129-130), jenis-jenis media dibagi menjadi empat. Keempat jenis tersebut, yaitu (1) teknologi cetak, (2) teknologi audio visual, (3) teknologi berbasis komputer, dan (4) teknologi gabungan.

Menurut Rusman (dalam Suryani, 2015:4), ICT adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang berbentuk teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kata lain, media ini adalah sarana penyebaran informasi yang berupa perangkat keras, perangkat lunak, sistem jaringan dan infrastruktur komputer

maupun tele komunikasi agar data dapat disebar dan di akses secara global.

Media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi powtoon termasuk ke dalam media pembelajaran audio visual gerak. Media pembelajaran berbasis ICT dengan aplikasi powtoon menggabungkan tiga unsur pokok sekaligus, yaitu (1) suara, (2) visual, dan (3) gerak. Unsur suara atau audio dalam media pembelajaran dengan aplikasi powtoon dapat berupa suara musik dan suara guru. Suara guru dapat dimasukkan ke dalam aplikasi powtoon dengan cara merekam terlebih dahulu pada m3. Unsur visual dalam media pembelajaran dengan aplikasi powtoon merupakan salah satu yang komplit. Powtoon dapat memasukkan gambar berupa animasi dan bukan animasi. Gambar tersebut dapat dipilih di dalam aplikasi powtoon sesuai dengan kebutuhan dalam menyusun media pembelajaran. Bahkan di dalam powtoon juga terdapat animasi mirip seorang guru yang sedang menerangkan di depan kelas. Selain suara dan visual, unsur terakhir adalah unsur gerak. Gambar dan animasi bila menggunakan aplikasi powtoon dapat diseting bergerak. Sebagai contoh, animasi guru dalam aplikasi powtoon dapat bergerak seakan-akan sedang menulis di papan.

Segala fasilitas yang terdapat di dalam aplikasi powtoon dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran berbasis ICT yang kekinian atau modern. Pemanfaatan aplikasi powtoon dalam media pembelajaran secara langsung dapat memberikan efek positif dari segi fungsi psikologis dan fungsi sosio-kultural.

D. Perencanaan dan Penyusunan Media Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Unsur Intrinsik Teks Drama

Pada prinsipnya perencanaan dan penyusunan media pembelajaran didasarkan kepada standar kompetensi (SK) dalam

kurikulum. Standar kompetensi diturunkan lagi menjadi kompetensi dasar. Kemudian kompetensi dasar di rumuskan lagi ke dalam silabus pembelajaran. Melalui silabus, guru secara spesifik merumuskan pembelajaran ke dalam rencana pembelajaran (RPP). Berdasarkan empat acuan tersebut guru melakukan perencanaan dan penyusunan media pembelajaran unsur intrinsik teks drama.

Langkah selanjutnya perencanaan dan penyusunan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon pada materi unsur intrinsik teks drama harus melibatkan tiga komponen, yaitu (1) materi, (2) peserta didik, dan (3) sekolah. Perencanaan dan penyusunan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon pada materi unsur intrinsik teks drama terdapat enam langkah. Keenam langkah tersebut, yaitu (1) memilih teks yang sesuai dengan peserta didik, (2) melakukan pemenggalan naskah sesuai dengan karakter tokoh yang ada dalam teks, (3) memilih gambar yang akan digunakan dalam aplikasi powtoon, (4) memilih ilustrasi musik yang sesuai dengan tema dan amanat dalam teks drama, (5) memilih gambar kartun bergerak yang ada dalam aplikasi powtoon, dan (6) membuat dan menyusun media pembelajaran ke dalam aplikasi powtoon sesuai dengan rancangan, tujuan, dan capaian pembelajaran.

1. Memilih Teks yang Sesuai dengan Peserta Didik

Pemilihan naskah teks drama harus mempertimbangkan materi dan peserta didik. Pemilihan teks drama harus sesuai dengan materi yang terdapat dalam kurikulum. Hal ini bertujuan agar pencapaian tujuan pembelajaran terlaksana sesuai dengan standar kurikulum. Kemudian pertimbangan peserta didik bertujuan agar sesuai dengan kemampuan berpikir siswa. Selain kemampuan berpikir, pemilihan tersebut berguna menambah daya tarik peserta didik untuk belajar.

Setelah melakukan dua pertimbangan di atas, maka teks Timun Mas dipilih untuk digunakan

dalam pembelajaran unsur intrinsik teks drama. Teks Timun Mas menjadi bahan yang akan digunakan dalam media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi powtoon.

2. Melakukan Pemenggalan Naskah Sesuai dengan Karakter Tokoh yang ada dalam Teks Timun Mas

Pemenggalan teks Timun Mas dilakukan dengan mempertimbangkan tiga substansi. Ketiga substansi tersebut, yaitu (a) meringkas teks Timun Mas berdasarkan substansi isi teks, (b) memudahkan peserta didik untuk memahami unsur intrinsik teks drama dengan cepat dan jelas, (c) memudahkan peserta didik memahami karakter tokoh yang terdapat dalam teks Timun Mas, dan (d) pemenggalan teks Timun Mas pada prinsipnya tidak mengurangi substansi isi dan urutan cerita dan peristiwa yang terdapat dalam teks. Berikut ini contoh pemenggalan teks Timun Mas yang telah dilakukan.

Tahap 1 sebagai prolog

“pada zaman dahulu kala hiduplah seorang nenek tua bernama Mbok Sirni, dia hidup sebatang kara tidak punya keluarga. Namun bagi Mbok Sirni itu sudah biasa. Siang hari sambil melepas lelah Mbok Sirni melamun sambil mengidamkan seorang anak. Tapi suami saja tidak punya bagaimana mau punya anak”.

Tahap 2 isi diaolog drama (babak 1)

Nama Tokoh	Dialog
Mbok Sirni:	“tak ada yang menemani hari tua ku, setiap hari hidup sendiri. Aku butuh seorang anak yang bisa menemani sisa hidupku”
Mbok Sirni:	“Astaufirullah... siapakah dirimu!! Mau apa kau raksasa, jangan sakiti diriku..”
Raksasa:	“hahaha.. saya lapar, mana anakmu?”

Nama Tokoh	Dialog
	Saya ingin makan anakmu..”
Mbok Sirni:	“saya tidak punya anak raksasa, ampun maafkan saya”
Raksasa:	“jangan bohong kamu!! Ini saya punya bibit mentimun. Tanamlah nanti akan lahir gadis cantik”
Mbok Sirni:	“Sungguh raksasa?”
Raksasa:	“saya tidak bohong, tapi jika sudah 17 tahun saya akan mengambilnya kembali untuk saya makan.. tapi ingat janjimu, kamu ingin kamu selamat!!”
Mbok Sirni:	“baiklah raksasa, saya akan menapati”
Narator	“Mbok Sirni pulang dengan membawa bibit timun yang diberikan oleh raksasa dengan perasaan senang. Keesokan harinya Mbok Sirni menanam, menyiram bibit dan memberi pupuk agar timun tersebut menjadi besar”.
Narator	“suatu hari timun itu menjadi besar, akhirnya setelah timun itu dibuka oleh Mbok Sirni, keluarlah keluarlah seorang anak yang diberi nama Timun Mas. Waktu berlalu dengan cepat, pada saat ini Timun Mas sudah beranjak 17 tahun. Sang raksasa datang untuk menagih janji mereka”.

Tahap 2 isi dialog drama (babak 2)

Nama Tokoh	Dialog
Raksasa:	“hei nenek tua, dimana anakmu aku akan mengambilnya untuk ku

Nama Tokoh	Dialog
	makan. Hahaha
Mbok Sirni:	“beri aku satu hari lagi raksasa.. aku ingin menikmati kebersamaan yang terakhir kali bersama anakku..”
Raksasa:	“baiklah, tapi jngan coba-coba engkau membohongiku. Aku akan membunuhmu”.
Mbok Sirni:	“terima kasih raksasa, aku akan tepati janjiku..”
Narator	“keesokan harinya sang ibu meminta Timun Mas untuk pergi dan lari dari kejaran raksasa dengan membawa terasi, garam, dan jarum untuk bekal hari esok”.
Mbok Sirni:	“larilah anakku!! Akan ada raksasa yang akan mengambilmu. Bawa terasi, garam, dan jarum untuk bekalnya esok, jika dalam kesulitan”.
Timun Mas:	“ehmm... baiklah bu.. aku sayang ibu”
Narator	“keesokan harinya raksasa kembali ke rumah Mbok Sirni. Disisi lain Timun Mas sudah melarikan diri. Tapi dengan kesaktiannya raksasa mampu mengetahui dan mengejanya”

Tahap 2 isi dialog tokoh (babak 3)

Nama Tokoh	Dialog
Timun Mas:	“mau apa kau raksasa?”
Raksasa:	“jangan lari kau nak!! Aku akan memakanmu..”
Narator	“Timun Mas berlari dari kejaran raksasa. Lalu Timun Mas mengingat pesan dari Ibunya. Timun mas melempar jarum pada raksasa. Kemudian jarum

Nama Tokoh	Dialog
	itu menjadi hutan bambu”.
Timun Mas:	“Rasakan ini raksasa jelek!!”
Raksasa:	“hutan bambu ini tak akan menghalangiku,.. hahaha aku akan memakanmu”
Timun Mas:	“jangan makan aku raksasa! Kasihanilah aku!”
Narator	“Kemudian Timun Mas melempar garam dan menjadi lautan yang dalam”
Timun Mas:	“garam itu akan menjadi lautan yang dalam raksasa”
Raksasa:	“aku tak akan mati dengan lautan ini, kekuatanku sangta besar hahha”
Narator	“Kemudian Timun Mas melempar terasi yang akhirnya terasi itu menjadi lautan lumpur yang membuat raksasa tidak bisa bernafas dan mati”
Raksasa:	“ah..ah.. kenapa aku tak bisa berenang? Kakiku tidak bisa digerakkan.. tolong-tolong!!”
Timun Mas:	“matilah kau raksasa!! Alhamdulillah ah aku selamat”

Tahap 3 sebagai epilog




“akhirnya Timun Mas bisa lolos dari raksasa dan hidup bahagia bersama Ibunya meraka berdua saling berpelukan satu sama lainnya”

3. Memilih Gambar yang akan Digunakan dalam Aplikasi Powtoon

Pemilihan gambar yang akan digunakan dalam aplikasi powtoon harus sesuai dengan karakter tokoh, seting tempat, waktu dan latar. Penyesuaian tersebut sangat penting guna mempermudah siswa untuk memahami unsur intrinsik dalam teks drama Timun Mas. Selain

mempermudah, penggunaan gambar dapat memberikan fungsi psikologis positif. Fungsi psikologis tersebut, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, (4) fungsi imajinatif, dan (5) fungsi motivasi.

Berikut ini contoh beberapa gambar yang telah dipilih untuk digunakan dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon pada materi identifikasi unsur intrinsik teks drama.

Nama Tokoh	Dialog
Mbok Sirni	
Raksasa	
Timun Mas	

4. Memilih Ilustrasi Musik yang Sesuai dengan Tema dan Amanat dalam Teks Drama

Pemilihan ilustrasi musik harus disesuaikan dengan tema dan amanat yang terkandung dalam naskah drama Timun Mas. Penyesuaian tersebut sangat penting guna menambah efek dramatisasi alur cerita naskah drama Timun Mas. Efek tersebut akan membuat siswa lebih jelas memahami, berdampak pada fungsi psikologis, dan fungsi sosio-kultural. Pada media

pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon ini, menggunakan lagu yang dinyanyikan oleh Melly Goeslow yang berjudul Bunda. Lagu Bunda diciptakan sendiri oleh Melly Goeslow pada tahun 1996.

Pemilihan lagu tersebut dirasa tepat oleh penulis. Terdapat tiga alasan penting mengapa lagu bunda dipilih sebagai pengisi musik dalam media pembelajaran unsur intrinsik drama. ketiga alasan tersebut, yaitu (1) judul lagu yang diciptakan Melly Goeslow sesuai dengan tema dan amanat naskah Timun Mas yaitu “IBU”, (2) lagu Melly Goeslaw sama-sama menceritakan tentang kasih sayang Ibu kepada anaknya, dan (3) lagu Melly Goeslaw menceritakan perjuangan tiada henti seorang Ibu kepada anaknya. Ketiga alasan pemilihan lagu itu, sesuai dengan isi yang diceritakan dalam naskah drama Timun Mas.

5. Memilih Gambar Animasi Bergerak yang Ada dalam Aplikasi Powtoon

Pemilihan animasi bergerak yang akan digunakan dalam aplikasi powtoon harus sesuai dengan kebutuhan dan konteks media pembelajaran. Penyesuaian tersebut sangat penting guna mempermudah siswa memahami unsur intrinsik dalam teks drama Timun Mas. Berikut ini contoh beberapa gambar yang telah dipilih untuk digunakan dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon pada materi identifikasi unsur intrinsik teks drama.

Animasi	Dialog
Animasi pak guru yang bergerak	
Animasi kartun putih sebagai murid	
Animasi burung yang terbang dan 2 orang anak yang melambaikan tangan	
Animasi orang yang mengetik di laptop	

6. Membuat dan Menyusun Media Pembelajaran ke dalam Aplikasi Powtoon

Membuat dan menyusun media merupakan langkah terakhir dalam membuat media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi powtoon pada materi identifikasi unsur intrinsik teks drama Timun Mas. Pada sub bab ini akan dipaparkan cara menggunakan aplikasi powtoon dan susunan media pembelajaran identifikasi unsur intrinsik teks drama Timun Mas.

Cara menggunakan aplikasi powtoon terdapat dua puluh satu langkah. Kedua puluh satu langkah tersebut, yaitu (1) silahkan

login terlebih dahulu di powtoon.com, (2) silahkan memilih classic studio dan pilih scratch, (3) silahkan menghapus dahulu semua objek pada slide, (4) silahkan memilih karakter yang akan digunakan (switch on), (5) silahkan mengatur posisi timelinenya sesuai dengan kebutuhan dengan menggeser garis tegak lurus tebal warna biru pada timeline, (6) tambahkan teks baru untuk memperjelas makna diambil dari tab text, (7) setelah selesai jangan lupa save pekerjaan, (8) klik export, silahkan memilih mengexport kemana saja (youtube gratis), dan (9) silahkan mengunduh hasilnya melalui youtube.

Berikut ini penulis gambarkan secara ringkas susunan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi powtoon mengidentifikasi unsur intrinsik teks drama.

Tabel 1 pembukaan

Isi	Dialog
Ucapan salam pembuka	
Teks drama yang dibahas	
Intruksi pekerjaan	

Tabel 2 isi

Isi	Dialog
Dialog Mbok Sirni dengan Raksasa	
Dialog Mbok Sirni dengan Timun Mas	
Dialog Timun Mas dengan Raksasa	

Tabel 3 penutup

Isi	Dialog
Intruksi memulai mengerjakan tugas	
Ucapan salam penutup	

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan dapat diperoleh enam kesimpulan tentang media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi powtoon. Keenam kesimpulan tersebut, yaitu (1) media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon menjadi

salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran identifikasi unsur teks drama, (2) media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon dapat menimbulkan efek positif kepada siswa terutama pada fungsi psikologis peserta didik, (3) media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon dapat menimbulkan efek positif kepada siswa terutama pada fungsi sosio-kultural peserta didik, (4) media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon memudahkan peserta didik memahami karakter penokohan yang terdapat dalam teks Timun Mas, dan (5) media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon memudahkan peserta didik memahami amanat, tema, dan alur cerita dalam teks Timun Mas.

PERSANTUNAN

Penulis mengucapkan terima kepada pihak program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia dan LPPM Universitas Muhammadiyah Jember yang telah memberikan dukungan finansial terhadap artikel ini. Adanya dukungan finansial membuat artikel media pembelajaran ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

A.S, Sadiman. dkk. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.

Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara Edisi 1 Nomor 4*. (hlm. 104-117). Jakarta: Widya Swara Balai Diklat Keagamaan (BDK).

- Heinich, R. Dkk (1993). *Instructional Media (and the newtechnologies of instruction)*. New York: Memillan Publishong.
- Latuheru, John D.1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam Volume 37 Nomor 1*. (hlm. 27-33). Riau: UIN Suska Riau.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: GP Press Group.
- Purwono, dkk. 2014. Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Volume 2 Nomor 2* (hlm. 127-144). Surakarta: Jurnal FKIP UNS.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sunaengsih, Cucun. 2016. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar Volume 3 Nomor 2* (hlm. 183-190). Sumedang: PGSD Kelas Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Suryani, Nunuk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT. *Prosiding Workshop Nasional Pengembangan ICT dalam Pembelajaran*. (hlm. 1-12). Surakarta: UNS