

Inovasi Media Pembelajaran Powtoonsimakvasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Teks Observasi Kelas X Sekolah Menengah Atas

Moh. Da'i¹, Mochamad Arifin Alatas², Iswah Adriana³

Universitas Islam Negeri Madura

e-mail: daemoh540@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

The development of the digital era, which demands the integration of technology in learning, requires innovative media that can actively and reflectively sharpen students' listening skills, such as using PowToonSimakvasi as an interactive medium in learning observational report texts. This research aims to examine the application of the PowToonSimakvasi learning media in improving students' listening skills for observational report text material. This research was conducted in class X of Raudlatul Jannah High School using a descriptive qualitative approach with observation and documentation techniques. Data analysis techniques used data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study indicate that the implementation of PowToonSimakvasi is able to increase concentration, active participation of students, and improve students' understanding of observational report texts. The advantages of this medium lie in its use of engaging audio-visual elements for students, its flexibility, and its ease of access, which will optimally support learning achievement goals. However, this media is also influenced by the availability of adequate infrastructure and the competence of teachers to apply this digital platform. Therefore, PowToonSimakvasi media can be recommended as a relevant medium for the demands of the digital age, effective in supporting Indonesian language learning, especially for observational report text material.

Keywords: Learning Media, PowToonSimakvasi, Observation Report Text.

Abstrak

Perkembangan era digital yang menuntut integrasi teknologi dalam pembelajaran, dibutuhkan media inovatif yang dapat mengasah keterampilan menyimak siswa secara aktif dan reflektif, seperti penggunaan PowToonSimakvasi sebagai media interaktif dalam pembelajaran teks laporan observasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media pembelajaran PowToonSimakvasi dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa terhadap materi teks laporan observasi. Penelitian ini dilakukan pada kelas X SMA Raudlatul Jannah dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwasanya implementasi PowToonSimakvasi mampu meningkatkan konsentrasi, partisipasi aktif dari peserta didik, dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks laporan observasi. Keunggulan media ini terletak pada penggunaan audio-visual yang menarik pada siswa, fleksibilitas penggunaannya, serta kemudahan dalam aksesnya, sehingga akan mendukung terhadap tujuan capaian pembelajaran secara optimal. Namun, media ini juga dipengaruhi oleh ketersediaan infrastruktur yang memadai dan juga kompetensi guru untuk mengaplikasikan platform digital ini. Oleh karena itu media PowToonSimakvasi dapat direkomendasikan sebagai media relevan dengan tuntutan di era digital yang efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa Indonesia, terlebih khusus dalam materi teks laporan observasi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, PowToonSimakvasi, Teks Laporan Observasi



PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu bentuk perpaduan yang terorganisir yang terdiri dari berbagai unsur manusia, sarana, peralatan, dan langkah-langkah yang saling berinteraksi guna mencapai tujuan pembelajaran (Ergawati, dkk., 2023; Uno, 2023). Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung dalam satu lingkungan yang mendukung kegiatan belajar. Lingkungan ini memiliki peran penting dalam menciptakan suasana yang kondusif dalam pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai (Latief, 2023). Namun, selain lingkungan media pembelajaran juga harus diperhatikan dikarenakan salah satu penunjang terhadap tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk membantu sarana pembelajaran sehingga memperjelas tujuan pembelajaran agar tercapai secara efektif dan efisien (Zahwa & Syafi'i, 2022). Dengan dukungan dari media pembelajaran yang tepat, pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Wardani, dkk., 2024). Pemilihan media pembelajaran harus sangat diperhatikan dan harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi (Wibowo, 2023). Strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kebanyakan terlalu monoton sehingga menyebabkan siswa bosan dan tidak fokus terhadap pelajaran. Media pembelajaran merupakan elemen esensial yang mendukung pendidikan dalam merancang proses pembelajaran yang interaktif serta memfasilitasi pemahaman materi oleh peserta didik (Ali, dkk., 2024; Safitri & Jupriyanto, 2025). Sedangkan yang terjadi dilapangan guru mayoritas menggunakan media pembelajaran yang monoton dari dulu, sehingga menyebabkan siswa bosan dan motivasi untuk belajar menurun. Perlunya pembaruan dalam media pembelajaran terutama dalam materi teks observasi, seperti apa yang telah dilakukan oleh SMA Raudlatul Jannah Pamekasan dengan menggunakan media poowtoon dalam proses pembelajarannya.

PowToonSimakfasih merupakan istilah dari gabungan media pembelajaran PowToon dengan keterampilan menyimak. Powtoon merupakan plafon presentasi digital yang menawarkan berbagai fitur animasi menarik, seperti efek tulisan tangan, karakter kartun yang berupa animasi, transisi yang dinamis, dan pengaturan timeline yang sangat mudah digunakan (Astuti, dkk., 2023). Platform ini juga dilengkapi dengan timeline yang sederhana sehingga memudahkan pengguna dalam membuat konten presentasi yang profesional juga kreatif. Keunggulan inilah yang menjadikan media PowToon menjadi pilihan yang tepat bagi yang ingin menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan modern.

Teks observasi merupakan salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia pada kelas 10. teks laporan observasi adalah teks yang berisi penyampaian hasil pengamatan secara umum (Laia, 2023). Jenis teks ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan fakta atau informasi yang dihasilkan melalui pengamatan langsung terhadap objek, peristiwa, atau fenomena-fenomena tertentu. Strukturnya biasanya terdiri atas pernyataan umum, deskripsi bagian, dan kesimpulan. Oleh karena itu media PowToon cocok digunakan pada materi ini agar presentasi saat menyampaikan hasil observasi lebih menarik dan tidak membosankan kepada pihak pendengar.

SMA Raudlatul Jannah menjadi lokasi sentral dalam pelaksanaan penelitian ini sekaligus berperan sebagai sumber data primer yang krusial bagi proses pengumpulan dan analisis data. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada penerapan media PowToon dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi teks laporan observasi di kelas X. Penggunaan media tersebut menjadi fokus utama penelitian guna mengevaluasi sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Selaras dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Ningsih (2025) yang berjudul pengembangan media PowToon untuk meningkatkan motivasi dan pembelajaran ekonomi. Kesamaannya dengan penelitian ini sama-sama menggunakan media

PowToon dalam pembelajarannya dan jenjang pendidikannya. Sedangkan pembedanya dalam penelitian ini yaitu terletak pada pembelajarannya serta metode yang digunakan dalam penelitian. di mana penelitian tersebut menggunakan metode Richard and development (R&D) yang mana nantinya akan menghasilkan data yang berupa angka, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang mana hasilnya akan berupa sebuah kata-kata yang nantinya lebih mudah dipahami oleh pembaca.

Penelitian kedua dilakukan oleh Subroto, dkk (2025) dengan judul penelitian implementasi video animasi melalui media PowToon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi pelajaran TIK kelas X di SMK Pasundan 1 Serang. kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media PowToon dalam pembelajarannya serta kelas beserta jenjang pendidikannya. Adapun perbedaannya terdapat dalam pelajarannya dan pembahasan di dalamnya, yang mana penelitian di atas hanya membayarkan bagaimana media PowToon tersebut diimplementasikan sedangkan, dalam penelitian ini juga dipaparkan kelebihan beserta kekurangan media PowToon. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media pembelajaran PowToonSimakvasi dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa terhadap materi teks laporan observasi, serta kelebihan dan kekurangan media pembelajaran powtoon.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. metode ini mengandalkan pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, analisis dokumen serta teknik lainnya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Raudlatul Jannah yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran menyimak teks laporan observasi menggunakan media PowToonSimakvasi. Penelitian ini menggunakan tiga metode utama dalam pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan pembelajaran untuk melihat aktivitas, partisipasi, dan respons siswa terhadap penggunaan media PowToonSimakvasi. Wawancara dilaksanakan secara terstruktur maupun semi-terstruktur kepada guru dan siswa dengan tujuan menggali informasi lebih mendalam mengenai efektivitas media yang diterapkan. Adapun dokumentasi digunakan untuk menghimpun berbagai data berupa catatan proses pembelajaran, hasil tugas siswa, cuplikan tampilan media, serta dokumentasi visual seperti foto dan video yang memperkuat keabsahan data dan menunjukkan media terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa.

Teknik Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Huberman (1994) yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyederhanakan dan memfokuskan data hasil observasi dan dokumentasi yang relevan dengan penggunaan media PowToonSimakvasi. Penyajian data disusun secara deskriptif naratif untuk menggambarkan keterlibatan, respons, dan peningkatan keterampilan menyimak siswa. Penarikan kesimpulan dilakukan secara berkelanjutan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas media tersebut, dan dapat berkembang seiring diperolehnya data baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan PowToonSimakvasi sebagai media pedagogis yang inovatif merupakan kemajuan yang signifikan dalam strategi instruksional, yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran teks observasi di antara siswa kelas X di SMA Raudlatul Jannah Taposan (Rizqillah & Hanindita, 2025). Pendekatan integratif ini secara sinergis menggabungkan penceritaan visual melalui PowToon dengan metodologi mendengarkan aktif-reflektif (SimakVasih), menciptakan pengalaman belajar modalitas ganda yang memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam

tentang struktur dan fitur teks observasi. Temuan empiris menunjukkan bahwa intervensi multimedia ini berkontribusi positif terhadap tiga hasil pendidikan utama: (1) peningkatan keterlibatan siswa, (2) peningkatan wacana partisipatif, dan (3) peningkatan penguasaan konseptual dalam analisis teks observasi dengan menyimak

Data observasi dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran menyimak teks laporan observasi di kelas X SMA Raudlatul Jannah dengan memanfaatkan media PowToonSimakvasi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Siswa tampak antusias dan lebih fokus dalam menyimak materi, didorong oleh kombinasi visual yang menarik dan narasi audio yang mendukung pemahaman isi teks. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan partisipasi aktif melalui kegiatan bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Tindakan menyimak aktif, seperti mencatat dan merespons isi tayangan secara lisan, juga terlihat jelas, mencerminkan meningkatnya keterlibatan mereka. Guru berperan aktif dalam mengarahkan proses pembelajaran, memberikan penekanan pada bagian penting materi, serta memfasilitasi diskusi untuk memperdalam pemahaman siswa. Kendala teknis seperti gangguan koneksi internet memang sempat terjadi, namun tidak mengganggu secara signifikan jalannya kegiatan belajar. Secara keseluruhan, data observasi ini mengindikasikan bahwa media PowToonSimakvasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa.

Penerapan media powtoon dalam pembelajaran

Pada tahap awal implementasi media PowToon dalam pembelajaran menyimak teks observasi, guru memainkan peran kunci dalam memperkenalkan platform tersebut kepada peserta didik. Proses ini meliputi pemberian gambaran komprehensif tentang fitur-fitur PowToon serta demonstrasi teknis mengenai cara menggunakannya sebagai media pelaporan hasil observasi. Dalam fase ini, peran guru mengalami transformasi dari pengajar konvensional menjadi fasilitator pembelajaran, di mana fokus utamanya adalah memberikan panduan dan memantau aktivitas belajar peserta didik secara intensif (Risana, dkk., 2025). Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran, terungkap bahwa tahap pengenalan media PowToon merupakan fase kritis dalam proses pembelajaran. Narasumber menegaskan bahwa

"Pengenalan menyeluruh terhadap fitur dan mekanisme penggunaan platform digital ini perlu dikuasai peserta didik secara komprehensif sebelum melangkah ke tahap berikutnya" (Wawancara Guru S. A, 2025).

Pemahaman awal yang memadai tentang antar muka dan fungsi dasar media ini dinilai penting untuk mencegah kesulitan teknis (*technical difficulties*) yang mungkin menghambat proses pembelajaran pada fase-fase selanjutnya. Temuan ini sejalan dengan prinsip *gradual learning* dalam teori pemrosesan informasi, di mana penguasaan kompetensi dasar menjadi prasyarat untuk pencapaian kompetensi yang lebih kompleks.

Pada tahap kedua implementasi, guru berperan aktif dalam memberikan stimulus motivasional kepada peserta didik sebagaimana diungkapkan oleh Jainiyah, dkk. (2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi motivasi dari pendidik secara signifikan dapat meningkatkan engagement belajar dan ketekunan (*perseverance*) peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Secara operasional, praktik motivasi ini diwujudkan melalui: (1) pemberian umpan balik konstruktif (*constructive feedback*), (2) penguatan positif (*positive reinforcement*), dan (3) *scaffolding emosional*. Lebih lanjut, temuan mengindikasikan bahwa motivasi ekstrinsik yang diberikan guru berperan sebagai katalis dalam menciptakan kondisi belajar yang optimal. Dalam konteks pembelajaran menyimak, stimulus motivasional ini terbukti mampu meningkatkan fokus peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan pendidik, terungkap bahwa pemberian motivasi merupakan komponen krusial dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dinyatakan oleh informan, "Intervensi motivasional yang diberikan guru secara sistematis mampu meningkatkan *engagement* dan ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan tugas akademik" (Wawancara Guru, 2025). Data kualitatif menunjukkan bahwa praktik motivasi ini diimplementasikan melalui tiga bentuk utama: (1) pemberian umpan balik formatif yang konstruktif, (2) penguatan positif berbasis pencapaian, dan (3) pendampingan psikologis secara berkala.

Tahap ketiga dalam proses pembelajaran ini merupakan tahap pengaplikasian media Powtoon berdasarkan langkah-langkah sistematis yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Pada fase ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan pendampingan terhadap siswa dalam menyusun hasil observasi, memastikan bahwa penggunaan media tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga untuk memperkuat pemahaman konseptual melalui kegiatan observasi yang terstruktur. Dengan demikian, integrasi media Powtoon diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa sekaligus memfasilitasi pengembangan kemampuan analitis dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru, yang mengonfirmasi bahwa tahap ini merupakan fase implementasi di mana siswa memanfaatkan media Powtoon sebagai sarana presentasi untuk memvisualisasikan hasil observasi mereka di lingkungan kelas. Penggunaan media digital tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta memfasilitasi pemahaman yang lebih komprehensif melalui representasi visual yang interaktif. Dengan demikian, tahap ini merefleksikan integrasi antara keterampilan observasi ilmiah dan kompetensi digital dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

Tahap final dalam proses pembelajaran ini melibatkan presentasi atau pemutaran materi audiovisual berbasis teks laporan observasi yang dikembangkan peserta didik melalui media PowToon. Dalam aktivitas ini, presenter (peserta didik yang bertugas mempresentasikan) menampilkan karya mereka di depan kelas, sementara audiens (peserta didik lain) berkewajiban untuk menyimak secara aktif konten audiovisual yang disajikan. Setelah sesi penyimak, dilaksanakan forum tanya jawab dimana audiens diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan substantif terkait dengan konten laporan observasi yang telah dipresentasikan.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penerapan PowToon sebagai media pembelajaran secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam mengamati laporan pengamatan rekan-rekan mereka dengan penuh perhatian. Perhatian yang tinggi ini dapat dikaitkan dengan format presentasi audiovisual yang dinamis dan menarik secara visual, yang tidak hanya menarik minat siswa tetapi juga memfasilitasi penyerapan pengetahuan yang lebih efektif. Sifat interaktif dari media digital ini tampaknya mengubah proses pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan sekaligus mempertahankan ketelitian akademis dalam penyampaian konten. Temuan ini menunjukkan bahwa elemen multimedia dalam lingkungan pendidikan dapat menjadi alat yang ampuh untuk mendorong pembelajaran aktif dan meningkatkan retensi informasi di kalangan siswa.

Kekurangan dan kelebihan media powtoon

Sebagaimana media pembelajaran kontemporer lainnya, PowToon menawarkan berbagai keunggulan dan kekurangan yang didukung oleh karakteristik teknologinya. Kelebihan pertama, berdasarkan penelitian M. R. Karima dan J. R. Ningsih (2024), media ini secara signifikan meningkatkan inovasi pedagogis melalui penyajian materi ajar yang kreatif dan interaktif, sehingga mampu meminimalisasi terhadap kebosanan

belajar (*learning boredom*), sekaligus memfasilitasi pengembangan desain pembelajaran yang inovatif dan adaptif. Keunggulan ini dimungkinkan oleh sifat dasar PowToon sebagai platform berbasis teknologi digital yang memiliki aksesibilitas tinggi bagi berbagai kalangan pengguna, kompatibilitas dengan perkembangan teknologi pendidikan terkini, serta relevansi dengan tuntutan pembelajaran di era revolusi industri 4.0, menjadikannya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan modern.

Temuan wawancara mengungkapkan bahwa salah satu kekuatan utama PowToon terletak pada kemampuannya untuk menghasilkan antusiasme siswa yang signifikan, yang berasal dari keselarasan media ini dengan preferensi pembelajaran digital kontemporer. Keterlibatan yang tinggi ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor seperti, kesesuaian platform dengan kecenderungan teknologi para pelajar digital, penggabungan elemen-elemen multimedia yang selaras dengan budaya anak muda modern, format interaktifnya yang mencerminkan paradigma komunikasi digital yang akrab dengan para siswa Generasi Z. Antusiasme yang teramati menunjukkan bahwa PowToon secara efektif menjembatani kesenjangan antara pendidikan formal dan pengalaman digital siswa sehari-hari, yang berpotensi meningkatkan perolehan pengetahuan melalui pendekatan pedagogis yang relevan secara budaya.

Kedua, sebagai platform pembelajaran multimodal yang canggih, PowToon secara efektif mengintegrasikan komponen audiovisual untuk mengatasi tantangan pedagogis berupa tidak tertarik siswa (Rofifah & Rahayu, 2021). Media pembelajaran dengan digital ini secara bersamaan menstimulasi saluran indra pendengaran dan visual, meningkatkan proses kognitif melalui representasi informasi yang saling melengkapi sekaligus mengurangi kebosanan belajar melalui penyampaian konten yang dinamis. Dampak psikologisnya terwujud dalam peningkatan motivasi dan keterlibatan kreatif siswa, terutama selama periode pembelajaran yang tidak optimal seperti setelah jam istirahat atau di penghujung hari ketika perhatian siswa biasanya berkurang.

Ketiga, PowToon menunjukkan fleksibilitas operasional yang signifikan sebagai platform pendidikan, memungkinkan pemanfaatan secara otonom oleh pendidik dan peserta didik di berbagai konteks temporal dan spasial (Pratama & Arif, 2024). Dirancang sebagai solusi berbasis *cloud*, platform ini memfasilitasi pembuatan presentasi animasi tanpa hambatan sekaligus menghilangkan batasan waktu dan lokasi tradisional melalui aksesibilitas dan fungsionalitas lokasi-agnostik. Desain arsitektur ini menumbuhkan lingkungan yang kondusif untuk inovasi pedagogis, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan otonomi kreatif dalam mengembangkan materi instruksional yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tertentu.

Terlepas dari manfaat pedagogisnya, PowToon menunjukkan kendala teknologi yang signifikan yang membatasi penerapannya secara universal di lingkungan pendidikan (Arumningtyas & Harti, 2020). Implementasi platform yang efektif membutuhkan infrastruktur teknologi yang substansial, termasuk perangkat keras yang memadai (ponsel pintar atau laptop) untuk membuat dan mengakses konten, serta peralatan presentasi tambahan (proyektor dan sistem audio) untuk memanfaatkan kemampuan audiovisualnya secara maksimal. Pemanfaatan PowToon yang efektif sebagai media pembelajaran membutuhkan kompetensi sumber daya manusia yang memadai, terutama dalam hal kesiapan teknologi dan pedagogis pendidik (Yogi, dkk., 2025). Sebagai platform berbasis teknologi, integrasi kelas yang sukses mengharuskan guru untuk mengembangkan kecakapan ganda yang mencakup keterampilan operasional teknis dan kemampuan integrasi pedagogis, selaras dengan kerangka kerja Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). Prasyarat ini menciptakan hambatan implementasi yang signifikan, karena kemandirian pendidikan platform ini bergantung pada pelatihan guru yang komprehensif dan inisiatif pengembangan profesional.



Dokumentasi dalam penelitian ini diperoleh melalui berbagai bentuk data fisik yang mencatat proses pembelajaran menyimak dengan media PowToonSimakvasi di kelas X SMA Raudlatul Jannah. Data yang dikumpulkan meliputi catatan selama kegiatan pembelajaran, hasil tugas siswa berkaitan dengan teks laporan observasi, tangkapan layar dari tampilan PowToon, serta dokumentasi visual berupa foto dan video yang merekam jalannya kegiatan belajar. Catatan kegiatan dan hasil pekerjaan siswa digunakan untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan melalui media tersebut. Tangkapan layar memperlihatkan tampilan materi yang disajikan secara visual dan menarik, sedangkan dokumentasi berupa foto dan video memperlihatkan keterlibatan siswa saat menyimak, berdiskusi, dan merespons arahan guru. Seluruh data dokumentatif ini menjadi pelengkap sekaligus penguat data observasi, serta menunjukkan secara nyata kontribusi media PowToonSimakvasi dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas X SMA Raudlatul Jannah Taposan dapat disimpulkan bahwasanya implementasi PowToonSimakvasi yang mana disignifikan dalam meningkatkan suatu keterampilan menyimak peserta didik, lebih khusus lagi dalam menyimak teks laporan observasi. Inovasi media ini adalah menginteraksikan dari keunggulan visual yang interaktif dari platform PowToon dengan suatu pendekatan yang aktif dan reflektif. Nantinya akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih atraktif, kondusif, komunikatif bagi pengembangan peserta didik.

Sebagai media pembelajaran yang memiliki audio-visual yang adaptif dan berbasis teknologi, media PowToon memberikan ruang terhadap guru dan peserta didik untuk melakukan dan meningkatkan eksplorasi dan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar, baik secara individual maupun secara kolaboratif. Meskipun demikian, efektivitas dari penggunaan media sangat tergantung terhadap ketersediaan infrastruktur sekolah terhadap teknologi serta kapasitas yang dimiliki guru dan siswa dalam mengoperasikan platform secara optimal dan maksimal. Oleh karena itu, agar pemanfaatannya berjalan secara optimal dan maksimal diperlukan fasilitas yang memadai dan juga dukungan penguatan kompetensi digital terhadap guru. Secara umum PowToonSimakvasi dapat dijadikan sebagai media alternatif strategis dalam suatu pengembangan media pembelajaran yang sejalan dengan tuntutan di era digital ini. Serta juga dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, terutama dalam materi pembelajaran teks laporan observasi. Merujuk pada hasil penelitian, direkomendasikan agar pemanfaatan PowToonSimakvasi diterapkan pada berbagai jenis teks lainnya dan dianalisis menggunakan pendekatan

kuantitatif atau gabungan metode untuk memperoleh data yang lebih akurat. Penelitian lanjutan juga dapat diarahkan pada penguatan kompetensi guru, penerapan model pembelajaran berbasis proyek, serta evaluasi jangka panjang guna mengkaji pengaruh media terhadap pembentukan kebiasaan menyimak yang berkelanjutan pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiana, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Astuti, E. D. P., Widagdo, P. P., & Irsyad, A. (2023). Pembuatan Video Alur Pelayanan Kepegawaian pada Sub Bagian Pembinaan di Kejaksaan Negeri Samarinda dengan Powtoon sebagai Media Informasi. *Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Dan Sistem Informasi (PETISI)*, 1(1), 32–38.
- Ergawati, Affan, I., Zulfahmi, T., Liesmaniar, C., Marsithah, I., & Milfayetty, S. (2023). Perencanaan pengajaran dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(2), 212.
- Huberman, M. B. M. & A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE Publications.
- Laia, E. (2023). analisis struktur teks laporan observasi siswa kelas x sma negeri 2 susua tahun pelajaran 2021/2022. *Kohesi: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 13–23.
- Latief, A. (2023). Peranan pentingnya lingkungan belajar bagi anak. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 61–66.
- Ningsih, F. (2025). Pengembangan media Powtoon untuk meningkatkan motivasi dan pembelajaran ekonomi. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 1(13), 40–58.
- Risana, F., Herlina, Hadi, A. I. M., Pratama, A., Rahmah, F., & Safe'i, I. (2025). Transformasi metode pembelajaran pendidikan agama Islam: Dari konvensional ke pendekatan student-centered learning. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 619–632.
- Rizqillah, Z. A. N., & Hanindita, A. W. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis Media Powtoon Pada Materi Menulis Teks Puisi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd: The Effect Of Project Based Learning Model Based On Powtoon Media On The Material Of Writing Poetry Texts On The Learning. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 15(1), 94–102.
- Safitri, Y., & Jupriyanto. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 84–96.
- Subroto, D. E., Rahmadani, K., & Sianturi, R. (2025). Implementasi Video Animasi Melalui Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Kelas X Di Smk Pasundan 1 Kota Serang. *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*, 6(1).
- Uno, H. B. (2023). *Perencanaan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
- Wibowo, H. S. (2023). *Teknologi Media Pembelajaran*. Tiram Media.
- Yogi, A. S., Pahriyah, S., Ani, S. I., Japar, M., & Kardiman, Y. (2025). Inovasi Pembelajaran Pkn Di Era Digital Dengan Pemanfaatan Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 484–494.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61–78.