

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini, segala akses yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dibuat lebih mudah. Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) kian hari mengalami perkembangan yang signifikan. Hal ini secara langsung maupun tidak langsung memberi perubahan pola kehidupan bagi masyarakat dan sekaligus memberi dampak yang relatif besar terhadap beberapa aspek kehidupan manusia (Ngafifi 2014:47). Salah satu dari berbagai aspek kehidupan manusia yang mendapat pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang mengalami perubahan seiring perkembangan zaman. Artinya, selalu terjadi perubahan inovasi yang mampu memperbaiki kualitas pendidikan. Afifah (2017:41) menyatakan, “inovasi-inovasi tersebut hadir dan sejalan dengan berbagai permasalahan-permasalahan pendidikan di Indonesia yang kian kompleks seperti permasalahan konsep pendidikannya, peraturan, anggaran, dan persoalan pelaksanaan pendidikan dari berbagai sistem”. Hal tersebut tentunya menjadi PR penting bagi pemerintah, karena ketika kualitas pendidikan dari suatu negara itu baik, maka hal tersebut menunjukkan bahwa kualitas sumber daya manusia negara tersebut baik pula, dan begitu sebaliknya.

Sejatinya pendidikan mempunyai peran utama, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah demi memperbaiki

kualitas pendidikan. Proses pembelajaran di kelas akan terasa efektif apabila saat penerapannya guru mampu memahami mengenai peran, fungsi dan kegunaan dari mata pelajaran yang diajarinya. Miftah (2013:101) menyatakan, “selain pemahaman mengenai hal tersebut, kemampuan dari guru juga ditentukan oleh tingkat keefektifan media pembelajaran yang digunakan sekarang”. Maka dari itu, guru diharuskan mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tentunya sesuai dengan masa sekarang agar mampu menciptakan suasana belajar yang inovatif dan lebih interaktif, tentunya hal ini dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri maupun belajar di kelas.

Pendidikan merupakan tonggak awal untuk mendapatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul dengan beragam kemampuan baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggara pendidikan harus mampu menuntut persiapan dan implementasi dalam proses belajar-mengajar agar lebih matang dan maksimal untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menyatakan, “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Bahan ajar adalah seperangkat bahan atau materi mengenai pelajaran yang telah disusun secara sistematis berdasarkan kurikulum yang berlaku (Saputra 2018:65). Kurikulum yang digunakan pada tingkatan satuan pendidikan nasional mulai dari pendidikan dasar hingga menengah saat ini adalah Kurikulum 2013,

kurikulum ini merupakan kurikulum pembaharuan dari KTSP menjadi Kurikulum 2013. Pryatni (dalam Ramadania 2016:226) menyatakan, “Kurikulum 2013 adalah sebuah kurikulum penyempurnaan dan penguatan dari sebelumnya, yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)”. Dalam penerapan Kurikulum 2013 siswa dituntut agar lebih aktif untuk mengeksplorasi sumber belajar. Liandiani (2004:9) menyatakan, “dalam Kurikulum 2013, peran guru bukan lagi satu-satunya tempat untuk mendapatkan materi”. Pola pikir lama terkait proses pembelajaran yang menganggap guru sebagai satu-satunya sumber informasi tidak berlaku, ini dikarenakan dalam proses pembelajaran dengan Kurikulum 2013 seorang siswa akan lebih berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Itulah yang menyebabkan proses belajar bisa terjadi kapan saja dan dimana saja mengingat siswa lebih senang bermain daripada belajar. Selain mengenai interaksi antara siswa dengan lingkungannya, proses belajar juga melalui beragam aktivitas seperti bertanya, mengamati, mencoba, berkomunikasi, dan menalar. Hal tersebutlah yang akan menstimulasi siswa dalam mencari atau menambah pengetahuan dan mengubah cara berpikir yang tentunya berpengaruh ke hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan cerminan bagi siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan belajar dapat dilakukan pada situasi formal dan informal, pembelajaran di sekolah merupakan salah satu bentuk kegiatan belajar formal.

Pembelajaran di sekolah pada satuan pendidikan dari dasar hingga menengah tentunya tidak lepas dengan mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang wajib di sekolah adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia

dalam Kurikulum 2013 memuat pembelajaran yang berbasis teks. Ramadania (2016:228) menyatakan, “teks merupakan ungkapan pikiran manusia yang lengkap yang di dalamnya memiliki situasi dan konteks sebagai realisasi dari sistem nilai dan norma serta berbasis karakter mulia”. Kurikulum 2013 memuat beragam jenis teks, salah satunya di Sekolah Menengah Pertama kelas VIII terdapat muatan materi mengenai teks persuasif. Dalman (dalam Hidayati,2019:88) menyatakan, “teks persuasi merupakan salah satu jenis teks yang di dalamnya memuat ajakan atau menyajikan persuasif dan mendorong atau membujuk pembacanya untuk mengikuti keinginan penulis”. Wiyatno (dalam Nurmalasari, 2020:60) menyatakan, “paragraf persuasi merupakan sebuah paragraf yang bertujuan untuk meyakinkan, mengajak atau mempengaruhi pembaca untuk melakukan sesuatu kegiatan seperti yang sudah tertulis dalam paragraf tersebut”. Karangan pada teks persuasif sifatnya subjektif karena isi yang ada dalam karangan tersebut murni dari argumentasi penulis terkait suatu topik yang sedang hangat. Dengan demikian, tidak asing bila dalam teks persuasi ditemukan fakta dan data pendukung yang mendukung karangan tersebut.

Sesuai dengan silabus Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTs kelas VIII memuat beberapa kompetensi dasar yang harus dicapai. Salah satu kompetensi dasarnya adalah menulis teks persuasi, termuat dalam KD. 4.14 : menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan. Jika siswa telah mampu mencapai kompetensi dasar tersebut, berarti siswa telah mampu menulis dan menyusun teks persuasi sesuai dengan karakteristik-karakteristik teks persuasi. Pada pembelajaran di kelas dengan materi teks

persuasi, siswa tidak sepenuhnya diberikan materi, tetapi diberikan juga latihan menulis teks persuasi. Hasil akhir dari pembelajaran adalah siswa diharapkan mampu menulis dan membuat karangan teks persuasi sesuai dengan karakteristik dari teks persuasi dan menggunakan perpaduan bahasa yang menarik.

Namun, ketika pembuatan teks persuasi terdapat masalah yang dialami oleh siswa, yakni kurangnya antusias dalam membuat dan menulis teks persuasi dikarenakan media yang digunakan oleh guru kurang menarik. Selama ini guru hanya mengandalkan media yang konvensional seperti buku teks. Hal tersebutlah membuat siswa merasa cepat mengantuk, malas, dan jenuh yang menimbulkan rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus pandai memilih media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Salah satu upaya efektif yang dilakukan guru untuk mendukung keberhasilan siswa ketika menulis teks persuasi adalah dengan menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa, khususnya pada pembelajaran teks persuasi. Selain itu, pemilihan media yang tepat dan sesuai mampu menumbuhkan motivasi serta semangat belajar siswa, sehingga siswa tidak mengalami rasa mengantuk, jenuh dalam pembelajaran. Dari beragam media pembelajaran yang ada, salah satu media yang tepat dan sesuai dalam proses menulis teks persuasi adalah media audio visual. Wingkel (dalam Purwono 2014:130) menyatakan, “media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti *slide* yang dikombinasikan dengan kaset audio”.

Perkembangan teknologi informasi yang kian signifikan telah membuat segala bidang lebih mudah, termasuk bidang pendidikan. Bidang pendidikan dituntut untuk lebih gencar dalam menerapkan media pembelajaran yang menarik, inovatif serta kreatif. Beragam media pembelajaran yang berhasil dibuat dengan teknologi, sehingga membuat pembelajaran tidak seperti dulu. Perkembangan IPTEK yang semakin maju, kian hari mendorong proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada, guna membantu kegiatan belajar-mengajar agar lebih mudah. Proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif dapat terlaksana apabila dalam proses pembelajaran terdapat sarana dan prasarana yang mendukung. Jika materi yang diajarkan disajikan dengan demonstrasi dan dipaparkan dengan contoh yang sesuai (seperti gambar, video, dan sebagainya), tentu akan membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi. Ketika guru memberikan materi, dalam proses pembelajaran tidak semua siswa yang dihadapi memiliki tingkat kecerdasan yang sama, daya ingat yang sama akan tetapi memiliki kecerdasan yang berbeda-beda, hal inilah yang menjadi tantangan bagi guru (Munirah, 2018:120). Guru perlu merancang dan menyiapkan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan tentunya mudah dipahami oleh siswa.

Pada proses pembelajaran secara langsung akan disajikan dalam bentuk yang berbeda, yakni media audio visual. Proses pembuatan media pembelajaran berbentuk media audio visual dapat menggunakan *software* atau aplikasi atau situs web yang disesuaikan untuk keperluan media pembelajaran, beragam *software* atau aplikasi atau situs web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu situs web atau perangkat lunak animasi yang berbasis web yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah *PowToon*. Suhendra, dkk

(2016:2) menyatakan, “*PowToon* adalah perangkat lunak animasi berbasis web yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi bersama siswa dengan memanipulasi objek yang telah dibuat sebelumnya, memasukkan gambar, memasukkan musik, dan sulih suara yang dibuat pengguna”. Deliviana (2017: 5) menyatakan,

PowToon adalah sebuah perangkat lunak yang berbasis web yang memiliki beragam komponen berupa animasi-animasi, dan terdapat efek transisi yang membuat hasil video dari *PowToon* lebih hidup. Untuk mengakses dan membuat *PowToon* pengguna harus terhubung dengan jaringan internet karena *PowToon* tidak dibuat dengan sistem luring (*offline*) melainkan daring (*online*). *PowToon* menjadi solusi bagi guru-guru yang ingin membuat media pembelajaran tetapi dengan komponen-komponen animasi dan suara dengan efek transisi, yang tentunya membuat siswa lebih tertarik dan tidak bosan dalam belajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Bapak I Gede Armika, S.Pd, Ina, selaku guru Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 2 Seririt, guru-guru di SMP Negeri 2 Seririt sudah menggunakan media pembelajaran berbasis ilmu teknologi (IT). Pihak SMP Negeri 2 Seririt merasakan bahwa penggunaan dari media pembelajaran berbasis ilmu teknologi (IT) yang digunakan oleh guru-guru lebih efektif bila diimplementasikan dalam pembelajaran hal ini dikarenakan media pembelajaran yang berbasis ilmu teknologi (IT) dianggap merupakan inovasi media yang baru dari media sebelumnya. Hal ini membuat siswa tertarik untuk mempelajari IT karena siswa perlahan sudah memahami IT tentunya membutuhkan media pembelajaran yang baru dan menarik serta mampu mempermudah pemahaman materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu, Bapak I Gede Armika, S.Pd, Ina selaku guru Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 2 Seririt memilih menggunakan media *PowToon* dalam pembelajaran khususnya teks persuasi di kelas. Penggunaan media *PowToon* sangat terasa

membantu ketika proses pembelajaran, dikarenakan siswa antusias dan tertarik saat pembelajaran berlangsung. Antusias dan ketertarikan yang dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran membuat hasil belajar dari siswa menjadi meningkat daripada hasil pembelajaran sebelumnya. Ernalida, dkk (2018: 133) menyatakan, “berbagai kemudahan didapat dari penggunaan media pembelajaran *PowToon*, guru dapat menggunakan efek transisi yang lebih menggugah, serta fitur-fitur animasi yang beragam, dan tentunya hasil dari *PowToon* ini bisa diunggah di kanal *youtube* yang nantinya bisa diakses ulang oleh siswa”. Segala kemudahan tersebut, tentunya akan sangat membantu pendidik dalam menciptakan dan menghadirkan proses pembelajaran yang lebih efektif serta inovatif.

Peneliti memilih SMP Negeri 2 Seririt dengan beberapa pertimbangan. Beberapa pertimbangan tersebut adalah (1) dipilihnya *PowToon* sebagai objek dalam penelitian ini, karena *PowToon* sering digunakan sebagai media pembelajaran di beberapa mata pelajaran, salah satunya pada teks persuasi, (2) di SMP Negeri 2 Seririt guru sudah menggunakan *PowToon* yang menjadikan sebagai media pembelajaran menarik sehingga memacu dan memotivasi siswa, (3) sarana dan prasarana sudah cukup mendukung, seperti tersedianya LCD dan proyektor, (4) alasan lain guru sudah menerapkan media pembelajaran *PowToon* dalam proses pembelajaran di kelas. Karena ketika mempelajari teks persuasi siswa akan mengetahui sudut pandang dari seorang penulis mengenai topik yang dibahas dalam tulisan secara tepat. Adapun hal yang menonjol dari teks persuasi adalah terdapat kalimat ajakan yang mampu mengajak seseorang untuk melakukan sesuatu, mempengaruhi pembaca agar tertarik terhadap hal yang disajikan. Selain itu, mempelajari teks persuasi membuat siswa menjadi mampu

mengklasifikasikan teks berdasarkan tujuannya serta siswa dapat memahami contoh kalimat yang berupa ajakan. Terkait dengan pemilihan *PowToon* dalam pembelajaran teks persuasi dapat mempermudah memahami materi kepada siswa, hal ini dikarenakan media *PowToon* merupakan salah satu media pembelajaran yang komunikatif untuk menyampaikan ajakan terlebih dengan adanya komponen animasi, dan efek transisi yang membuat media tersebut lebih nyata.

Ada beberapa penelitian sejenis yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang pertama oleh Nugroho (2020) dalam skripsi yang berjudul **Pengembangan Produk Bermedia *PowToon* untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu**. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti Paulus, yakni *Research and Development* (penelitian pengembangan). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugroho adalah produk media pembelajaran konvensional video *PowToon* yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi cerita pendek di kelas XI.

Penelitian kedua oleh Yunita (2015) dengan judul **Keterampilan Menulis Paragraf Persuasi pada Siswa Kelas X.2 SMA Negeri 1 Cibitung Tahun Pelajaran 2014/2015**. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti Yunita adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Yunita adalah secara keseluruhan siswa kelas X.2 SMA Negeri 1 Cibitung sudah cukup mampu menulis paragraf persuasi dengan pemerolehan interpretasi nilai baik. Hal tersebut terbukti bahwa 21 siswa dari 30 siswa memperoleh interpretasi baik dengan rata-rata nilai kelas 73,63. Sedangkan siswa yang mendapat interpretasi kurang hanya 9 siswa dari 30 siswa dengan nilai rata-rata 65.

Penelitian ketiga oleh Fauziah (2019) dengan judul **Keefektifan Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Menggunakan Model *Quantum Writing* dan Model Instruksi Langsung dengan Media Bagan Alir Teks Persuasi Bergambar pada Peserta Didik Kelas VIII SMP**. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental*. Hasil penelitian dari Fauzia adalah pembelajaran menulis teks persuasi pada kelas VIII yang dilakukan dengan model *quantum writing* dengan menggunakan media bagan alir teks persuasi bergambar lebih efektif. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Nilai rata-rata tes awal adalah 67,22 meningkat menjadi 85,19 pada tes akhir. Sedangkan, penggunaan model instruksi langsung dalam pembelajaran menulis teks persuasi dengan menggunakan media bagan alir teks persuasi bergambar juga menunjukkan hasil yang efektif. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Nilai rata-rata tes awal adalah 65,91 dan tes akhir meningkat menjadi 85,19.

Ketiga penelitian tersebut merupakan penelitian sejenis tetapi memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Apabila diuraikan, terdapat perbedaan pada metode penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, dan lokasi penelitian. Nugroho, lebih memfokuskan pada penelitian pengembangan produk dari media *PowToon* yang digunakan di jenjang SMA terutama kelas XI MIPA 2. Penelitian sejenis yang kedua dilakukan oleh Yunita memfokuskan penelitian mengenai kemampuan siswa dalam membuat paragraf persuasi di jenjang SMA terutama di kelas X.2. Penelitian sejenis yang ketiga dilakukan oleh Fauziah, memfokuskan penelitian mengenai keterampilan menulis

teks persuasi di kelas VIII SMP. Selain itu, ketiga penelitian itu mempunyai lokasi penelitian berbeda, yakni pada penelitian Nugroho berlokasi di SMA Pangudi Luhur Sedayu. Penelitian Yunita berlokasi di SMA Negeri 1 Cibitung, dan penelitian Fauziah berlokasi di SMP Negeri 31 Semarang. Dari pemaparan mengenai perbedaan tersebut, maka penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian baru. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan *PowToon* dalam pembelajaran Teks Persuasi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Seririt”. Penelitian penting dan menarik untuk dilakukan guna memberi informasi baru bagi penelitian selanjutnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang tidak menarik.
2. Materi teks persuasi dianggap sulit.
3. Media pembelajaran menjadi solusi bagi guru dalam melakukan pembelajaran di kelas.
4. Kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran membuat siswa sangat aktif.
5. Ketika pembelajaran guru menggunakan media yang mampu menarik perhatian siswa.
6. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media mendapat respons yang tinggi dari siswa.
7. Siswa merasa bila pembelajaran menggunakan media lebih menyenangkan.

8. Pembelajaran dengan penggunaan media *PowToon* membuat karakteristik yang berbeda pada setiap kelas, karena ada respons berbeda yang diperlihatkan oleh siswa.
9. Belum ada yang melakukan kajian mengenai *PowToon* ini di SMP Negeri 2 Seririt.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini idealnya semua masalah yang diidentifikasi harus dikaji agar diperoleh hasil penelitian yang optimal. Untuk menghindari adanya penyimpangan serta pelebaran pokok masalah serta penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka terdapat pembatasan suatu masalah yang digunakan, sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, yakni :

1. Media pembelajaran yang digunakan *PowToon*. *PowToon* adalah *platform* atau situs web komunikasi visual yang memberi kebebasan kepada pengguna untuk membuat video profesional dan disesuaikan sepenuhnya dengan kebutuhan pengguna (www.powtoon.com)
2. Materi yang disajikan yaitu materi teks persuasi kelas VIII pada pokok bahasan mengenai KD 3.14 dan 4.14.
3. *PowToon* yang digunakan oleh guru memuat materi pelajaran teks persuasi dengan kompetensi dasar (kd) 3.14 : menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai

permasalahan aktual (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) dari berbagai sumber yang didengar dan dibaca, dan kompetensi dasar (kd) 4.14 : menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan. Selain pemaparan mengenai materi, *PowToon* yang digunakan disisipi dengan video dialog sebagai contoh mengenai teks persuasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian di atas, fokus penelitian dalam penelitian.

1. Bagaimanakah pelaksanaan penggunaan *PowToon* dalam pembelajaran teks persuasi di kelas VIII SMP Negeri 2 Seririt?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan *PowToon* dalam pembelajaran teks persuasi di kelas VIII SMP Negeri 2 Seririt?
3. Apa saja faktor-faktor yang menjadi penghambat dan pendukung penggunaan *PowToon* dalam pembelajaran teks persuasi di kelas VIII SMP Negeri 2 Seririt?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pelaksanaan penggunaan *PowToon* dalam pembelajaran teks persuasi di kelas VIII SMP Negeri 2 Seririt.

2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran teks persuasi dengan *PowToon* di kelas VIII SMP Negeri 2 Seririt.
3. Mendeskripsikan faktor-faktor yang menjadi penghambat dan pendukung penggunaan *PowToon* dalam pembelajaran teks persuasi di kelas VIII SMP Negeri 2 Seririt.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat menyumbangkan teori penggunaan model pembelajaran *PowToon* dalam proses pembelajaran, sebagai sumber belajar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, untuk mengetahui penggunaan *PowToon* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada materi teks.

1.6.2 Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini bermanfaat untuk memotivasi, meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran serta lebih paham dan jelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi teks.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran *PowToon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi sekolah

Melalui penelitian ini mampu memberi solusi terkait masalah-masalah pembelajaran yang terjadi. Selain itu, untuk menciptakan guru yang berkualitas serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang sesungguhnya.

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat yang besar bagi peneliti dalam hal mengetahui dan memahami penggunaan *PowToon* dalam pembelajaran teks persuasif di SMP Negeri 2 Seririt, dan diharapkan dapat menggugah peneliti lainnya melakukan penelitian serupa, tetapi dengan konsep yang berbeda sehingga mampu memperbanyak khazanah penelitian serupa.

