

PENGGUNAAN VIDEO KARTUN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DI ERA DIGITAL

Wisnu Wardana Akbar¹ Getsby Lewi Debora Pandiangan² Juan Markus Perangin Angin³, Wisman Hadi⁴

Prodi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Negeri Medan

surel : ¹wisnuwardana1831@gmail.com, ²getsbyldpandiangan@gmail.com,
³juanmarkuspa26@gmail.com, ⁴wismanhadi03@gmail.com

Abstrak

Dalam proses komunikasi masih ada beberapa komponen yang terlibat antara lain yaitu, asal pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik. Terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan saat menentukan media pembelajaran, antara lain: (1) Ketepatan tujuan pembelajaran; (2) Dukungan materi pembelajaran, adalah materi pembelajaran tadi didukung sang prinsip, konsep dan generalisasi supaya siswa dapat menggunakan gampang memahaminya, (3) Akses gampang ke media, (4) Keterampilan, (5) Waktu tersedia, serta (6) Taraf berpikir siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam menjelaskan video kartun. Kemudian dilanjutkan dengan analisis deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan dan memberi gambaran tentang penggunaan video kartun sebagai solusi media pembelajaran yang digunakan dalam era digital saat ini.

Kata Kunci: Video Kartun, Media Pembelajaran, Bahasa dan Sastra Indonesia

PENDAHULUAN

Media video kartun dipilih menjadi cara lain untuk menuntaskan kasus pelajar pada pembelajaran menyimak video dengan menggunakan video kartun menaikkan motivasi anak didik untuk belajar (Efendi, 2002). Menurut Waluyanto (2006), salah satu keunggulan video kartun yaitu kaya menggunakan aktualisasi diri dan disertai penggambaran karakter yang unik. Sebagai akibatnya materi yang disampaikan lebih mudah diingat. Selain itu secara generik, video kartun sangat baik sebagai suatu proses dan dapat menjadi suatu yang membantu dalam keterampilan Bahasa Indonesia (Munadi, 2008:117). Dengan demikian, video kartun yang dibutuhkan dapat menaikkan keterampilan menyimak anak didik.

Beberapa faktor yang mengakibatkan kurangnya minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia yaitu kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran oleh pendidik. Kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif mengakibatkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang termotivasi ketika melakukan kegiatan belajar Bahasa dan Sastra Indonesia pada pada kelas. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada pembelajaran keterampilan menyimak masih dianggap sulit oleh siswa.

Dalam pembelajaran keterampilan menyimak, pendidik masih memakai media konvensional. Media konvensional yang dimaksud pada hal ini yaitu komunikasi verbal melalui penuturan istilah-istilah yang dilakukan sendiri oleh pendidik. Kurangnya latihan untuk melatih keterampilan ini, juga menjadi faktor primer yang mengakibatkan hasil pembelajaran keterampilan menyimak belum maksimal. Oleh karena itu, peserta didik kurang termotivasi, terlihat relatif menyepelkan dan kurang berminat untuk belajar pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Hal ini berdampak pribadi terhadap kurang optimalnya kemampuan menyimak Bahasa dan Sastra Indonesia pada siswa. Berdasarkan kasus-kasus yang sudah disebutkan di atas, maka diperlukan adanya penggunaan media yang lebih inovatif guna menaikkan minat belajar siswa terutama pada keterampilan menyimak bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka metode kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam menjelaskan video kartun. Kemudian, dilanjutkan dengan analisis deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan dan memberi gambaran tentang penggunaan video kartun sebagai solusi media pembelajaran yang digunakan pada era digital saat ini. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan data yang telah diperoleh sebagai hasil suatu penelitian. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, maka peneliti akan mendapatkan data secara utuh dan dapat dideskripsikan dengan jelas.

PEMBAHASAN

Era 4.0 membutuhkan insan-insan menggunakan kompetensi yang baik terutama pada bidang teknologi. Namun, kemampuan pada bidang teknologi yang baik perlu didukung oleh kemampuan berbahasa yang unggul. Kemampuan berbahasa mencakup membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Hal ini memiliki kiprah primer untuk menghadapi era 4.0. Hal ini terjadi karena, jika seseorang mampu memiliki kemampuan berbahasa yang baik maka dia akan dapat memiliki pengetahuan yang baik.

Terkait penggunaan hal tersebut, pemerintah membuat Gerakan Literasi Nasional (GLN) dalam tahun 2016. GLN dibuat sebagai upaya menyukseskan pembangunan Indonesia pada era 4.0. Enam gerakan literasi dasar dibuat pemerintah untuk dilaksanakan oleh rakyat. Enam gerakan literasi dasar itu diantaranya (1) literasi bahasa, (2) literasi numerasi, (3) literasi sains, (4) literasi digital, (5) literasi finansial, dan (6) literasi budaya. Kemampuan literasi yang digalakkan pemerintah wajib diimbangi menggunakan akal budi kritis/memecahkan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada era 4.0 perlu terus digalakkan. Di tengah gencarnya pembelajaran bahasa asing yang cenderung lebih diminati rakyat. Badan bahasa pun akhirnya meluncurkan jargon untuk memaksimalkan pembelajaran bahasa Indonesia. Slogan itu berbunyi, “*Utamakan bahasa Indonesia, lestarikan bahasa daerah, dan kuasai bahasa asing.*” Pembelajaran bahasa Indonesia memang perlu diutamakan dan dioptimalkan supaya rakyat Indonesia menyayangi bahasa Indonesia. Supaya pembelajaran menyenangkan, pendidik harus memiliki kiprah strategis untuk memilih keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu taktik yang dapat dilakukan pendidik untuk mengimbangi pembelajaran era 4.0 yaitu melalui realisasi pelaksanaan literasi digital.

Literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk memakai media digital, indera-indera komunikasi, atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, memakai, menciptakan kabar, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, sempurna dan patuh aturan pada rangka membina komunikasi, dan hubungan pada kehidupan sehari-hari (kemdikbud, 2017). Berliterasi digital berarti sanggup memasak aneka macam kabar dan sanggup memproses pesan dan menggunakannya dengan baik. Selain itu, literasi digital berarti sanggup berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Komunikasi digital yang dimaksud merupakan bagaimana segala bentuk komunikasi menggunakan teknologi, wajib dipakai secara efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Literasi digital yang dipakai, wajib berorientasi dalam kemampuan seorang untuk berpikir kritis dan memakai bahasa yang komunikatif. Hal ini untuk mengantisipasi imbas negatif yang dapat terjadi sebagai dampak penggunaan literasi digital. Kemunculan literasi digital rawan menggunakan fakta yang *nir sah* atau hoaks. Selain itu, literasi digital juga rawan akan kesalahpahaman lantaran penggunaan bahasa yang taksa. Terkait menggunakan hal tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia dapat menaruh solusi. Salah satu materi yang dapat disampaikan pada siswa merupakan penggunaan bahasa ekspresi dan bahasa tulis.

Perkembangan zaman dapat berdampak dalam berkembangnya teknologi yang dapat membantu pendidik dan siswa pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai untuk menyalurkan pesan berdasarkan pengirim kepada penerima sebagai akibatnya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, agar mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2013). Pengertian media pembelajaran tersebut berdasarkan dari perkiraan bahwa proses pendidikan/pembelajaran sama dengan menggunakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi masih ada beberapa komponen yang terlibat yaitu, asal pesan, pesan, penerima pesan, media

dan umpan balik. Terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan waktu menentukan media pembelajaran, antara lain:

1. Ketepatan tujuan pembelajaran;
2. Dukungan materi pembelajaran, adalah materi pembelajaran tadi didukung sang prinsip, konsep dan generalisasi supaya siswa dapat menggunakan gampang memahaminya;
3. Akses gampang ke media;
4. Keterampilan;
5. Waktu tersedia; dan
6. Taraf berpikir siswa (Purnamawati et al., 2017).

Dalam aktivitas interaktif antara siswa dan lingkungannya, fungsi media dapat dipengaruhi oleh kelebihan dan hambatan yang mungkin timbul pada proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat menumbuhkan impian dan minat baru, menumbuhkan motivasi dan rangsangan untuk aktivitas pembelajaran, bahkan berdampak psikologis dalam siswa. Penggunaan media pembelajaran pada *fase teaching oriented* akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian warta modern dan konten mata pelajaran. Selain merangsang minat dan motivasi belajar siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa menaikkan pemahamannya, menampilkan data menggunakan cara yang menarik dan dapat diandalkan, mempromosikan interpretasi data, dan memadatkan informasi.

Media video kartun dapat dijadikan solusi untuk mengatasi kasus-kasus pada proses belajar mengajar Bahasa dan Sastra Indonesia terutama pada keterampilan menyimak. Kartun merupakan serangkaian gambar dan bunyi yang beranjak secara terus menerus yang mempunyai interaksi antara satu menggunakan yang lainnya. Tiap-tiap gambar manunggal dan beranjak sampai menaruh makna dalam kita menjadi viewer atau penyimak Dilihat berdasarkan kebutuhan siswa agar dapat mengetahui sebuah dialog lisan, media video kartun dirasa cocok untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Salah satu karakteristik spesial berdasarkan media ini merupakan sebuah media menggunakan tampilan video yang menampilkan tokoh/benda kartun yang mempunyai kesan hayati pada sebuah dialog, obrolan, serta ujaran lisan.

Pembelajaran dengan menggunakan media video kartun dibutuhkan agar dapat menaikkan minat belajar siswa terhadap Bahasa dan Sastra Indonesia karena pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan cara yang menyenangkan. Proses belajar mengajar yang kreatif dan inovatif akhir-akhir ini berkembang dengan sangat pesat. Hal ini mengakibatkan, guru yang mulai menemukan hal baru pada proses belajar mengajar supaya aktivitas belajar lebih efektif pada pelaksanaannya. Tidak dipungkiri bahwa penggunaan media sangatlah bermanfaat pada proses belajar mengajar pada kelas. Media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan-tujuan aplikasi pembelajaran pada kelas.

Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin, yaitu “medius” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Azhar (1997: 4) menyatakan bahwa, “Jika media itu membawa pesan-pesan atau berita yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pendidikan, maka media itu diklaim sebagai media pembelajaran”. Menurut Usman (2002: 11), “Pengertian media adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sebagai akibatnya dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam dirinya”. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Sutjipto dan Kustandi (2013: 17), “Pengertian media pada proses belajar mengajar cenderung diartikan menjadi indera-indera grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memroses, dan menyusun pulang berita visual atau herbal”. Lebih lanjut lagi, Sutjipto dan Kustandi (2013:19) menambahkan bahwa secara generik kedudukan media pada sistem pembelajaran merupakan indera bantu, indera penyalur pesan, indera penguatan (reinforcement) dan wakil pendidik pada mengungkapkan berita secara lebih teliti, kentara dan menarik.

Usman (2002: 13-15) menekankan poin-poin krusial mengenai penggunaan media pada proses belajar mengajar memiliki nilai-nilai mudah menjadi berikut:

1. Media dapat mengatasi aneka macam keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas.
3. Media memungkinkan adanya hubungan pribadi antara siswa menggunakan lingkungan.

4. Media memuntuk keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
6. Penggunaan media, seperti; gambar, film, model, grafik, dan lainnya dapat menaruh konsep dasar yang benar.
7. Media dapat membangkitkan hasrat dan minat yang baru.
8. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangang siswa untuk belajar.
9. Media dapat menaruh pengalaman yang integral berdasarkan suatu yang konkrit hingga pada yang abstrak.

Sebuah video mengenai suatu benda atau insiden yang dapat dipandang secara pribadi oleh siswa. Hal ini akan dapat menaruh gambaran yang konkrit mengenai wujud, ukuran, dan lokasi. Penggunaan media digital video kartun pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada kelas ternyata dapat menaikkan motivasi siswa dan menciptakan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Rampillon (1995: 128) menyatakan bahwa, "*Das Fernsehgerät und der Videorecorder sind besonders geeignete Hilfen beim Fremdsprachen lernen.*" Kutipan tadi bermaksud bahwa televisi dan video rekorder merupakan indera bantu yang sangat cocok pada pembelajaran bahasa asing. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat kita realisasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Roche (2008: 62) mengklasifikasikan media pembelajaran digital, yaitu *DOS- Programme, Multimedia-Programme (mit den varianten Video-Disc, CD-ROM und Hypermedia) und Internet-Programme* merupakan program DOS, program multimedia (misalnya Video, CD-ROM dan *hypermedia*/personal komputer berbasis sistem) dan program internet.

Kemampuan film dan video melukiskan gambar hayati dan bunyi menaruh daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini dalam biasanya dipakai untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan berita, memaparkan proses, menyebutkan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan menghipnotis perilaku (Azhar 1997: 49-50). Kartun merupakan urutan gambar yang beranjak yang diiringi pula menggunakan bunyi. Dalam pengertian yang lebih lengkap, kartun merupakan serangkaian gambar yang beranjak secara terus menerus yang mempunyai interaksi antara satu menggunakan yang lainnya.

Tiap-tiap gambar terpadu dan beranjak sampai menaruh makna menjadi viewer atau penyimak. Tiap-tiap gambar itu diklaim sebagai frame. Azhar (1997: 49-50) menekankan poin-poin krusial terhadap kelebihan dan kekurangan penggunaan media film, video, dan video kartun pada pembelajaran pada kelas. Keuntungan dari penggunaan media ini yaitu:

1. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar oleh siswa saat mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film adalah pengganti alam lebih kurang dan bahkan dapat memperlihatkan objek yang secara normal dapat dipandang.
2. Film dan video dapat mendeskripsikan suatu proses secara sempurna yang dapat disaksikan secara berulang-ulang apabila dianggap perlu.
3. Di samping mendorong dan menaikkan motivasi, film dan video menanamkan perilaku dan segi-segi afektif lainnya.
4. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan pada gerombolan siswa.
5. Film dan video dapat ditunjukkan pada gerombolan akbar atau gerombolan kecil, gerombolan yang heterogen, juga perorangan.
6. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang pada kecepatan normal memakan saat satu minggu dapat ditampilkan pada satu atau dua menit.

Kelemahan penggunaan media video atau sejenisnya yaitu sebagai berikut. (1) Pengadaan film dan video kartun umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak. (2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar beranjak terus sebagai akibatnya seluruh siswa dapat mengikuti berita yang ingin disampaikan melalui video tersebut. (3) Film dan video yang tersedia selalu sinkron menggunakan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali film dan video itu didesain dan diproduksi spesifik untuk kebutuhan sendiri. Dari pengertian video dan/atau video kartun di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hakikat video kartun merupakan perjalanan satu frame menggunakan

frame lainnya yang saling tidak sinkron pada durasi waktu yang sudah ditentukan, sebagai akibatnya membentuk kesan beranjak dan pula masih ada bunyi yang mendukung perjalanan gambar itu, contohnya bunyi pecakapan atau obrolan dan bunyi-bunyi lainnya. Video kartun merupakan salah satu media modern yang dipakai pada pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas. Media ini sanggup menaikkan motivasi belajar dan memberi wawasan lebih terhadap siswa. Istilah baru pada pembelajaran memakai media ini yaitu *edutainment* (belajar menggunakan cara yang menyenangkan).

Tantangan pembelajaran bahasa Indonesia dan sastra pada era 4.0 yaitu pembelajaran bahasa Indonesia berbasis literasi digital pada era 4.0 merupakan sebuah kebutuhan. Penggunaan perangkat digital secara baik dan benar tentunya akan sangat berguna bagi seluruh pihak. Namun bila dipakai secara berlebihan akan mempunyai risiko negatif antara lain risiko gangguan fisik. Beberapa risiko gangguan fisik tersebut, antara lain (1) Gangguan penglihatan. Penggunaan perangkat digital akan memicu gangguan dalam mata karena pancaran cahaya berdasarkan perangkat digital mempunyai dampak yang jelek bagi penglihatan. Jarak yang terlalu dekat waktu memakai perangkat digital pula berpeluang mengganggu penglihatan. (2) Gangguan tidur. Penggunaan perangkat digital pula berpengaruh dalam jam dan usang ketika tidur seorang sebagai nir teratur. Hal ini terjadi lantaran seseorang akan bergantung dalam hal-hal digital pada kehidupan sehari-hari sebagai akibatnya berdampak dalam pola tidur seorang. (3) Sulit konsentrasi. Salah satu pengaruh jelek penggunaan perangkat digital merupakan menurunnya kemampuan konsentrasi seorang. Hal ini terjadi lantaran nir terdapat agunan bahwa anak-anak akan patuh dalam materi tugas yang ditugaskan bapak mak guru. (4) Gangguan pencernaan. Gangguan pencernaan terjadi lantaran waktu sedang berkaitan menggunakan perangkat digital anak acap kali menunda hasrat makan, minum, dan buang air sebagai akibatnya mengganggu sistem pencernaan. Bahkan terdapat pula anak yang malah makan hiperbola. Beberapa risiko negatif tadi bukanlah satu-satunya tantangan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis literasi digital pada era 4.0. Tantangan primer pembelajaran bahasa Indonesia berbasis literasi digital pada era 4.0, antara lain :

1. Kompetensi Pendidik dan Siswa Pada Berliterasi Digital

Pendidik merupakan tantangan primer pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis literasi digital pada era 4.0. Hal itu terjadi karena pendidik merupakan tokoh primer aktivitas pembelajaran. Pendidik dituntut untuk sanggup menguasai teknologi sebelum mengajarkannya dalam siswa. Pendidik dituntut untuk *multitasking* mulai berdasarkan *hardware*, *software*, pedagogik, sampai kompetensi bidang yang diampu. Kompetensi pendidik yang merata tadi diperlukan untuk menghadapi para siswa generasi Y dan Z. Mereka lahir pada zaman yang terkini menggunakan segala macam kecanggihan teknologi. Generasi 4.0 mempunyai karakter yang kompleks dibandingkan dengan siswa zaman dulu yang membutuhkan perhatian khusus. Pendidik perlu memakai taktik yang terbuka, adaptif, akomodatif, dan mengikuti perkembangan zaman untuk mendidik. Materi dan contoh belajar dan teknik evaluasi wajib mengikuti perkembangan global global.

2. Sarana dan Prasarana

Selain kemampuan pendidik, wahana dan prasarana pada pembelajaran bahasa Indonesia berbasis literasi digital pada era 4.0 perlu ditingkatkan. Hal ini terjadi karena pembelajaran berbasis literasi digital tentu saja membutuhkan perangkat digital yang memadai. Tantangan yang menghadang merupakan syarat ekonomi siswa yang heterogen. Tidak seluruh siswa mempunyai perangkat digital secara pribadi. Kebutuhan akses internet yang memadai pun tidak selalu dimiliki oleh seluruh siswa. Oleh karena itu, pendidik mempunyai kiprah krusial untuk mengidentifikasi wahana dan prasana yang dimiliki siswa dan lalu menyesuaikan menggunakan aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia berbasis literasi digital.

3. Kurikulum Yang Sinkron

Pembelajaran bahasa Indonesia pada era 4.0 telah diatur pada kurikulum. Kurikulum yang dipakai diklaim menggunakan kurikulum 2013 (K-13). Kurikulum 2013 sudah didesain sinkron menggunakan kebutuhan era 4.0, yaitu penggunaan pendekatan saintifik dan evaluasi otentik. Pembelajaran dilakukan menggunakan pembiasaan literasi dan 4C (*collaboration, critical thinking, creative, communication*). Tantangan terkait kurikulum terletak dalam implementasi. Implementasi K-13 menjadi kurikulum yang dibutuhkan dapat menjawab tantangan era 4.0 bertumpu dalam kemampuan pendidik. Sejatinnya apapun kurikulum krusialnya merupakan kemampuan pendidik untuk

menjalankannya. Pembelajaran Bahasa Indonesia pun memerlukan kesiapan pendidik saat mengaplikasikan K-13 secara utuh. Pendidik dibutuhkan dapat menyisipkan literasi digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Inilah tantangannya karena belum tentu seluruh pendidik dapat menjawab tantangan ini.

SIMPULAN

Proses belajar mengajar yang kreatif dan inovatif akhir-akhir ini berkembang dengan sangat pesat. Hal ini mengakibatkan guru harus mulai menemukan hal baru pada proses belajar mengajar supaya aktivitas tadi lebih efektif pada pelaksanaannya. Tidak dipungkiri bahwa penggunaan media sangatlah bermanfaat pada proses belajar mengajar pada kelas. Media video kartun sanggup dijadikan solusi untuk mengatasi kasus-kasus pada proses belajar mengajar Bahasa dan Sastra Indonesia terutama pada keterampilan menyimak. Kartun merupakan serangkaian gambar dan bunyi yang beranjak secara terus menerus yang mempunyai interaksi antara satu menggunakan yang lainnya. Tiap-tiap gambar berjalan dan beranjak sampai menaruh makna dalam kita menjadi viewer atau penyimak. Dilihat berdasarkan kebutuhan siswa untuk dapat tahu sebuah dialog lisan, media video kartun dianggap cocok untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Salah satu karakteristik spesial berdasarkan media ini merupakan sebuah media menggunakan tampilan video yang menampilkan tokoh/benda kartun yang mempunyai kesan hayati pada sebuah dialog, obrolan, juga ujaran lisan. Pembelajaran menggunakan media video kartun dianggap dapat menaikkan minat belajar siswa terhadap Bahasa dan Sastra Indonesia karena pembelajaran dapat dilakukan menggunakan cara yang menyenangkan. Sebuah video mengenai suatu benda atau insiden yang dapat dipandang secara pribadi oleh siswa, dapat memberi gambaran yang konkrit mengenai wujud, ukuran, dan lokasi. Penggunaan media digital video kartun dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pada kelas ternyata dapat menaikkan motivasi siswa dan menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44-52.
- Assidik, G. K. (2018, November). Pemanfaatan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran berbasis literasi digital yang interaktif dan kekinian. In Seminar Nasional SAGA# 2 (Sastra, Pedagogik, dan Bahasa) (Vol. 1, No. 1, pp. 242-246).
- Azzuhri, M. (2009). Metode dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet di Era Teknologi Informasi. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(3), 348-445.
- Himawan, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Pembelajaran Teks Puisi Rakyat di SMP. *PROSIDING SAMASTA*.
- Perwita, I. D., dan Fujiastuti, A. (2021). Media Pembelajaran Puisi Berbasis Powtoon Di Era Society 5.0. *PROCEEDING UMSURABAYA*, 1(1).
- Saraswati, C. D. (2019). Pengaruh penggunaan media gambar terhadap keterampilan membaca anak dalam memahami isi bacaan.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., ... dan Kom, M. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Agrapana Media.
- Simarmata, J., Hanum, R. A., Situmorang, D., Sitorus, M., Lubis, R. A., Fazila, N., ... dan Irma, I. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Warsihna, J., dan Warsihna, J. (2016). Meningkatkan literasi membaca dan menulis dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). *Jurnal Kwangsan*, 4(2), 67-80.