



Integrasi Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara Berbantuan AI Powtoon Berbasis *Blended Learning* Sebagai Inovasi Media Pembelajaran pada Mahasiswa

Tri Indah Prasasti^{1*}, Mustika Wati Siregar²

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan,
20221, Indonesia

E-mail Korespondensi: *triindahprasasti@unimed.ac.id, 2mustika@unimed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui proses integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI Powtoon berbasis *blended learning* dengan menguji kelayakan serta efektivitas media pembelajaran. Angket validasi ahli materi pada kelayakan isi berada pada kriteria "sangat baik" dengan presentase 84%, kelayakan penyajian berada pada kriteria "sangat baik" dengan presentase 83%, dan kelayakan bahasa berada pada kriteria "sangat baik" dengan presentase 85%. Angket validasi ahli media untuk mengetahui kepraktisan berada pada kriteria "baik" dengan presentase 78% dan kemenarikan berada pada kriteria "baik" dengan presentase 80%. Hasil tanggapan pada aspek kemudahan penggunaan berada pada kriteria "sangat baik" dengan presentase 84%, aspek kemenarikan tampilan visual berada pada kriteria "sangat baik" dengan presentase 88%, aspek kejelasan narasi berada pada kriteria "baik" dengan presentase 76%, aspek kemenarikan media berada pada kriteria "baik" dengan presentase 80%, dan aspek kemudahan dalam memahami cerita berada pada kriteria "baik" dengan presentase 80%. Selain itu, terdapat peningkatan nilai rata-rata dari 67,5 menjadi 85,2 setelah menggunakan media yang mengintegrasikan teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI Powtoon berbasis *blended learning*. Hal ini menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman terhadap teks cerita rakyat Sumatera Utara. Integrasi teknologi ini mampu memperkuat literasi digital, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan apresiasi terhadap kearifan lokal.

Kata kunci: Powtoon; Artificial Intelligent; Literasi Digital; Media Pembelajaran; Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara

Abstract

This study aims to determine the process of integrating North Sumatran folklore texts with the help of AI Powtoon based on *blended learning* by testing the feasibility and effectiveness of learning media. The material expert validation questionnaire on the feasibility of content is in the criteria of "very good" with a percentage of 84%, the feasibility of presentation is in the criteria of "very good" with a percentage of 83%, and the feasibility of language is in the criteria of "very good" with a percentage of 85%. The media expert validation questionnaire to determine practicality is in the criteria of "good" with a percentage of 78% and attractiveness is in the criteria of "good" with a percentage of 80%. The results of responses on the aspect of ease of use are in the criteria of "very good" with a percentage of 84%, the aspect of the attractiveness of the visual display is in the criteria of "very good" with a percentage of 88%, the aspect of narrative clarity is in the criteria of "good" with a percentage of 76%, the aspect of media attractiveness is in the criteria of "good" with a percentage of 80%, and the aspect of ease in understanding the story is in the criteria of "good" with a percentage of 80%. Furthermore, the average score increased from 67.5 to 85.2 after using media integrating North Sumatran folklore texts with the help of AI-assisted *blended learning* platform Powtoon. This demonstrates the media's effectiveness in enhancing understanding of North Sumatran folklore texts. This technological integration can strengthen digital literacy, increase learning motivation, and foster an appreciation for local wisdom.

Keywords: Powtoon; Artificial Intelligence; Digital Literacy; Learning Media; North Sumatran Folklore Texts

A. PENDAHULUAN

Menjaga dan mengaktualkan warisan budaya lisan, seperti cerita rakyat Sumatera Utara, menjadi tantangan sekaligus peluang dalam pendidikan tinggi. Cerita rakyat tidak hanya menyimpan nilai-nilai budaya tetapi juga dapat berfungsi sebagai sumber bahan terbuka yang bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas, literasi, dan pemahaman mahasiswa tentang budaya lain. Untuk memasukkan unsur lokal ke dalam proses pembelajaran di era modern, media yang mampu merangkum visual, audio, dan teks tersebut sangat



dibutuhkan. Dengan cara ini, pesan budaya dapat dipertahankan tetapi dikemas dengan cara yang menarik bagi generasi digital. Penggunaan media digital untuk menceritakan kembali tradisi lisan membantu perkembangan literasi dan meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa (Rodriguez et al., 2021; Barua, 2023). Cerita rakyat dapat menjadi sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis, memahami budaya orang lain, dan meningkatkan kesadaran tentang alam (Ladson-Billings, 2021). Pendekatan ini sesuai dengan konsep pendidikan yang memperhatikan budaya lokal (*culturally responsive pedagogy*) yang menekankan bahwa pengalaman dan identitas daerah merupakan sumber belajar yang penting dan bermakna (Gay, 2018).

Dalam konteks Indonesia yang memiliki banyak etnis dan tradisi lisan, memasukkan cerita rakyat ke dalam pembelajaran adalah cara efektif untuk meningkatkan pemahaman budaya sekaligus memperkuat rasa nasionalisme, terutama di tengah pengaruh globalisasi yang semakin kuat. Di sisi lain, kemajuan teknologi digital memberikan peluang baru dalam melestarikan dan memperbarui warisan budaya lisan serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan mendorong mahasiswa mengembangkan kemampuan literasi digital yang kritis, yaitu kemampuan untuk memahami dan menilai pesan yang disampaikan melalui berbagai bentuk tanda dan simbol (Safitri et al., 2025). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam pengintegrasian cerita rakyat Sumatera Utara adalah Powtoon. Kita dapat menggunakan fitur berbasis kecerdasan buatan (AI), kita dapat membuat konten yang interaktif dan menarik tanpa harus memiliki keahlian teknis desain grafis yang mendalam. Menurut studi pengembangan media pembelajaran yang menggunakan Powtoon, media ini meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi serta memudahkan guru untuk menyajikan konten visual dan naratif yang kompleks (Resmol & Leasa, 2022a). Selain itu, ulasan teknologi pendidikan menunjukkan bahwa penggabungan AI ke dalam platform media mempercepat proses pembuatan media dan memungkinkan personalisasi konten (Zou et al., 2021). Dalam hal ini, cerita rakyat dari Sumatera Utara tidak hanya menjadi bahan pembelajaran sastra, tetapi juga bisa menjadi inspirasi dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan konteks dan relevan (Wibowo et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan Powtoon berbasis AI dalam pengembangan cerita rakyat di perguruan tinggi tidak hanya membantu melestarikan budaya, tetapi juga mendorong inovasi dalam pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi sekarang.

Blended Learning menggabungkan aktivitas daring dan pertemuan tatap muka. Dalam konteks ini, penerapan *Powtoon* berbantuan AI dalam kerangka *blended learning* menawarkan jalan tengah: materi lokal (cerita rakyat) diubah ke format digital yang dapat diakses pada komponen daring, sementara sesi tatap muka digunakan untuk pendalaman makna, diskusi budaya, dan kegiatan kreatif lanjutan. Argumen ini sejalan dengan penelitian yang menekankan bahwa *blended learning* lebih efektif ketika dipadukan dengan materi digital bermutu ((Means & Neisler, 2021). Proses ini menciptakan pembelajaran yang reflektif dan interaktif, menggabungkan kekuatan narasi budaya dengan kemampuan teknologi terkini. Selain memperkaya pengalaman belajar, pendekatan ini juga meningkatkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan berkreasi (Trilling & Fadel, 2009a). Dalam pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, penerapan *blended learning* dengan media digital lokal dapat menjadi inovasi penting untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap sastra, literasi budaya, dan kemampuan literasi digital mereka. Dengan demikian, model *blended learning*, kerja sama antara budaya lokal, dan teknologi berbasis kecerdasan buatan, menawarkan cara baru dalam pembelajaran sastra di perguruan tinggi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Namun, pada perkuliahan masih banyak kegiatan pembelajaran yang belum memanfaatkan AI khususnya *Powtoon* sebagai inovasi media yang dapat membantu dalam mengintegrasikan teks cerita rakyat Sumatera Utara pada kegiatan *blended learning*. Padahal, pada kegiatan *blended learning*, kita dapat mengintruksikan mahasiswa untuk memahami materi melalui *Powtoon*.

Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan pada tahun 2023 dengan judul Efektivitas *Baamboozle* terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP (Kusyani & Ray, 2023), serta penelitian berjudul Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Sumatera Utara dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas II SDS Muhammadiyah 36 Medan (Handayani et al., 2025). Kedua penelitian tersebut tidak memanfaatkan AI dalam dan tidak melakukan integrasi teks cerita rakyat, keduanya juga berfokus pada efektivitas dan pengembangan media pembelajaran. Selain penelitian di atas, ada lagi penelitian lain yang relevan yaitu pada tahun 2021 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *powtoon* berbasis *problem*

based learning pada materi ekosistem muatan IPA kelas V Sekolah Dasar (Sari & Ganing, 2021). Beberapa penelitian di atas sudah membahas mengenai teks cerita rakyat Sumatera Utara, model *blended learning*, dan efektivitas media *powtoon*, namun belum ada yang melakukan penelitian dengan menggabungkan teks cerita rakyat Sumatera Utara, *blended learning*, dan media *powtoon*. Padahal ketiga hal tersebut penting untuk dilakukan secara bersamaan agar selaras dengan perkembangan teknologi dan pelestarian cerita rakyat Sumatera Utara. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting dengan menghadirkan teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan *powtoon* dengan pembelajaran campuran (*blended learning*) secara integratif. Pengintegrasian ini mengisi celah dalam literatur dan memberikan kontribusi baru dalam inovasi media pembelajaran berbasis teknologi AI pada perguruan tinggi dan dalam dunia pendidikan di era digital saat ini.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana proses integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI *Powtoon* berbasis *blended learning* sebagai inovasi media pembelajaran pada mahasiswa, mengetahui kelayakan serta efektivitas integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI *Powtoon* berbasis *blended learning* sebagai inovasi media pembelajaran pada mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara yang diolah melalui kecerdasan buatan (AI) *Powtoon* berbasis *blended learning* dengan menguji kelayakan serta efektivitas media pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development, R&D*) dengan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). 4-D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, and Dissemination*. Model ini dipilih karena menyediakan pendekatan yang jelas dalam desain instruksional, mudah disesuaikan dan cocok untuk teknologi pembelajaran seperti *Powtoon* dan *blended learning*. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester VI tahun 2025 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan yang berjumlah 30 mahasiswa. Mekanisme pengembangan dalam penelitian ini dibagi dalam dua tahap, yaitu tahap pengintegrasian teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI *Powtoon* yang meliputi validasi media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua orang validator yaitu satu ahli media dan ahli materi. Tahap implementasi dari integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI *Powtoon* yang sudah divalidasi dilakukan untuk melihat kelayakan dan keefektifan inovasi media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa studi pustaka, lembar observasi tatap muka dan daring, lembar uji coba produk, dan dokumentasi. Efektivitas media pembelajaran diperoleh dengan cara memberikan pretes dan postest.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket dan tes. Angket yang dibutuhkan adalah (a) angket validasi dari ahli materi; (b) angket validasi dari ahli media; dan (c) angket tanggapan siswa. Validasi dari ahli materi terhadap integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan *AI Powtoon* berbasis *blended learning* bertujuan untuk mengetahui penilaian ahli materi terhadap produk yang dihasilkan pada kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Sementara, untuk mengetahui penilaian ahli desain, digunakan angket kepraktisan dan kemenarikan. Setelah angket validasi dari ahli materi dan ahli media diperoleh, maka hasil integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan *AI Powtoon* digunakan pada *blended learning* melalui platform Sistem Pembelajaran Daring (Sipda) yang ada pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Hasil tanggapan mahasiswa bertujuan untuk mengetahui tampilan, materi yang disajikan, dan kemenarikan mahasiswa. Lalu efektivitas media diperoleh dengan memberikan sepuluh soal esai kepada mahasiswa.

Instrumen angket yang digunakan adalah angket tertutup. Penilaian menggunakan format skala likert terhadap produk yang dikembangkan, isi angket tersebut dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan *AI Powtoon* berbasis *blended learning* dengan bobot yang terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Kriteria Jawaban Item Instrumen Validasi dengan Skala Likert

No.	Kriteria	Skor
1	Sangat baik (SB)	4
2	Baik (B)	3
3	Kurang Baik (KB)	2
4	Tidak Baik (TB)	1

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

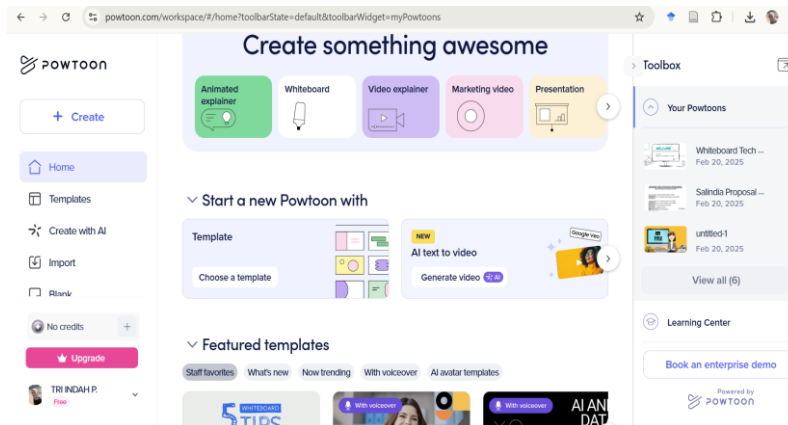
Proses integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara yang diolah melalui kecerdasan buatan (AI) *Powtoon* berbasis *blended learning* dapat dilihat sebagai berikut.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tujuan dari tahap *define* adalah untuk menganalisis dan menentukan kebutuhan pembelajaran dan masalah yang dihadapi siswa saat belajar sastra. Hasil wawancara dengan dosen dan mahasiswa semester VI Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi digital. Mahasiswa biasanya tidak terlibat secara aktif dalam memahami konteks budaya dan prinsip lokal yang terkandung dalam cerita rakyat secara digital. Oleh karena itu, mahasiswa membutuhkan media yang dapat menggabungkan elemen audio-visual, narasi budaya, dan fleksibilitas untuk pembelajaran baik secara tatap muka maupun daring.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap desain, perancangan dilakukan pada struktur konten integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara salah satunya cerita rakyat asal-usul Lubuk Pakam. Setiap cerita dipilih berdasarkan prinsip budaya dan moral yang relevan dengan pembentukan karakter mahasiswa. Dengan menggunakan kecerdasan buatan *Powtoon*, desain media ini mendukung pembelajaran digital dengan menggabungkan animasi, teks, suara, dan cerita. Media ini dimaksudkan untuk dapat diakses secara *online* melalui *platform* pembelajaran berbasis campuran yaitu Sistem Pembelajaran Daring (Sipda) Fakultas Bahasa dan Seni Unimed dan juga berkontribusi pada kegiatan tatap muka melalui analisis nilai budaya dan diskusi reflektif.



Gambar 1 Laman Beranda *Powtoon*

Tahap perancangan ini, peneliti memilih fitur yang dapat mengubah teks menjadi sebuah video, memilih suara, dan juga memilih kerangka pada *Powtoon* yang sesuai dengan cerita rakyat. Pemilihan ini dilakukan agar hasil pengintegrasian menjadi menarik dan sesuai dengan konten. Pengintegrasian ini sangat memperhatikan teks secara detail dan juga suara yang menarik bahkan sampai kepada pemilihan warna kerangka pada *Powtoon*.

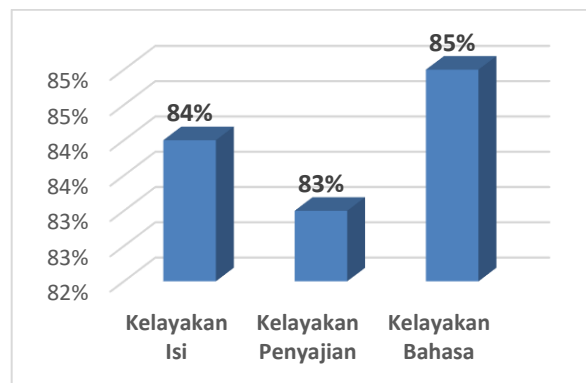
3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini, produk awal media pembelajaran dikembangkan dan diintegrasikan pada AI *powtoon*.



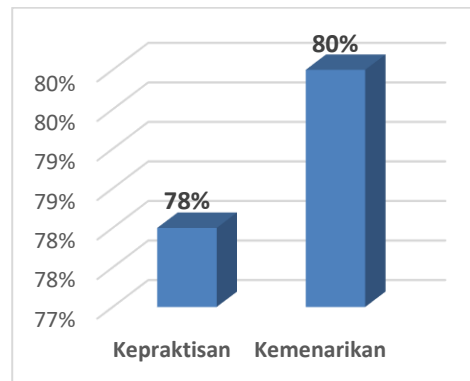
Gambar 2 Tampilan Awal Integrasi Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara Berbantuan *Powtoon*

Gambar di atas merupakan gambar awal pada pengintegrasian teks cerita rakyat Sumatera Utara. Cerita rakyat yang ditampilkan adalah Asal-Usul Lubuk Pakam. Cerita ini diambil dari sebuah buku Bunga Rampai Cerita Rakyat yang diterbitkan oleh Balai Bahasa Sumatera Utara. Hasil pengembangan ini diberikan kepada validator ahli materi dan media lalu hasilnya dipresentasikan. Angket validasi ahli materi pada kelayakan isi dari hasil integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI Powtoon berada pada kriteria “sangat baik” dengan presentase 84%, angket validasi ahli materi pada kelayakan penyajian berada pada kriteria “sangat baik” dengan presentase 83%, dan angket validasi ahli materi pada kelayakan bahasa berada pada kriteria “sangat baik” dengan presentase 85%. Hasil validasi oleh ahli materi terlihat pada diagram berikut.



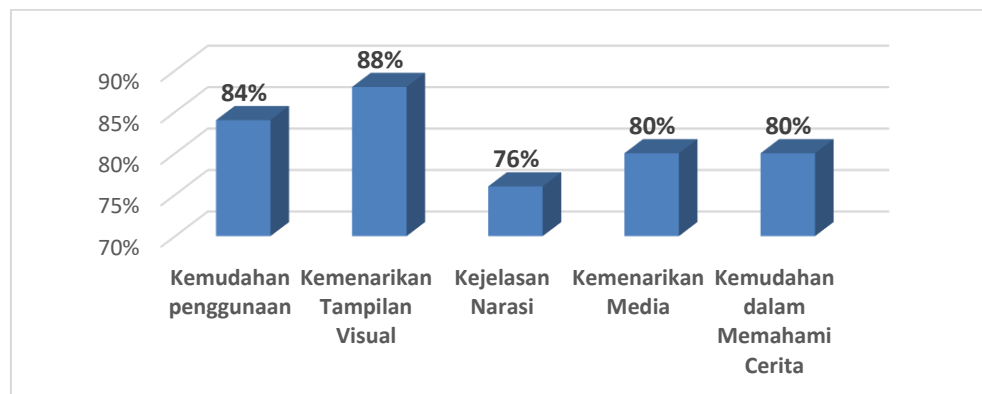
Gambar 3 Hasil Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli media untuk mengetahui kepraktisan integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI Powtoon berada pada kriteria “baik” dengan presentase 78%, sedangkan kemenarikan integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI Powtoon berada pada kriteria “baik” dengan presentase 80%. Hasil validasi oleh ahli media terlihat pada diagram berikut.



Gambar 4 Hasil Validasi Ahli Media

Hasil tanggapan mahasiswa pada integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI *Powtoon* berbasis *blended learning* pada aspek kemudahan penggunaan berada pada kriteria “sangat baik” dengan presentase 84%, pada aspek kemenarikan tampilan visual berada pada kriteria “sangat baik” dengan presentase 88%, pada aspek kejelasan narasi berada pada kriteria “baik” dengan presentase 76%, pada aspek kemenarikan media berada pada kriteria “baik” dengan presentase 80%, dan pada aspek kemudahan dalam memahami cerita berada pada kriteria “baik” dengan presentase 80%. Hasil tanggapan mahasiswa untuk penelitian ini yaitu mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *Powtoon*. Visualisasi cerita rakyat dalam bentuk animasi dinilai membantu pemahaman alur, karakter, serta pesan moral dalam cerita. Berikut diagram rata-rata hasil angket kepraktisan dan kemenarikan media:



Gambar 5 Nilai Rata-rata Angket Tanggapan Mahasiswa

Selain angket tanggapan mahasiswa, untuk mengetahui efektivitas integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI *Powtoon* berbasis *blended learning*, maka dilakukan *pretest* dan *posttest* dengan mengetahui peningkatan hasil belajar mahasiswa. Efektivitas integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI *Powtoon* berbasis *blended learning*, terlihat dari perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Mahasiswa

Kelas	Nilai	Kategori
Pretest	67,5	C (Kurang)
Posttest	85,2	B (Baik)

(Sugiyono, 2017:167)



Terdapat peningkatan nilai dari 67,5 menjadi 85,2 setelah menggunakan inovasi media yang mengintegrasikan teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI *Powtoon* berbasis *blended learning*. Hal ini menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman terhadap teks cerita rakyat Sumatera Utara. Hal ini sejalan dengan pendapat (Romadhon et al., 2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal juga berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya penelitian ini mahasiswa dapat menggabungkan kearifan lokal dan literasi digital dalam pembelajaran. Kecerdasan buatan atau AI menjadi sebuah tawaran yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran pada berbagai bidang ilmu termasuk pembelajaran bahasa dan sastra (Ardhana, 2025).

4. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap *disseminate* dilakukan dengan menyebarluaskan produk hasil integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan AI *Powtoon* berbasis *blended learning* diberikan kepada dosen pengampu mata kuliah Tradisi Lisan Sumatera Utara serta mahasiswa lainnya. Melalui *platform e-learning* fakultas yaitu Sipda, mahasiswa dapat melihat media dan dapat menyimpan media tersebut kapanpun dan di manapun sehingga sangat fleksibel untuk pembelajaran mahasiswa yang dilakukan secara *blended learning*.

Pembahasan penelitian ini menerangkan bahwa pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna dihasilkan oleh integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara dengan bantuan kecerdasan buatan *Powtoon* dalam model *blended learning*. Mahasiswa tidak hanya dapat memahami elemen intrinsik dan ekstrinsik cerita rakyat, tetapi mereka juga dapat berpikir kritis tentang nilai-nilai budaya lokal. Mahasiswa juga mendapat pengalaman baru mengenai digitalisasi dalam pengembangan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dengan inovatif dan menarik. Menurut penelitian sebelumnya, animasi interaktif berbasis AI dapat meningkatkan keinginan untuk belajar dan pemahaman sastra (Suyuti et al., 2023); Kayati, 2020). Selain itu, pendekatan *blended learning* memberikan fleksibilitas belajar yang memungkinkan siswa modern untuk belajar baik secara online maupun tatap muka. Dengan demikian, *Powtoon*, produk media pembelajaran berbantuan AI berbasis teks cerita rakyat Sumatera Utara, dapat dianggap layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sastra di perguruan tinggi.

Secara empiris, tingkat kepraktisan dan kemenarikan media yang tinggi dengan masing-masing sebesar 84% dan 88% menunjukkan bahwa mahasiswa menilai media berbantuan AI *Powtoon* mudah digunakan dan menarik secara visual. Hasil ini selaras dengan temuan (Resmol & Leasa, 2022b) bahwa media *Powtoon* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sementara itu, peningkatan hasil belajar mahasiswa dari nilai rata-rata 67,5 menjadi 85,2 memperlihatkan efektivitas media dalam membantu mahasiswa memahami struktur naratif dan pesan moral teks cerita rakyat. Hal ini memperkuat argumen (Suyuti et al., 2023) bahwa pemanfaatan teknologi interaktif dalam pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Selain peningkatan nilai kognitif, observasi selama proses pembelajaran menunjukkan tumbuhnya kemampuan kolaboratif dan komunikasi mahasiswa. Dalam sesi *blended learning*, mahasiswa berdiskusi aktif baik secara tatap muka maupun daring untuk menafsirkan makna budaya, simbolisme, serta relevansi cerita rakyat dalam konteks kehidupan modern. Aktivitas ini mencerminkan konsep *culturally responsive pedagogy* (Banks, 2021) yang menempatkan nilai dan pengalaman budaya lokal sebagai bagian integral dari proses belajar.

Penelitian terdahulu dilakukan pada tahun 2024 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dalam Materi Novel Berbasis Aplikasi *Powtoon* untuk Kelas XII SMAN 1 Panai Hilir”, penelitian ini melakukan pengembangan dan kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif dalam materi novel berbasis aplikasi *powtoon* (Lubis, 2024). Kemudian, pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan”, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Sriwijaya. Hasilnya, Media pembelajaran berbasis PowToon ini valid sesuai pendapat dari para ahli, dan praktis dalam penerapannya dan berefek potensial dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan (Nurdiansyah et al., 2018). Integrasi AI *Powtoon* juga mendorong mahasiswa untuk memahami aspek teknologis dalam pembuatan media pembelajaran. Melalui eksplorasi fitur-fitur



otomatisasi dan desain animasi berbasis AI, mahasiswa belajar menerapkan kreativitas dan inovasi digital, kompetensi yang penting dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009). Pendekatan *blended learning* yang digunakan terbukti memperkuat efektivitas pembelajaran, karena menggabungkan fleksibilitas pembelajaran daring dan kedalaman interaksi tatap muka (Haftador et al., 2023).

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis AI *Powtoon* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman terhadap teks sastra lokal, tetapi juga berperan strategis dalam mengintegrasikan kearifan lokal dengan kemajuan teknologi. Inovasi ini membuka peluang baru bagi pendidikan sastra di perguruan tinggi untuk bertransformasi menuju pembelajaran digital yang tetap berakar pada nilai budaya Indonesia.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara melalui media *AI Powtoon* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap nilai budaya dan struktur naratif teks sastra. Dari angket validasi ahli materi pada kelayakan isi dari hasil integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan *AI Powtoon* berada pada kriteria “sangat baik” dengan presentase 84%, angket validasi ahli materi pada kelayakan penyajian berada pada kriteria “sangat baik” dengan presentase 83%, dan angket validasi ahli materi pada kelayakan bahasa berada pada kriteria “sangat baik” dengan presentase 85%. Sementara itu, angket validasi ahli media untuk mengetahui kepraktisan integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan *AI Powtoon* berada pada kriteria “baik” dengan presentase 78%, sedangkan kemenarikan integrasi teks cerita rakyat Sumatera Utara berbantuan *AI Powtoon* berada pada kriteria “baik” dengan presentase 80%. Data juga menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai rata-rata *pretest* 67,5 menjadi *posttest* 85,2. Media *AI Powtoon* berbasis *blended learning* menciptakan pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Integrasi teknologi ini mampu memperkuat literasi digital, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan apresiasi terhadap kearifan lokal. Mahasiswa tidak hanya memahami teks sastra secara akademik, tetapi juga belajar memproduksi dan mengkaji media digital yang bernilai budaya.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, N. R. (2025). PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS AI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PUISI PADA KELAS X SMA. *SASTRANESLA: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 13(2), 188–199. <https://doi.org/10.32682/3fherc36>
- Banks, J. A. (2021). *Transforming Multicultural Education Policy and Practice: Expanding Educational Opportunity*. Teachers College Press.
- Barua, S. (2023). *Digital Storytelling: Impact on Learner Engagement and Language Learning Outcomes*. 7(6).
- Gay, G. (2018). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice, Third Edition*. Teachers College Press.
- Haftador, A. M., Tehranineshat, B., Keshtkaran, Z., & Mohebbi, Z. (2023). A study of the effects of blended learning on university students' critical thinking: A systematic review. *Journal of Education and Health Promotion*, 12(1), 95. https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_665_22
- Handayani, R., Kusumawati, T. I., & Yumni, A. (2025). Pengembangan Media Big Book Berbasis Cerita Rakyat Sumatera Utara dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas II SDS Muhammadiyah 36 Medan. *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 4072–4086. <https://doi.org/10.63822/s2p9fz58>
- Kayati, A. N. (2020). PENGUATAN LITERASI BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MEDIA TEKS NARASI BERMUATAN KEARIFAN LOKAL. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v0i0.3756>
- Kusyani, D., & Ray, S. A. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 463—480-463—480. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11783>
- Ladson-Billings, G. (2021). *Culturally Relevant Pedagogy: Asking a Different Question*. Teachers College Press.
- Lubis, K. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF*



- DALAM MATERI NOVEL BERBASIS APLIKASI POWTOON UNTUK KELAS XII SMAN 1 PANAI HILIR* [PhD Thesis, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara]. <https://repository.uisu.ac.id/handle/123456789/3686>
- Means, B., & Neisler, J. (2021). Teaching and Learning in the Time of COVID: The Student Perspective. *Online Learning*, 25(1). <https://doi.org/10.24059/olj.v25i1.2496>
- Nurdiansyah, E., Faisal, E., & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Resmol, K., & Leasa, M. (2022a). The effect of learning cycle 5E+Powtoon on students' motivation: The concept of animal metamorphosis. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 8(2), 121–128. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v8i2.18540>
- Resmol, K., & Leasa, M. (2022b). The effect of learning cycle 5E+Powtoon on students' motivation: The concept of animal metamorphosis. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 8(2), 121–128. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v8i2.18540>
- Rodriguez, C. L., Garcia-Jimenez, M., Masso-Guijarro, B., & Cruz-Gonzalez, C. (2021). Digital Storytelling in Education: A Systematic Review of the Literature. *Review of European Studies*, 13, 13.
- Romadhon, S., Alatas, M. A., Diningrum, S. D., & Supandi. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran sastra Madura dengan Artificial Intelligence (AI) pada guru Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Pamekasan. *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)*, 7(1), 27–39. <https://doi.org/10.19105/pjce.v7i1.18401>
- Safitri, F., Ramlah, R., Sandy, W., & Siregar, A. C. (2025). *Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sari, S. M., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 288–298. <https://doi.org/10.23887/jppg.v4i2.32848>
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009a). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. John Wiley & Sons.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009b). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. John Wiley & Sons.
- Wibowo, A. S., Bagiya, B., & Kadaryati, K. (2025). Peran Literasi Digital dalam Melestarikan Nilai Kearifan Lokal pada Cerita Rakyat Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Purworejo. *Jurnal Locus Penelitian Dan Pengabdian*, 4(6), 2767–2776. <https://doi.org/10.58344/locus.v4i6.4435>
- Zou, D., Huang, Y., & Xie, H. (2021). Digital game-based vocabulary learning: Where are we and where are we going? *Computer Assisted Language Learning*, 34(5–6), 751–777. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1640745>