

PENGEMBANGAN MEDIA POWTOON DALAM PEMBELAJARAN DITINJAU SECARA LITERATURE REVIEW

Melda Rahmatul Karima¹, Jumriana Rahayu Ningsih²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Kuantan Singingi

Email: meldarahmatulkarima9422@gmail.com.

Abstract

The rapid development of technology makes it easier for teachers to innovate in learning. One of the innovations made is using the powtoon application. This application can create interactive, interesting learning media, and can motivate students. This study aims to determine the development of the powtoon application in learning. The method used in this study is a systematic literature review using 10 articles obtained through Google Scholar. The results of the analysis showed that 90% used the ADDIE development model and 10% Borg and Gall. The development of powtoon media can also be carried out at various levels of education, both elementary, junior high, high school and vocational high school. In addition, powtoon can also be applied to various materials such as Biology, Physics, Mathematics, Social Studies and Language. Powtoon media was also considered feasible by the validator with an average validity of 88.7%. This shows that powtoon media is feasible to use in learning.

Keywords: Media, Learning, Powtoon; Technology, Valid.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran memasuki zaman modern tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif siswa untuk memahami materi tetapi juga fokus kepada keterampilan siswa untuk berbagai permasalahan pembelajaran dan kehidupan (Mustofa & Riyanti, 2019). Salah satu peran teknologi dalam dunia pendidikan adalah dapat menjadi sumber media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan guru sebagai media bantu dalam mengajar adalah video animasi yang menampilkan gerak secara elektronik (Munir, 2012).

Penggunaan media pembelajaran bukan hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Nurrita, 2018). Tetapi pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik juga bertujuan meningkatkan antusias siswa mengikuti pembelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019) dan berguna

sebagai sumber belajar (Irfandi et al., 2023). Salah satu media untuk membangkitkan semangat belajar siswa adalah media pembelajaran *Powtoon*. *Powtoon* merupakan salah satu aplikasi online yang dapat menyajikan presentasi atau materi yang dapat diakses di layar, sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (Lestari et al., 2020). Penelitian relevan oleh Rosiyanti et al (2020) diperoleh bahwa *powtoon* dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar mandiri dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan media ini tentu saja membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Penggunaan media video animasi *powtoon* ini dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Fajar et al., 2017) bahwa pembelajaran menggunakan media *powtoon* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dibahas

secara teoritis mengenai pengembangan media *powtoon* dalam pembelajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Rview (SLR) terhadap pengembangan media pembelajaran *sparkol vidioscribe*. Systematic Literature Rview (SLR) merupakan jenis dari sebuah rview article yang bertujuan untuk mencari sebuah pembuktian efikasi klinis terhadap suatu masalah guna mendapatkan sugesti penyelesaian masalah. Penelitian sistematis rview ini menggunakan 10 artikel dengan kriteria pencarian :

- 1) Jurnal terbit dalam rentang waktu 2021-2024. Dengan sebaran artikel sebagai berikut :

Tabel 1. Sebaran artikel jurnal hasil pencarian

Peneliti dan tahun	Metode Pengembangan
(Yunus et al., 2023)	ADDIE
(Nor et al., 2021)	ADDIE
(Jenar & Nova, 2023)	ADDIE
(Hasugian et al., 2024)	ADDIE
(Abidin et al., 2021)	Borg and Gall
(Rambe & Eldarni, 2023)	ADDIE
(Kusumawati & Setyadi, 2022)	ADDIE
(Apriliani et al., 2021)	ADDIE
(Dewi & Handayani, 2021)	ADDIE,
(Fauziyyah et al., 2022)	ADDIE

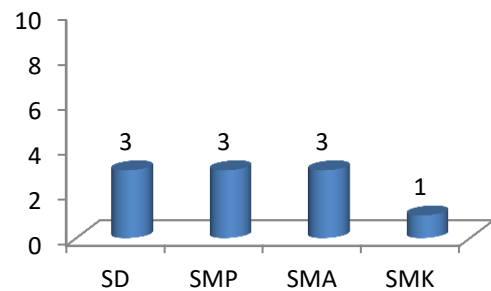
- 2) Data jurnal diperoleh melalui google scholar
- 3) Data yang digunakan berupa jurnal yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran sains

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan artikel yan diperoleh dapat dilihat bahwa 90% pengembangan dilakukan dengan model ADDIE, hal ini karena model

ADDIE terdapat tahapan yang sistematis, sederhana, mudah dipahami, dan mudah implementasikan (Fauziyyah et al., 2022).

Pengembangan media pembelajaran *powtoon* juga dapat dilakukan diberbagai jenjang pendidikan. Berdasarkan hasil analisis dari artikel yang diperoleh pengembangan media pembelajaran *powtoon* dapat dilakukan di SD, SMP, SMA dan SMK. Pengembangan media pembelajaran harus diajarkan dengan ke sejak dini untuk menumbuhkan kreativitas siswa (Irfandi, Lasmiadi, et al., 2024). Hasil sebaran pengembangan media pembelajaran *powtoon* dapat dilihat pada gambar 1.

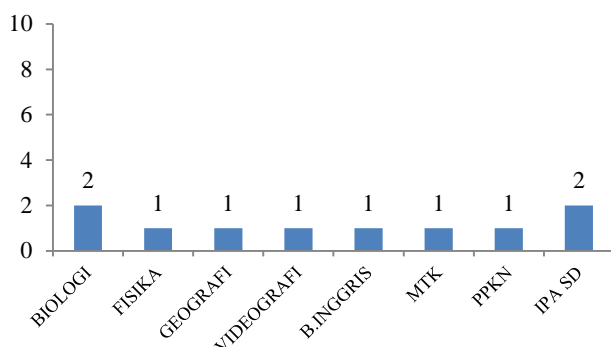


Gambar 1. Sebaran tingkat pendidikan pengembangan media powtoon

Media *powtoon* adalah aplikasi berbasis website yang memiliki fitur animasi tulisan tangan, kartun, dan transisi yang dapat memvisualisasi materi menjadi seperti sebenarnya dengan durasi yang mudah diatur (Yulia & Ervinalisa, 2017). Media Hal ini merupakan bentuk adaptasi berbagai jenjang pendidikan terhadap perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang digunakan guru berisi materi, animasi, audio, video yang dikemas agar mudah digunakan siswa (Cahyati et al., 2018). Inovasi guru dalam lingkungan sekolah akan mendapatkan tanggapan

positif dari stakeholder pendidikan (Mailani et al., 2024).

Pengembangan media pembelajaran powtoon disetiap jenjang pendidikan dapat dilakukan pada beberapa materi. Baik itu materi mata pelajaran sains maupun sosial. Hasil analisis pengembangan media pembelajaran powtoon berdasarkan mata pelajaran dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Sebaran pengembangan media powtoon berdasarkan mata pelajaran

Berbagai kelebihan media pembelajaran *powtoon* ini memudahkan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran. Hal ini relevan oleh Fitriyani (2019) bahwa aplikasi *powtoon* mudah diakses melalui website, terdapat template yang menarik, animasi, dan produk akhir dapat langsung di unggah ke youtube. Dengan kelebihan ini kendala-kendala dalam pengembangan media pembelajaran dapat diminimalisir (Irfandi & Murwindra, 2022). Inovasi pendidikan melalui media pembelajaran *powtoon* ini dinilai baik validator, baik validator media maupun validator materi. Berdasarkan analisis dari artikel jurnal yang dibahas diketahui bahwa validitas media *powtoon* mencapai 88,7% dengan kategori valid. Media *powtoon* juga mendapat respon yang baik oleh pengguna yaitu pendidik dan siswa karena dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik (Irfandi, Musdansi, et al., 2024).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari analisis literatur review melalui 10 artikel dalam penelitian ini adalah pengembangan media *powtoon* dilakukan dengan 90% ADDIE, dan 10% Borg & Gall. *Powtoon* juga dapat dikembangkan di jenjang pendidikan SD, SMP, SMA dan SMK. Pengembangan *powtoon* juga dapat dilakukan pada mata pelajaran IPA, IPS, Bahasa, maupun sains. Tingkat validitas media *powtoon* dari artikel yang dibahas mencapai 88,7% dengan kategori layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Razaqi, R., & Puspitasari, Y. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DESAIN KOMUNIKASI VISUAL TAHUN PELAJARAN 2020-2021 SMK AL-FALAH PESANGGRAHAN. *Jurnal Nasional Holistic Science*, 1(2), 39–45. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxx>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis *Powtoon* untuk mengembangkan karakter tanggung jawab The development learning media PPKn SD based on *Powtoon* to develop the character of responsibility PENDAHULUAN Dewasa ini , pendidikan dituntut untuk meng. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII(2), 129–145. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif dalam Pengenalan Kata Bermakna pada Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160–170. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339>
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis

- Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Journal Edutcehnologia*, 3(2), 101–114.
- Fauziyyah, A., Sari, P. M., & Kunci, K. (2022). *Volume : 8 Bulan : November Tahun : 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis HOTS pada Pembelajaran IPA Materi Cuaca Kelas 3 di Sekolah Dasar Volume : 8 Nomor : 4 Bulan : November Tahun : 2022*. 1607–1616.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.945>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104.
- Hasugian, R., Siagian, G., & Silaban, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(April), 15–19.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3776>
- Irfandi, I., Lasmiadi, L., Putra, A., Ardi, F., Prasenta, I., Yulita, E., Murni, D., Agista, C., & Jusandi, D. (2024). Utilization of plasticine as a learning medium for students at State Elementary School 014 Munsalo Kopah. *Journal of Community Service in Science and Engineering (JoCSE)*, 03(01), 25–28.
- Irfandi, I., Mualif, A., Alhairi, A., Musdansi, D. P., Akbar, H., Mailani, I., Ningsih, J. R., Yuhelman, N., & Murwindra, R. (2023). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dan sumber belajar bagi anak. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(1), 74–79.
https://doi.org/https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v3i1
- Irfandi, I., & Murwindra, R. (2022). Analysis Of Difficulties In Developing Wondershare Quiz Creator As A Media For Evaluation Of Chemistry Learning Based On Hots. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 3(1), 38–41.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55943/jipmuktj.v3i1.30>
- Irfandi, I., Musdansi, D. P., Murwindra, R., Chandra, M. F., & Rini, R. (2024). LECTURER AND STUDENT PERSPECTIVES IN DEVELOPING ELECTRONIC STUDENT WORKSHEETS BASED ON A STEM. *Education Insights Journal*, 2(1), 1–5.
<https://doi.org/10.31571/eijournal.v2i1.13>
- Jenar, F. A., & Nova, S. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Geografi Berbasis Powtoon Pada Materi Mitigasi Bencana Kelas XI SMAN 1 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 24860–24867.
- Kusumawati, F., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1486–1498.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon untuk pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33–43.
- Mailani, I., Lasmiadi, L., Zulhaini, Z., & Irfandi, I. (2024). DAMPAK IMPLEMENTASI KURIKULUM MBKM : ANALISIS KEPUASAN MITRA TERHADAP IMPLEMENTASI

- KKN TEMATIK. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(2), 937–943.
<https://doi.org/10.62567/micjo.v1i2>
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nor, M., Irianti, M., & Melani, S. D. (2021). Development of PowToon-Based Physics Learning Media on Atomic Nucleus Materials for Class XII Senior High School. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 43–50.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31258/jgs.9.1.43-50> Development
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Rambe, D. K., & Eldarni, E. (2023). Development of Powtoon-Based Audiovisual Media in English Language Subjects for Class VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(4), 1170–1175.
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JJUPE/index%0AVol>.
- Rosiyanti, H., Eminita, V., & Riski, R. (2020). Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 77–86.
<https://doi.org/https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24853/fbc.6.1.77-86>
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1).
- Yunus, N. M., Khaerati, K., & Rismawati, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Ekosistem Kelas VII SMP Negeri 6 Palopo Nur. *Biogenerasi Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 564–568.
<https://e-journal.my.id/biogenerasi>