**EDUKREATIF: JURNAL KREATIVITAS DALAM PENDIDIKAN**
Volume 6, No. 2, April 2025
https://ijurnal.com/1/index.php/jkp

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* PADA SISWA KELAS VIII SMPN4 FATULEU

**Jesonia Da Conceicao Alves[1], Jhon Enstein[2], Diana Y. A Fallo[3]**

**[1,2,3]Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Citra Bangsa, Indonesia**

jesonia3@gmail.com[1], enstein_j17@yahoo.com@gmail.com[2], dianayani25@gmail.com[3]

***ABSTRACT;*** *Alves, Jesonia Da Conceicao 2023."Development of ICT-Based Learning Media Using the Powtoon Application for Class VIII Students of SMPN 4 Fatuleu.Informatics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Citra Bangsa University. Supervisor I: Jhon Einstein, S.Kom., M.CS Supervisor II: Diana Yanni Ariswati Fallo, S.Kom., MT.*

*This thesis discusses the development media using the Powtoon application for class VIII students at SMPN 4 Fatuleu. This research aims to produce a test instrument to measure the abilities of class VIII students at SMPN 4 Fatuleu that is valid and suitable for use.The type of research used is research and development (R&D), namely developing teacher competency in using ICT-based learning media using the Powtoon application for class VIII students at SMPN4 Fatuleu. This learning media development model was developed based on the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation) development model. ,Evaluation). The test subjects in this research were class VIII students at SMPN 4 Fatuleu. The output of this learning media is in the form of learning videos that can be used easily, making it easier for students in the learning process.Based on the results of the trials carried out, data obtained from material expert validation results with an average of 86% were in the very good category, so that the material in the media was said to be very valid, while the validation results from media expert 1 with an average of 84% were in the very good category. good, and the validation results of media expert 2 with an average of 80% are in the Good category, so interactive learning media is said to be very valid. It is effective because learning media is assessed by students with an average percentage of student responses of 87% and an average of teacher responses of 86%..*

***Keywords:*** *Development, Learning Media, teacher competency, Powtoon.*

**ABSTRAK;** Alves, Jesonia Da Conceicao 2023."*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis TIK Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Fatuleu.*Program Studi Pendidikan Informatika,Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,Universitas Citra Bangsa.Pembimbing I : Jhon Enstein, S.Kom., M.CS Pembimbing II : Diana Yanni Ariswati Fallo, S.Kom., MT.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis TIK menggunakan aplikasi *powtoon* pada siswa kelas viii SMPN 4 Fatuleu.Penelitian ini bertujuan menghasilkan instrumen tes untuk mengukur kemampuan siswa kelas viiiSMPN 4 Fatuleu yang valid dan layak untuk digunakan.Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) yaitupengembangan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis TIK menggunakan aplikasi powtoon pada siswa kelas viii SMPN4 Fatuleu..Model pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation,Evaluation)*.Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas viii SMPN 4 Fatuleu *Output* dari media pembelajaran ini berupa video pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah, sehingga memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan, diperoleh data hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 86 % berada pada kategori sangat baik, sehingga materi pada media tersebut dikatakan sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media 1 dengan rata-rata 84 % berada pada kategori sangat baik, serta hasil validasi ahli media 2 dengan rata-rata 80 % berada pada kategori Baik, sehingga media pembelajaran interaktif dikatakan sangat valid. Efektif karena media pembelajaran dinilai oleh siswa dengan rata-rata persentase respon siswa sebesar 87% dan rata-rata respon guru sebesar 86 % .

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, kompetensi guru, *Powtoon*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembanglan potensi dirinya "UU Nomor 20 tahun 2003". Salah satu permasalahan dalam dunia Pendidikan saat ini yaitu kemampuan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang berbasis teknologi. Tanpa pendidikan manusia tidakakan pernah berkembang dan berkebudayaan. Disamping itu kehidupan manusia juga akan menjadi statis tanpa kemajuan, bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahaan. Oleh karena itu pendidikan benar–benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian. Guru merupakan jantung pendidikan yang memiliki peranan yang sangat besar dalam mencetak generasi bangsa. Guru adalah salah satu profesi yang dituntut untuk selalu mengembangkan profesionalismenya. Pengembangan profesionalisme tersebut bertujuan untuk meningkatkan, memperbaharui kompetensi guru, meningkatkan rasa bangga dan cinta terhadap profesi guru sehingga dapat mencapai pendidikan yang berkualitas Agustina & Susanto, (2017). Adkhar (2016) menjelaskan bahwa salah satu kelebihan dari Powtoon

adalah cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkahlangkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, vcd player, atau dvd player pada umumnya. Selain itu, banyak pilihan animasi menarik dan lucu yang sudah ada di aplikasi Powtoon sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi. Hasil akhir Powtoon berupa video animasi cukup interaktif sehingga dapat menarik minat siswa didik untuk memperhatikan tayangan tersebut. Manfaat penggunaan aplikasi Powtoon lainnya juga terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Trina (2016) bahwa media pembelajaran Powtoon membantu meningkatkan ketuntasan tugas individu maupun kelompok, membantu meningkatkan kesesuaian aktivitas guru dan siswa didik, meningkatkan ketrampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa didik. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Kholilurrohmi (2017) hasilnya diketahui bahwa media pembelajaran Powtoon efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar kimia siswa SMA. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana menggembangkan media pembelajaran menggunakan powtoon pada pembelajaran siswa kelas VIII SMPN 4 Fatuleu?, (2) Apakah layak media video berbasis powtoon pembelajaran pada siswa kelas VIII SMPN 4 Fatuleu?. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah : (1) Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon pada siswa kelas VIII SMPN 4 Fatuleu, (2) Mengetahui kelayakan media video berbantuan powtoon pada pembelajaran pada siswa kelas VIII SMPN 4 Fatuleu.

## METODE PENELITIAN

Pengembangan media ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model R&D ini memiliki langkah-langkah yang sesuai dengan penelitian pengembangan.

Prosedur penelitian dan pengembangan media pemelanjaran pada siswa kelas VIII menggunakan model *Research and Development* (R&D). Terdapat 5 langkah dalam pengembangan model ADDIE yang merupakan proses instruksional yang dinamis, yakni Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Analysis berhubungan dengan kegiatan situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat diketahui produk yang perlu dikembangkan. Perangkat pembuatan media Peneliti menggunakan aplikasi powtoon dalam pengembangan media pembelajaran TIK ini diantaranya adalah powtoon dan cap cut. Teknik

Pengumpulan Data digunakan adalah sebagai berikut: (1) Wawancara dilakukannya penelitian guna melihat masalah yang dihadapi oleh guru wali kelas dan siswa terhadap penggunaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Powtoon pembelajaran siswa kelas VIII SMPN 4 Fatuleu, (2) Studi Dokumentasi Penelitian ini menggunakan studi dokumentasi berupa perangkat pembelajaran yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus, program tahunan, program semester, dan daftar hadir siswa.Aplikasi Powtoon, Data yang dihimpun dalam penelitian ini adalah menggunakan angket untuk memberikan saran atau masukan, (3) Peneliti menggunakan Angket untuk mengumpulkan data dengan menyebarkan sejumlah lembar kertas yang berisi pertanyaan – pertanyaan yang harus dijawab oleh para responden. Penulis menggunakan angket untuk memperoleh data dari responden setelah menggunakan produk berupa Internet Dan Jaringan Lokal Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan skala Likert. Alternatif jawaban dengan skala likert yaitu: sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), sangat kurang (SK), dan sangat tidak baik (STB). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 4 Fatuleu berjumlah 48 Siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan aplikasi powtoon dalam pengembangan media pembelajaran TIK ini diantaranya adalah powtoon dan cap cut.

Tampilan awal produk pembuatan media pembalajaran menggunakan aplikasi powtoon

**Tampilan Materi**

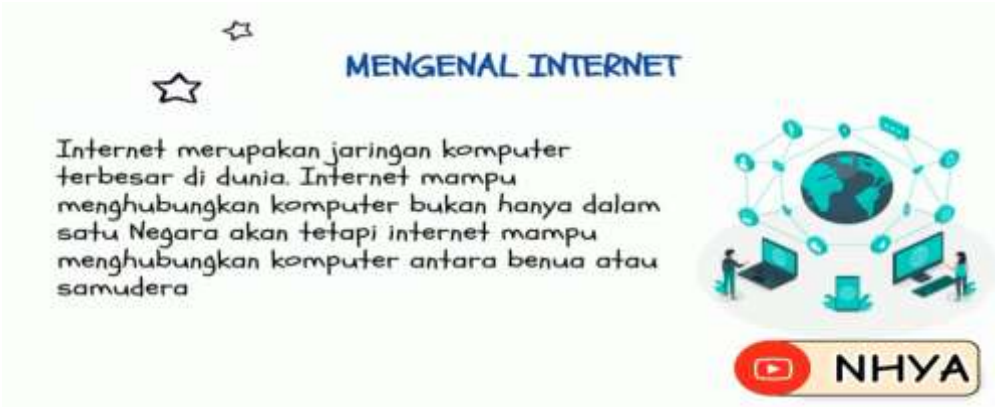

Foto pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon kepada siswa kelas VIII SMPN 4 Fatuleu.

Respon guru dan siswa terhadap Pengembangan media pembelajarana berbasis TIK Menggunakan aplikasi powtoon pada siswa kelas VIII SMPN4 Fatuleu, menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan ***aplikasi*** *powtoon* ditinjau dari respon guru memiliki rata-rata 82 % sedangkan hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yangdiikuti oleh 24 orang siswa dapat dilihat pada lampiran, deskripsi hasil respon siswa ditunjukkan pada tabel, terlihat bahwa persentase rata-rata respon siswa terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoonmemiliki nilai 87%. Dengan demikian tingginya persentase siswa yang memberikan respon membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif baik dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil analisa respon guru dan siswa pada angket diatas mempelihatkan adanya penambahan dalam meningkatkan hasil atau perolehan belajar siswa untuk kelas VIII SMPN 4 Fatuleu sesudah diberikan perbuatan terhadap pembelajaran berbasis media pembelajaran powtoon mendapatkan perolehan respon siswa yang bagus.Berdasarkan pengamatan dan penilaian yang dilakukan. Sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan terhadap materi yang diberikan melalui media powtoon yang ditampilkan tetapi ada juga siswa yang kesulitan dalam melakukan proses belajar menggunakan media powtoon yang disebabkan oleh kurang terdukungnya penampilan media powtoon yang ditampilkan, Namun pada umumnya siswa sudah cenderung tertarik dengan penjelasan yang dipaparkan pada media Powtoon. Siswa juga sangat begitu antusias ketika para peneliti akan menampilakan media Powtoon dikelasVIII SMPN 4 Fatuleu. Dari total penilaian diatas siswa secara umum sudah dapat memahami materi puisi dari penjelasan yang sudah dipaparkan, kemudian diberikan

angket dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa kelas VIII SMPN 4 Fatuleu Tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan didalam kelas, siswa kelas VIII SMPN 4 Fatuleu selain antusias terhadap media yang diberikan, mereka juga aktif dan berusaha mengikuti materi yang diberikan.Keadaan kelas pada saat itu begitu kondusif ketika media Powtoon diputar.Dari penilaian angket siswa diatas, ada 17 siswa yang merasa mengalami peningkatan motivasi belajar menggunakan media belajar Powtoon.Dari 24 siswa yang ada, tentu dapat dikatakan bahwa media belajar Powtoon memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa serta peningkatan minat siswa dalam memperhatikan materi yang disediakan.Dalam memahami materi internet dan jaringan lokal siswa secara umum telah mengetahui dengan baik.Berdasarkan penilaian angket dari hasil penilaian terhadap kejelasan pemaparan materi yang diberikan sebanyak 24 siswa kelas VIIImenjawab sudah jelas dan tidak membingungkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis TIK menggunakan aplikasi powtoon pada siswa kelas VIII SMPN4 Fatuleu, dapat disimpulkan bahwa: (1) Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon pada siswa kelas VIII SMPN 4 Fatuleu didesain dengan mengandung unsur teks, gambar, video dan musik. (2) Hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 86% berada pada kategori sangat valid, karena tingkat pencapaian antara 90% - 100% dengan kualifikasi kelayakannya yaitu = Sangat baik, tidak perlu direvisi, sehingga materi pada media tersebut dikatakan sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli media dengan rata-rata 90% berada pada kategori sangat baik, sehingga media pembelajaran dikatakan sangat valid. Efektif karena media pembelajaran dinilai oleh siswa dengan respon rata-rata persentase sebesar 87% serta respon guru dengan rata-rata respon sebesar 86%.

Berdasarkan hasil penelitian dalam penelitian ini maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut: (1) Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran perlu dikuasai oleh guru mata pelajaran, agar guru dapat membuat media pembelajaran sendiri, yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Sebagai guru harus mampu membuat pembelajaran lain dalam bentuk media pembelajaran interaktif. (2) Media pembelajaran ini hanya untuk materi

internet dan jaringan lokal, diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambahkan materi yang lain. Dan juga dapat diterapkan dalam skalah yang lebih luas atau dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

Agnes Maria Diana R, S.Pd.,M.Hum. Viktorius P. Kefa., Darius Y. Nama., Yulsy M. Nitte., Asty. Y. Benu. 2021. Pelatihan Media Pembelajaran Powtoon untuk Pembelajaran Bahasa bagi Guru PAUD dan Guru TK Mentari Balai Pendidikan PAUD Kota Kupang.

Agustina, N., & Susanto, R. (2017).Persepsi Guru Terhadap Pengembangan Profesionalisme Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo.(September).

Andrianti,Yeni,dkk.2016."*Pengembangan Media PowToon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah*".Jurnal Criksetra

A.M, Sardiman. 2014. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.

Arief S., Sadiman, Rahardjo, & Haryono, Anung. (2012). Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya, Depok : Rajawali Pers.

Arsyad, A. (2018). *Media pembelajaran*.

Astika, R. Y., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Pengembangan videmediapembelajaran matematika dengan bantuan powtoon Keyword : Learning Media ; SPLDV ; Powtoon. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, *2*(2), 85–96.

Bretz. RA. 1977. *A Toxonomy of Communication Media New York : Education Technology Publication.*

Dias, l. L. (2021). Perancangan game edukasi sejarah kemerdekaan indonesia menggunakan aplikasi construct 2 berbasis android. Jurnal pendidikan teknologi informasi (jukanti), 4(1), 27-34

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), 104–114.

Gagne. Robert M, 1989. Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran. (terjemah Munandir). PAU Dirjen Dikti Depdikbud. Jakarta.

Gerlan Apriandy Manu, ST,M.Kom., Jhon Enstein, S.Kom, M.Kes., Diana Fallo., S.Kom,M.T., Jannes Bastian S, M.Si., M.Kes., I Gede A. Wiguna,S.Si.,M.Se. 2021. Pembelajaran Online dengan *Google Clasroom* untuk Guru dan Dosen.

Kozma. Robert B. Lowrence W.Belle. george Wiliams. 1991. *Instructional Techniques in Higher Education. New Jersey. Englewood Cliffs*

Lumbanbatu, K., & Novriyeni. (2014). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Beasiswa (Ppa Dan Bbm) Dengan Metode Simple Additive Weighting (Study Kasus : Akbid Kholisaturrahmi Binjai). Jurnal KAPUTAMA.

Manu, G. A., & Fallo, D (2009).Implementasi Google My Business (GMB) Dalam Promosi Pariwisata DI Kota Kupang dan Sekitarnya.*Jurnal Pendidikan Teknologi*(JUKANTI), 2 (2) 8-15. https://doi.org/10.37792/jukanti.v2i2.69

Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran ( Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Referensi.

Newby. Timothy J., Donald A. Stepich., James D. Lehman & James Russel. 2000. *Instruction Technology for Teaching and Learning Edision New Jersey: Upper Saddle River.*

Prof. Dr. Sugiyono (2015). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d. (bandung, alfabeta).

Rusman, dkk (2014) Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada

Slameto.(2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sunjana., Nana., Ahmad Rivai. 2010. Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru

Uno, Hamzah B dan Nurdin Mohamad. 2013. Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik. Jakarta: PT Bumi Aksara.

UU Nomor 20 tahun 2003. Undang-undang sistem pendidikan nasional. https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf, diakses pada 15 mei 2023 pukul 10.27.

Wina Sanjaya, 2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Winkel. W.S.2009. Psikologi Pengajaran. Yogyakarta: Media Abadi