

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Nurdyansyah media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran dalam rangka komunikasi antara pendidik dan peserta didik untuk membawa informasi berupa materi ajar sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.<sup>14</sup>

Sedangkan Hilda dkk. mengemukakan bahwa media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.<sup>15</sup> Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru “biasa”. Di mana, guru dan media mempunyai perannya masing-masing. Jika guru berperan sebagai

---

<sup>14</sup> Nurdyansyah, (2019), *Media Pembelajaran Inovatif*, Sidoarjo: UMSIDA Press, hal. 44.

<sup>15</sup> Hilda, H. Yetri, dan Fredi Ganda P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash, *Jurnal Tatsqif*, 12(2), 188.

komunikatornya, maka media berperan sebagai alat penyampaian komunikasi yang bentuknya bervariasi.

Menurut Wina Sanjaya pengertian lain dari media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.<sup>16</sup> Sementara itu, Gagne dan Briggs dalam Rodhatul Jennah secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan pebelajar yang dapat merangsang pebelajar untuk belajar.<sup>17</sup>

Berdasarkan berbagai macam uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dengan fungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Di samping dapat membantu proses pembelajaran, media juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian siswa dengan cara memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

---

<sup>16</sup> Sanjaya, Wina, (2007), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, hal. 163.

<sup>17</sup> Jennah, Rodhatul, (2009), *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, hal. 2.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah yang bersumber dari ajaran agama, sesuai firman Allah SWT. dalam surah An-Nahl ayat 44, yaitu :

﴿... وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ﴾

Artinya: “Dan Kami turunkan adz-Dzikir (Al-Qur’an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”<sup>18</sup>

Demikian pula dalam hal penerapan media pembelajaran, selain harus memperhatikan perkembangan jiwa dan tingkat daya pikir peserta didik, pendidik juga mesti memperhatikan perkembangan sisi keagamaannya, karena faktor inilah yang sebenarnya menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan dan memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir peserta didik, guru akan sulit untuk mencapai target kesuksesan dalam pembelajaran.

Seperti halnya para nabi dalam mengajak kaumnya (manusia) untuk mengikuti ajaran agama yang benar, selalu bertindak sebagai guru-guru yang baik. Dalam sejarah para nabi dan rasul tugasnya adalah menanamkan aqidah agama yang dibawanya yaitu taat kepada Allah SWT. melalui rasulnya untuk mengajak umatnya mengikuti ajaran agama yang benar dan agar ajaran tersebut dapat mudah diterima oleh umatnya, maka para nabi/rasul tersebut tidak akan pernah lepas dengan memberikan contoh teladan yang baik (uswatun hasanah) dari diri beliau sendiri, ini menunjukkan bahwa para nabi dan rasul sudah menggunakan

---

<sup>18</sup> Departemen Agama RI, (2006), *Al-Quran Tajwid dan Terjemahan*, Jakarta : Magfirah Pustaka, hal. 272.

media yakni melalui perbuatan dan perkataan beliau. Media yang diterapkan nabi Muhammad sebagai nabinya umat Islam, yaitu beliau selalu mencontohkan dengan perbuatan beliau sendiri dalam menyampaikan ajaran agamanya. Beliau selalu memberikan contoh tauladan pada dirinya, seperti sifat-sifat terpuji sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Quran surah Al-Ahzab ayat 21.<sup>19</sup>

﴿لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ



اللَّهُ كَثِيرًا ۝ ﴿١١﴾

Artinya: “*Sungguh, telah ada suri teladan yang baik pada (diri) Rasulullah bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) Hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah.*”<sup>20</sup>

Sebagai seorang nabi dan rasul yang agung Rasulullah selalu memberikan contoh teladan yang baik bagi umatnya, maka hendaknya sebagai seorang pendidik kita dapat menumbuh kembangkan sifat dan sikap yang baik pula baik di lingkungan sekolah maupun di masyarakat, karena contoh teladan yang baik sangat besar pengaruhnya dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran dalam agama Islam. Istilah *uswatun hasanah* yang disebut dengan istilah demonstrasi yakni mencontohkan atau memberikan contoh atau memperagakan, menunjukkan tentang cara melakukan sesuatu. Media *uswatun*

---

<sup>19</sup> Jennah, Rodhatul, (2009), *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, hal. 3-4.

<sup>20</sup> Departemen Agama RI, (2006), *Al-Quran Tajwid dan Terjemahan*, Jakarta: Magfirah Pustaka, hal. 420.

hasanah ini selalu digunakan Nabi Muhammad SAW. dalam mengajarkan bagaimana cara mengerjakan shalat mulai dari takbir sampai salam.<sup>21</sup>

### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Mulai dari yang sederhana, konvensional hingga media yang kompleks, modern dan rumit. Dari yang dioperasikan secara manual maupun menggunakan alat bantu perangkat keras atau sumber daya tertentu dalam pengoperasiannya. Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Septy Nurfadhillah yaitu sebagai berikut:

#### 1) Media audio

Merupakan media yang menggunakan indra pendengar sebagai perantara dalam menyampaikan isi media atau mengandalkan suara saja dalam penggunaannya. Media yang termasuk yaitu radio, rekaman suara.

#### 2) Media visual

Merupakan media yang menggunakan indra penglihatan sebagai perantara atau dalam penyampaian isi media. Media visual ini terbagi menjadi dua dimensi. Media visual dua dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar atau media yg hanya dapat dilihat dalam bidang datar. Contohnya yaitu media grafis, seperti tulisan, dan gambar.

#### 3) Media audio visual

Merupakan media yang menghubungkan indra pada media audio dan media visual. Media audio visual menggunakan indra penglihatan dan pendengaran

---

<sup>21</sup> Jennah, Rodhatul, (2009), *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, hal. 4.

sebagai perantara dalam menyampaikan isinya. Contohnya berupa video, film, televisi, dan lain-lain.<sup>22</sup>

Gagne & Briggs dalam Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.<sup>23</sup> Berikut ini akan diuraikan klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk., dalam Arsyad, yaitu:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

---

<sup>22</sup> Nurfadhillah, Septy. dkk, (2021), *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, Tangerang: CV. Jejak, hal. 51.

<sup>23</sup> Arsyad, Azhar, (2002), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

#### 4) Media berbasis audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio-visual adalah video, film, *slide* bersama *tape*, dan televisi.

#### 5) Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.<sup>24</sup>

#### c. Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak ahli. Salah satunya menurut Kemp & Dayton (dalam Jennah) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

---

<sup>24</sup> Arsyad, Azhar, (2008), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan
- 7) Sikap positif pebelajar dapat ditingkatkan
- 8) Peran pembelajar dapat berubah ke arah yang lebih positif.<sup>25</sup>

Sementara itu, menurut Noor secara keseluruhan manfaat media pembelajaran adalah untuk melancarkan komunikasi atau interaksi antara guru dengan siswa sehingga aktivitas pembelajaran dapat terjalin sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan efektif serta efisien. Sedangkan secara lebih khusus, manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan di mana saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sifat positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

---

<sup>25</sup> Jennah, Rodhatul, (2009), *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, hal. 22-24.

Selain itu, fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu:

- 1) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
- 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengejaran secara baik
- 3) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
- 4) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
- 5) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
- 6) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
- 7) Meningkatkan kualitas pelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar
- 3) Memberikan struktur materi pembelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar
- 4) Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar
- 5) Merangsang pembelajar untuk berfokus beranalisis
- 6) Menciptakan kondisi situasi belajar tanpa tekanan
- 7) Pembelajaran dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.<sup>26</sup>

Kemudian Ramli mengelompokkan fungsi media pembelajaran menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan

---

<sup>26</sup> Noor, Muhammad, (2010), *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan, hal. 6.

bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan. Kedua, membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar.<sup>27</sup>

Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan.<sup>28</sup>

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat dan fungsi sebagai berikut:

- 1) Membantu guru dalam proses pembelajaran
- 2) Penyajian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran
- 3) Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik

---

<sup>27</sup> Ramli, Muhammad, (2012), *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin: IAIN antasari Press, hal. 2.

<sup>28</sup> Hasan, Muhammad. dkk, (2021), *Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Grup, hal. 35-36.

- 4) Memberikan informasi secara terstruktur dan sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran
- 5) Waktu yang digunakan lebih efisien dan dapat terkontrol
- 6) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran

## **2. Powtoon**

### **a. Pengertian Powtoon**

Perkembangan teknologi dan informasi menjadi salah satu hal yang sering diperbincangkan. Hal ini disebabkan banyaknya media-media yang lahir dari perkembangan tersebut. Dengan berkembangnya sistem ini, semakin memudahkan setiap orang dalam berinteraksi melalui media baik melalui perangkat keras seperti telepon genggam maupun komputer.

Begitu pula dalam dunia pendidikan, sistem yang semakin berkembang ini mulai memiliki peranan yang cukup penting pada pembelajaran. Salah satu perannya ialah melalui media pembelajaran dengan memanfaatkan IT (*Information and Technology*) atau teknologi informasi seperti perangkat komputer dan internet. Melalui komputer dan sistem internet inilah media pembelajaran dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk media yang akan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Adapun salah satu aplikasi berbasis IT yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu media pembelajaran adalah aplikasi *Powtoon*. Aplikasi ini dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk membuat video animasi kartun secara ringkas dan bebas

bayar. Materi akan terlihat lebih menarik, sehingga siswa diharapkan mampu untuk lebih cepat menerimanya apabila media ini digunakan.<sup>29</sup>

Qurrotaini, dkk mengemukakan bahwa *Powtoon* merupakan layanan *online* yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Penggunaan fitur yang sangat mudah memberikan keuntungan, baik kepada peserta didik hingga tenaga pengajar karena dapat mengemas bahan ajar secara inovatif.<sup>30</sup> Media yang memiliki unsur citra dan suara (penglihatan dan pendengaran) akan meningkatkan tingkat retensi (memori) siswa pada materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Hal ini akan membangkitkan proses berpikir terhadap mata pelajaran yang sedang dilakukan, sehingga dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang aktif. Menurut Villar (dalam Agustin) media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* merupakan layanan online yang dapat memberikan fitur animasi yang dapat memberikan fitur animasi yang menarik termasuk banyak pilihan jenis gambar dan dapat menyertakan video dan berbagai animasi dalam fitur *Powtoon* seperti memanipulasi objek, menambahkan gambar, menyediakan musik dan dapat menambahkan gambar, menyediakan musik dan dapat menambahkan teks.<sup>31</sup> Begitu pula dengan pendapat Rioseco et al (dalam Kusumawati) *Powtoon* merupakan aplikasi yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi yang memiliki keunggulan dalam fitur karakter,

---

<sup>29</sup> Rahmawati, Arie. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1).

<sup>30</sup> Qurrotaini Lativa. dkk. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring, *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UM*.

<sup>31</sup> Agustin. H, Dwi Priyo U, dan Adi Slamet K. (2022). Test the Effectiveness of Mathematics Learning Media Based on Powtoon Animation Video in Junior High School on Two-Variable Linear Equation System Material, *Mathematics Education Journals*, 6(1), 70-80.

model animasi dan benda-benda kartun yang membuat pembelajaran lebih menarik. Aplikasi *Powtoon* merupakan aplikasi *online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat video pendek untuk menyampaikan informasi kepada audiens secara menarik dengan fitur-fitur yang sudah disediakan, fitur elemen yang tersedia di aplikasi dilengkapi dengan latar belakang, animasi, dan penggabungan suara atau musik.<sup>32</sup>

Melalui penjelasan diatas, dapat dikatakan bahwa media *Powtoon* dapat memberikan inovasi terbaru untuk media pembelajaran matematika khususnya berupa video pembelajaran. Adapun beberapa tampilan yang terdapat dalam aplikasi *Powtoon* dapat dilihat pada gambar berikut:

#### 1. Tampilan awal masuk ke akun *Powtoon*

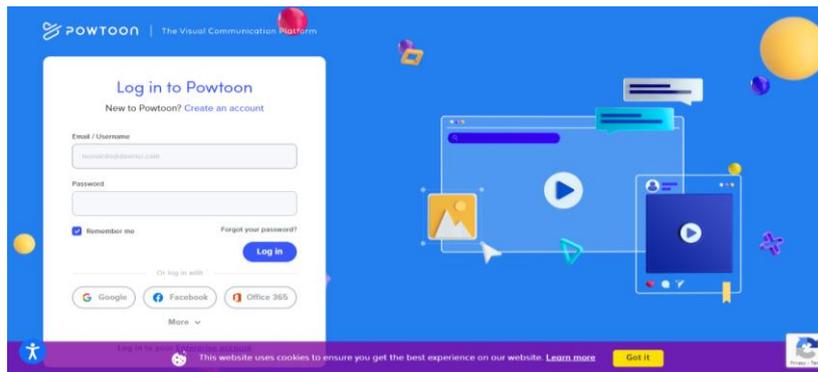


**Gambar 2.1.** Tampilan awal masuk ke akun *Powtoon*

---

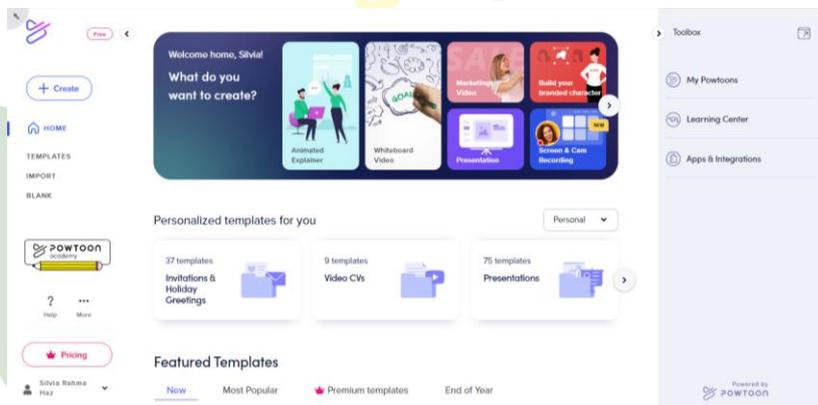
<sup>32</sup> Kusumawati, Fera, Danang S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Aritmatika Sosial, *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1486-1498.

2. Tampilan *log in* ke akun *Powtoon*



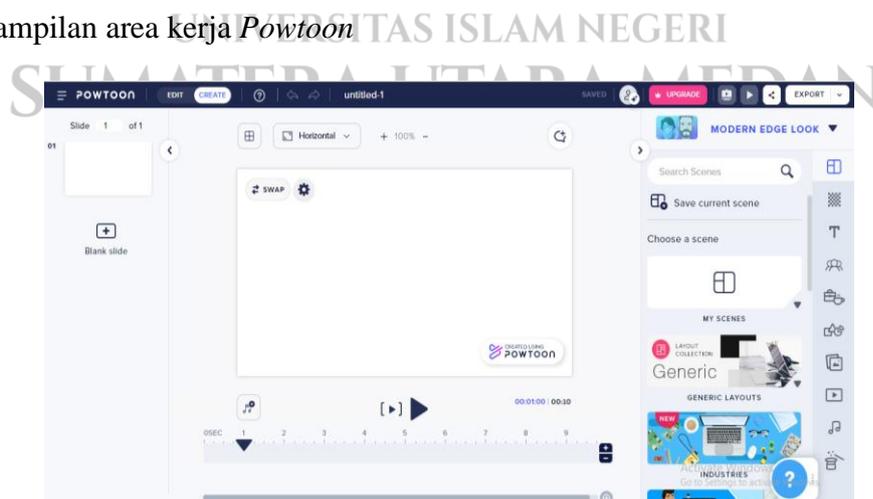
Gambar 2.2. Tampilan *log in* ke akun *Powtoon*

3. Tampilan menu utama pada aplikasi *Powtoon*



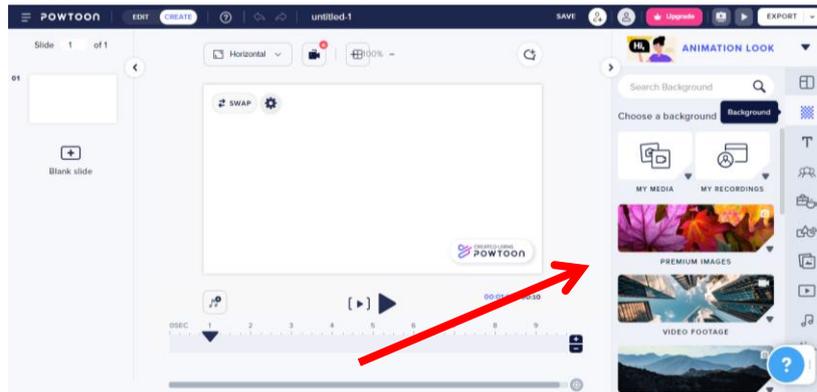
Gambar 2.3. Tampilan menu utama pada aplikasi *Powtoon*

4. Tampilan area kerja *Powtoon*



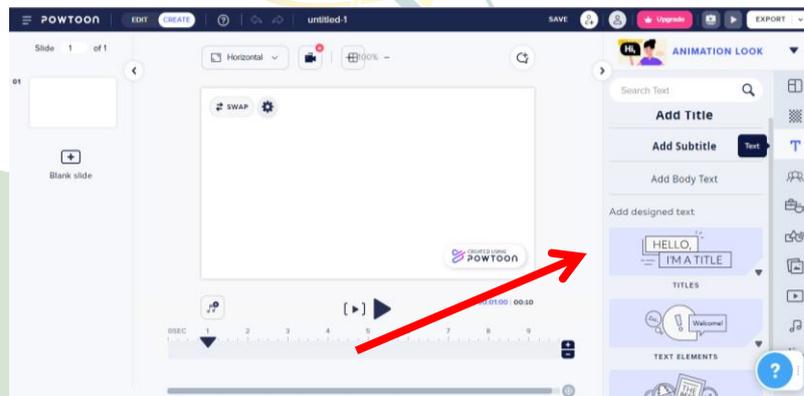
Gambar 2.4. Tampilan area kerja *Powtoon*

5. Tampilan untuk memasukkan atau mengubah *background* pada *Powtoon*



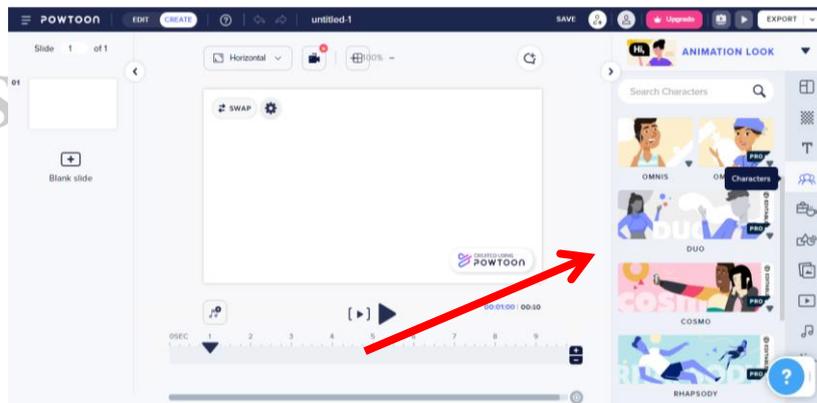
**Gambar 2.5.** Tampilan memasukkan atau mengubah *background*

6. Tampilan untuk memasukkan dan mengubah jenis teks pada *Powtoon*



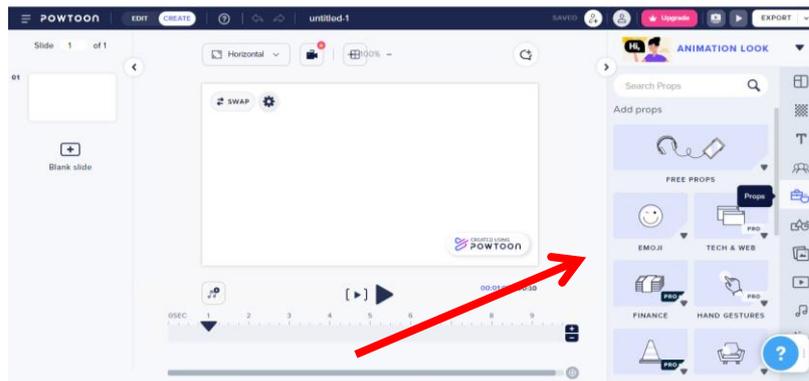
**Gambar 2.6.** Tampilan memasukkan dan mengubah jenis teks

7. Tampilan untuk memasukkan jenis karakter animasi pada *Powtoon*



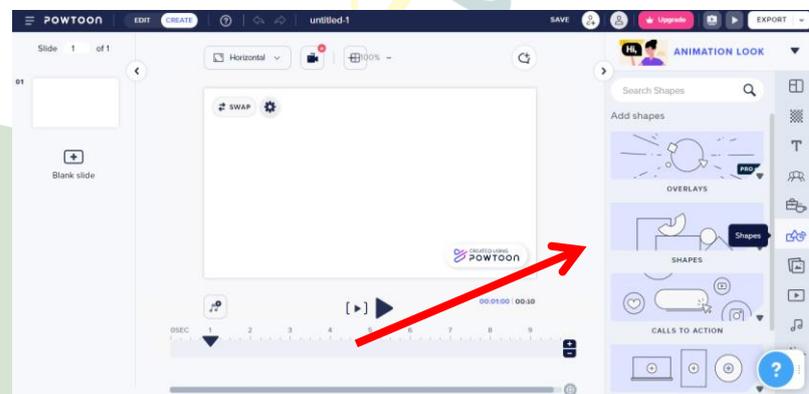
**Gambar 2.7.** Tampilan memasukkan jenis karakter animasi *Powtoon*

8. Tampilan untuk memasukkan berbagai jenis alat pada animasi *Powtoon*



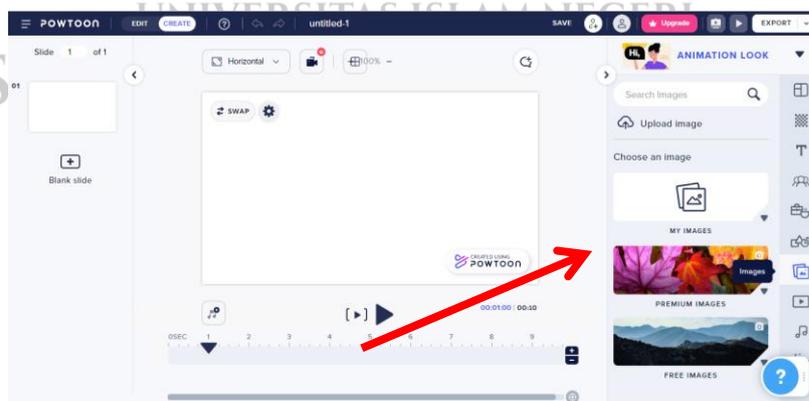
**Gambar 2.8.** Tampilan memasukkan berbagai alat animasi *Powtoon*

9. Tampilan untuk memasukkan berbagai jenis bentuk pada animasi *Powtoon*



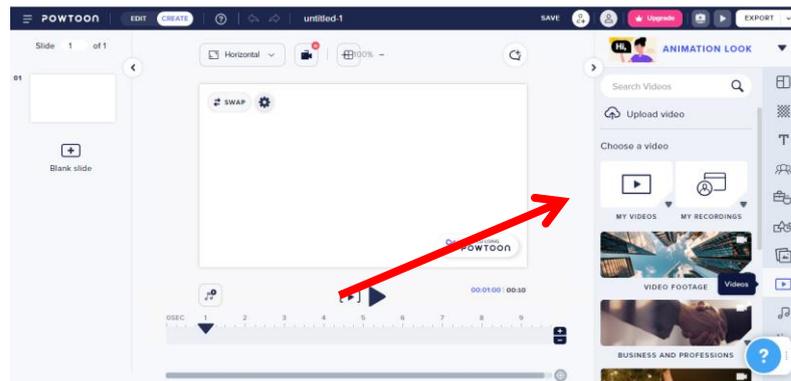
**Gambar 2.9.** Tampilan memasukkan berbagai bentuk animasi *Powtoon*

10. Tampilan untuk memasukkan gambar pada animasi *Powtoon*



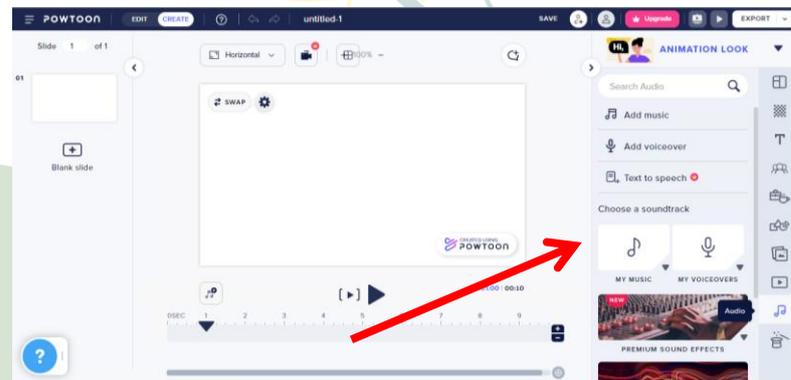
**Gambar 2.10.** Tampilan memasukkan gambar

11. Tampilan untuk memasukkan video pada animasi *Powtoon*



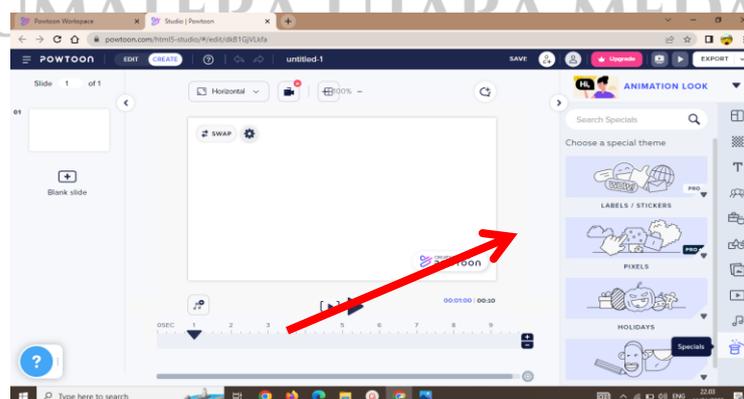
**Gambar 2.11.** Tampilan memasukkan video

12. Tampilan untuk memasukkan audio atau suara pada animasi *Powtoon*



**Gambar 2.12.** Tampilan memasukkan audio atau suara

13. Tampilan untuk memasukkan hal-hal khusus dengan berbagai tema pada animasi *Powtoon*



**Gambar 2.13.** Tampilan memasukkan hal-hal khusus

## **b. Manfaat Powtoon**

Media pembelajaran *Powtoon* termasuk dalam media audio visual, dilengkapi dengan fitur animasi yang menarik. Media pembelajaran *Powtoon* pada prinsipnya sama seperti *PowerPoint*, tetapi dalam penyajian presentasi lebih hidup karena menggabungkan media audio dan visual, sehingga membuat siswa tidak cepat bosan. Manfaat media *Powtoon* dalam pembelajaran diantaranya penggunaan aplikasi ini mudah dan tidak memerlukan langkah-langkah yang rumit. *Powtoon* dirancang sesederhana mungkin tanpa meninggalkan kualitas bagi para penggunanya. Penyajian dalam media *Powtoon* ini sendiri berupa media audio visual bisa disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, di mana pun dan kapan pun. *Powtoon* menyajikan materi yang interaktif, serta video yang ditampilkan tidak memakan durasi yang lama, sehingga siswa tidak jenuh terhadap pembelajaran.<sup>33</sup>

Adapun manfaat media pembelajaran *Powtoon* (*video player*) menurut Puspitarini dkk adalah sebagai berikut:

1. Media *Powtoon* dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Media *Powtoon* dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti misalnya: objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, film, bingkai, dan gambar.
3. Media *Powtoon* dapat mengatasi gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.

---

<sup>33</sup> Rahmawati, Arie. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1).

4. Media *Powtoon* dapat mengatasi penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi yang dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik, serta mendorong kegairahan belajar, memungkinkan terjadi interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.<sup>34</sup>

### c. Kelebihan dan Kekurangan *Powtoon*

Menurut One ada berbagai macam kelebihan pada media *Powtoon*, antara lain:

- 1) Interaktif
- 2) Mencakup segala aspek indra
- 3) Penggunaannya praktis
- 4) Kolaboratif
- 5) Dapat digunakan dalam kelompok besar
- 6) Lebih variatif
- 7) Dapat memberikan *feedback*
- 8) Memotivasi.<sup>35</sup>

Sementara itu, menurut Fitriyani ada beberapa kelebihan dalam pembuatan media audio-visual *Powtoon*, antara lain:

- 1) Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan *website* [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com) tanpa harus mengunduh aplikasi

---

<sup>34</sup> Puspitarini, Yanuari Dwi. Muhammad Akhyar, dan Djono. (2019). Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences, *International Journal of Educational Research Review*, 4(2).

<sup>35</sup> One. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 3.

- 2) Terdapat banyak pilihan *template background* sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar
- 3) Tersedia konten animasi, *font*, dan *transition effect*
- 4) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif
- 5) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dibagikan di *YouTube*
- 6) Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio

Di samping memiliki kelebihan, *Powtoon* juga memiliki kekurangan, antara lain:

- 1) Merupakan software online yang memerlukan internet untuk membukanya
- 2) Durasi yang terbatas
- 3) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar
- 4) Bagi pengguna *Powtoon* yang tidak berbayar hanya dapat mengekspor *file* ke *YouTube*, bila ingin menyimpannya dapat mengunduh *file* melalui *YouTube*.<sup>36</sup>

## **B. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, masih banyak siswa yang menganggap bahwa pembelajaran matematika itu sangat membosankan dan sulit. Siswa juga kurang aktif (pasif) dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Hal itu terjadi dikarenakan penyampaian materi yang monoton tanpa ada inovasi yang

---

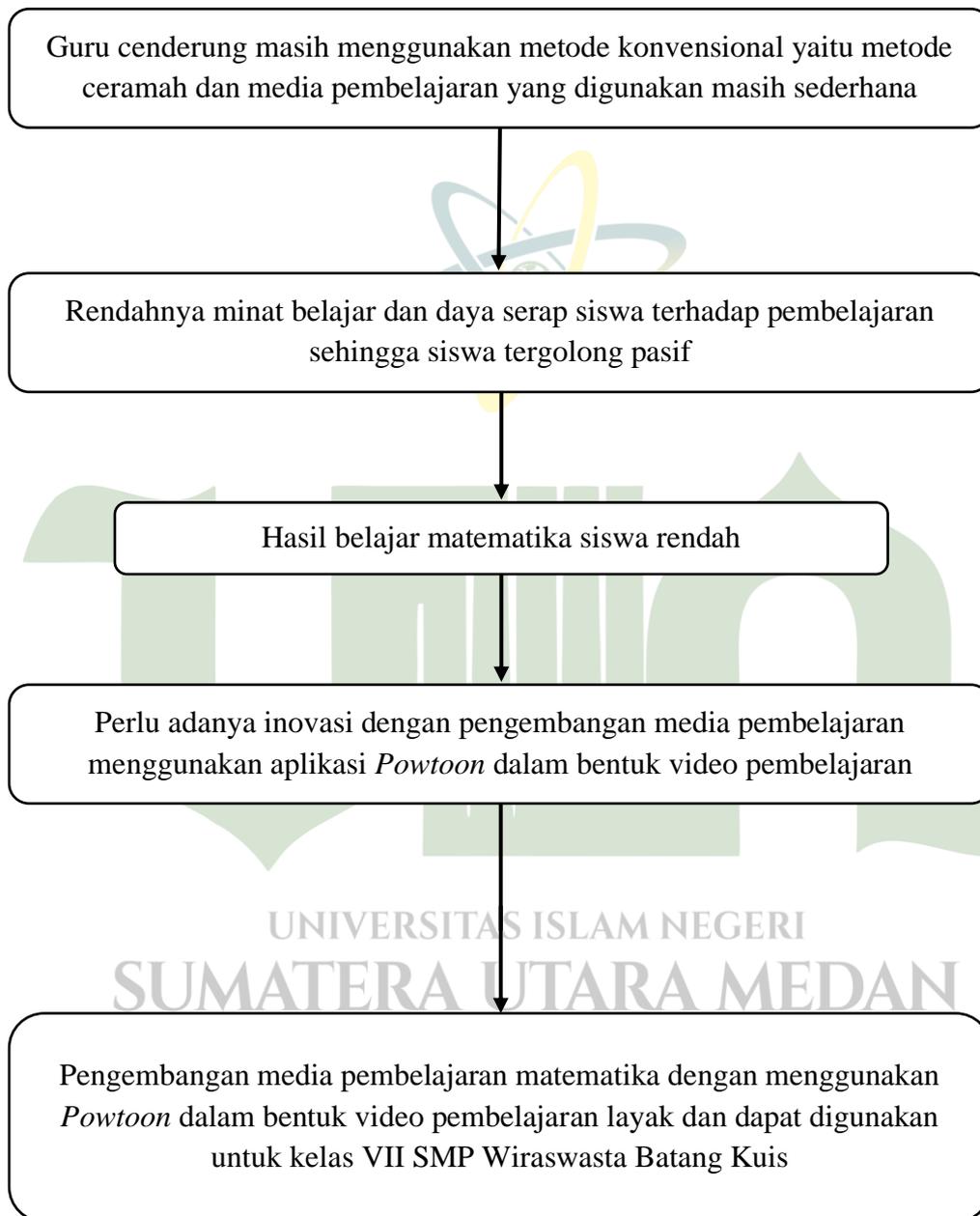
<sup>36</sup> Fitriyani, Nina. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar, *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1).

bervariasi, sehingga pelajaran yang disampaikan kurang maksimal. Kemudian media yang digunakan guru di kelas VII SMP Wiraswasta Batang Kuis masih sederhana dan belum memanfaatkan perkembangan teknologi secara maksimal karena guru masih sulit menyesuaikan materi pembelajaran dengan media yang digunakan sehingga kerap kali guru memakai media yang dibuat dengan sederhana dan memerlukan waktu cukup lama. Adapun media pembelajaran matematika yang digunakan hanya terbatas pada media buku cetak dan media *PowerPoint* yang hanya berisi tulisan dan gambar saja. Dimana media-media tersebut menurut pendidikan masih kurang optimal untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

Oleh karena itu, mesti ada upaya dalam memberikan inovasi baru di dalamnya. Salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam menyajikan materi dengan *output* berupa video pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif tersebut menjadikan pembelajaran lebih optimal sehingga siswa dapat memahami konsep dari materi yang diajarkan dan hasil belajar matematika siswa dapat meningkat menjadi lebih baik lagi.

Hal ini diharapkan agar media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon* yang dikembangkan dapat lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi bilangan berpangkat. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam bentuk video pembelajaran yang telah dikembangkan dengan perangkat pendukungnya yaitu tes hasil belajar siswa dengan langkah penelitian dan

pengembangan dari Furtermore, Lee, dan Owens yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).



**Gambar 2.14.** Kerangka berpikir

### C. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muthmainnah, Nisa, Ashifa, Dewi, Furnamasari (2021). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat kesimpulan bahwa media *Powtoon* sangat efektif untuk dijadikan media pembelajaran PKn di sekolah dasar karena *Powtoon* mengajikan berbagai macam fitur animasi dan sebagian besar siswa-siswa mengalami peningkatan hasil belajar saat menggunakan media *Powtoon*. Siswa juga mengatakan lebih senang menggunakan media *Powtoon* dibandingkan hanya membaca materi saja. Apalagi di masa pembelajaran daring seperti ini, jika guru tidak kreatif menyediakan media pembelajaran, maka siswa akan semakin malas untuk belajar. Oleh karena itu, media *Powtoon* merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran.<sup>37</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2021). Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka media pembelajaran *Powtoon* sebagai media pembelajaran ekonomi sudah memenuhi kriteria layak menurut ahli materi, ahli media, ahli evaluasi. Kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dengan variasi materi kerjasama ekonomi internasional telah dinyatakan layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, menunjukkan bahwa media pembelajaran *Powtoon* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Direkomendasikan penelitian selanjutnya perlu adanya variasi animasi yang lebih menarik, menerapkan media pembelajaran

---

<sup>37</sup> Muthmainnah, Anti. dkk. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Media *Powtoon* Selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 5(6).

*Powtoon* pada materi lainnya. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.<sup>38</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi, Handayani (2021). Hasil validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Validasi oleh kedua ahli materi memperoleh nilai 82,85% dengan aspek penyajian, lalu pada aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 93,33%, sedangkan pada aspek manfaat 85%. Secara keseluruhan validasi ahli materi memperoleh skor total nilai rata-rata 85,83% dengan kategori sangat baik sehingga layak digunakan. Validasi ahli media dilakukan dua ahli media, pada aspek penyajian memperoleh nilai skor 88,75%, pada aspek tulisan memperoleh nilai rata-rata 80%, sedangkan pada aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 95%. Secara keseluruhan validasi ahli media memperoleh skor total nilai rata-rata 88,33% kategori baik. Hasil respon siswa memperoleh skor 82,85% pada aspek penyajian, 93,33% aspek bahasa, dan 85% aspek manfaat. Nilai skor secara keseluruhan pada hasil respon siswa 86,94% dengan kategori sangat baik, sehingga media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pembelajaran IPA materi sumber energi alternatif layak digunakan.<sup>39</sup>
4. Penelitian yang dilakukan oleh Awalia, Pamungkas, Alamsyah, Sinta (2019) Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi *Powtoon* dengan menggunakan model 4-D telah dikembangkan berdasarkan hasil kritik dan saran dari para ahli

---

<sup>38</sup> Putri, Ervina, F. (2021). Media Pembelajaran *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pelajaran Ekonomi, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2).

<sup>39</sup> Dewi, Fifit, F. dan Sri Lestari, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar, 5(4).

sehingga dapat diuji cobakan di kelas IV SDN Karangtumaritis. Hasil post test yang dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Karangtumaritis memperoleh skor rata-rata sebesar 76,14 yang termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian, media pembelajaran animasi *Powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai mata pelajaran matematika di kelas IV materi keliling dan luas bangun datar.<sup>40</sup>

5. Penelitian yang dilakukan oleh Qurrotaini, dkk (2020). Pada Penerapan Media Video Berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas V B SDN Pondok Petir 03 Kota Depok dapat disimpulkan bahwa media video animasi *Powtoon* efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Efektivitas dapat ditinjau dari adanya bahan ajar yang dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran yang masih abstrak. Manfaat lainnya adalah penggunaan media pembelajaran video berbasis animasi *Powtoon* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara daring. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa animasi *Powtoon* mempunyai efektifitas yang sangat baik terhadap antusias dan dapat menarik minat belajar peserta didik.<sup>41</sup>
6. Penelitian yang dilakukan oleh Apriliani dkk. (2021). Media pembelajaran PPKn SD menggunakan aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan sangat layak untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran tersebut ditunjukkan dengan hasil penilaian yang diberikan oleh

---

<sup>40</sup> Awalia, Izomi. Aan S. Pamungkas, dan Trian, P. Alamsyah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD, *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1)

<sup>41</sup> Qurrotaini, Lativa. dkk. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring, *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.

validator. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan karakter tanggung jawab peserta didik kelas IV SD. Penggunaan media pembelajaran berbentuk video berbasis *Powtoon* ini sangat berpengaruh dan efektif dalam menanamkan karakter tanggung jawab peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* dalam proses pembelajaran, khususnya pada muatan pelajaran PPKn.<sup>42</sup>

7. Penelitian yang dilakukan oleh Donna, Egok, dan Febriandi (2021). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* pada pembelajaran tematik Kelas V dinyatakan valid oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Sehingga layak digunakan dalam pembelajaran tematik. Multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* dinyatakan sangat praktis setelah diujicobakan kepada peserta didik dan guru. Praktikalitas telah diujicobakan pada uji coba kelompok kecil (*small group*) dan uji lapangan (*field testing*). Multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* dinyatakan memiliki efek potensial yang tinggi berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Powtoon* layak digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Apriliani, Medhitya Alda. dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis *Powtoon* untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).

<sup>43</sup> Donna, R. Asep, S. E. dan Riduan, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 5(5).

8. Penelitian yang dilakukan oleh Arif dan Muthoharoh (2021). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media *Powtoon* layak diimplementasikan, membantu memudahkan pemahaman dan meningkatkan kemampuan representasi peserta didik.<sup>44</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

---

<sup>44</sup> Arif, Syaiful dan Amalia N. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA di Tengah Pandemi Covid-19, *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 5(1).