

Pengembangan Video Pembelajaran Animasi *Powtoon* Pada KD Menerapkan Metode Dasar Pengolahan Makanan untuk SMA *Double Track* Tata Boga

Diva Dwi Marsanda*, Sri Handajani, Lucia Tri Pangesthi, Ila Huda Puspita Dewi

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60231, Indonesia

*Corresponding Author: divamrsnda@gmail.com

Article History

Received : March 06th, 2025

Revised : April 27th, 2025

Accepted : May 10th, 2025

Abstract: Program double track dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan tambahan termasuk Tata Boga, namun pembelajaran masih menggunakan media yang kurang efektif dan menarik. Untuk mendukung pemahaman siswa, dikembangkan media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan, kelayakan materi maupun media, serta respon peserta didik terhadap video pembelajaran animasi *powtoon* pada KD menerapkan metode dasar pengolahan makanan untuk SMA double track tata boga. Penelitian ini menerapkan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yang meliputi Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebarluasan, namun dilakukan hanya sampai Pengembangan. Metode untuk mengumpulkan data yaitu memakai lembar validasi dan lembar angket, kemudian diukur menggunakan skala likert. Berdasarkan hasil dari analisis data, menunjukkan: produk yang berhasil dikembangkan yakni video pembelajaran animasi *Powtoon* pada KD menerapkan metode dasar pengolahan makanan yang dapat diakses melalui link maupun QR code untuk digunakan dalam pembelajaran, kelayakan media memperoleh hasil yang sangat layak (93,55%) dan kelayakan materi juga mendapatkan hasil yang sangat layak (98,26%), serta respon peserta didik menunjukkan hasil yang sangat baik (94,60%). Dapat ditarik kesimpulan, video pembelajaran animasi *Powtoon* pada KD menerapkan metode dasar pengolahan makanan untuk SMA double track tata boga sangat layak sekaligus dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Keywords: Animasi, metode dasar pengolahan makanan, pengembangan, *Powtoon*, video pembelajaran.

PENDAHULUAN

Double track merupakan program pembekalan keterampilan yang digelar untuk membantu peserta didik yang tidak memiliki rencana berkuliah, melalui pemanfaatan kebijakan setempat yang sejalan dengan tujuan sekolah. Kegiatan ini memberikan keterampilan tambahan yang diposisikan sebagai ekstrakurikuler, dengan ketentuan setiap siswa wajib bergabung minimal satu tahun dalam ekstrakurikuler pilihan mereka. Program ini dilaksanakan dengan cara mengintegrasikan metode pembelajaran SMA dan SMK, dengan tujuan agar peserta didik siap menghadapi dunia profesional atau dunia kerja. Beberapa sekolah di Jawa Timur telah mengimplementasikan program *double track*, salah satunya adalah SMA Muhammadiyah 8 Cerme-Gresik. Sekolah ini memiliki beberapa pilihan program *double track*, salah satunya adalah Tata Boga. Berdasarkan

observasi selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan tanya jawab bersama pembimbing *double track* tata boga, diperoleh informasi bahwa pembelajaran masih terbatas pada penggunaan *powerpoint* yang hanya memuat resep masakan. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kesulitan memahami materi metode dasar pengolahan makanan. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif untuk memudahkan pemahaman peserta didik. Sebelum melaksanakan praktik memasak, peserta didik membutuhkan pengantar materi yang memadai untuk memastikan kelancaran dan kedisiplinan selama praktik.

Materi metode dasar pengolahan makanan memerlukan kemampuan memahami, menganalisis, dan mendalami konsep materi. Untuk menguasai pengetahuan konseptual dan prosedural, peserta didik perlu memahami tiga aspek utama, yakni aspek kognitif, psikomotor,

dan afektif. Materi ini sulit dipahami jika hanya dengan membaca dan mendengar saja, sehingga banyak peserta didik yang belum menguasainya secara terperinci. Perbedaan jenis pendidikan ini dapat membuat peserta didik SMA kesulitan memahami materi tersebut, karena mereka tidak memiliki dasar pengetahuan yang sama dengan peserta didik SMK yang sudah terbiasa dengan praktik langsung. Dalam beberapa tahun terakhir, *Powtoon* telah menjadi salah satu pilihan aplikasi video animasi yang terkenal di kalangan pendidik sebagai media pembelajaran. *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis *website* yang memungkinkan pengguna membuat presentasi materi dalam bentuk video animasi yang menarik perhatian dan minat peserta didik. Menurut Kholilurrohmah (2017), *Powtoon* mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik karena dilengkapi fitur yang komprehensif, mencakup animasi *handwriting*, karakter 2D, efek perpindahan *scene* yang dinamis, serta pengaturan alur waktu yang mudah dioperasikan. Mayoritas fitur tersedia dalam satu antarmuka, serta dapat digunakan untuk membuat presentasi. Hal ini menjadikannya pilihan yang semakin populer dalam dunia pendidikan.

Media ini efektif dalam menyajikan materi secara visual, terutama untuk membantu siswa memahami langkah-langkah dan teknik dasar pengolahan makanan. Penelitian membuktikan bahwa video pembelajaran animasi dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan retensi materi pada peserta didik. Penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran sejalan dengan kebutuhan integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya untuk bidang Tata Boga yang memerlukan visualisasi prosedural.

Latifah (2022) menyatakan bahwa *Powtoon* dirancang dengan antarmuka yang familiar seperti alat presentasi lainnya, namun menghasilkan *output* yang lebih menarik. Meskipun tidak memerlukan spesifikasi perangkat yang canggih, disarankan menggunakan komputer dengan RAM minimal 1 GB, VGA *On Board*, dan koneksi internet yang stabil. Untuk perangkat *Android*, direkomendasikan menggunakan *handphone* dengan RAM minimal 3 GB, *Android 9 (Pie)*, prosesor *octa-core*, dan penyimpanan internal 32 GB. Untuk menggunakan *website Powtoon*, pengguna membutuhkan koneksi internet melalui kuota data atau jaringan *Wi-Fi*. Namun, video *Powtoon* juga dapat diunduh untuk penggunaan

tanpa internet. Pengguna dapat memanfaatkan kartu *microSD* atau layanan *cloud* seperti *Google Drive* jika kapasitas internal terbatas. Video juga dapat diunggah ke *YouTube* untuk kemudian diunduh dan diputar secara *offline*.

Penelitian terdahulu oleh Rahma (2024), menunjukkan bahwasanya pengembangan video animasi *powtoon* pada materi lipatan daun dinilai sangat layak oleh para ahli, sehingga dapat diaplikasikan pada pembelajaran. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Tifani (2021) memperoleh hasil bahwasanya pengembangan video pembelajaran animasi *Powtoon* tentang materi minyak bumi menghasilkan produk yang layak digunakan menurut para ahli, sehingga sangat sesuai untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil analisis data observasi di lapangan serta wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran audiovisual yang menarik, khususnya video animasi untuk KD menerapkan metode dasar pengolahan makanan. Media ini akan memudahkan peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang sesuai kurikulum dan mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia kerja yang kompetitif. Oleh sebab itu, peneliti mengusulkan penelitian berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada KD Menerapkan Metode Dasar Pengolahan Makanan untuk SMA *Double Track* Tata Boga".

METODE

Penelitian ini mengaplikasikan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang efektif serta menguji keefektifan produk tersebut (Zakariah, Vivi, & Muhammad, 2020). Metode R&D ini, mengacu pada model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan et al. (1974). Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap, yakni meliputi *Define Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Akan tetapi, penelitian ini dibatasi sampai tahap *Develop* saja karena adanya hambatan dalam alokasi waktu dan anggaran. Model ini sangat mendukung pengembangan video pembelajaran yang tidak hanya efektif dan efisien, tetapi juga sesuai dengan karakteristik peserta didik, sekaligus berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran berbasis kompetensi. Model ini dipilih karena orientasinya pada penciptaan

produk berupa video pembelajaran animasi *powtoon* pada KD menerapkan metode dasar makanan untuk SMA *double track* tata boga yang layak untuk digunakan pada pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 8 Cerme-Gresik dan melibatkan 20 siswa yang mengikuti *Double Track* Tata Boga sebagai subjeknya. Proses pengumpulan data dilakukan dengan 2 cara, yaitu dokumentasi dan penyebaran angket kepada para validator maupun peserta didik. Validator merupakan ahli media dan ahli materi yang memberikan masukan terkait kelayakan materi serta media pembelajaran. Instrumen pengumpulan data meliputi; 1) kuesioner validasi oleh para ahli, serta 2) kuesioner respon peserta didik dengan memakai skala Likert 4 rentangan. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif untuk menguji tingkat kelayakan media pembelajaran dari hasil pengembangan. Analisis data dilakukan melalui berbagai tahapan, yaitu:

1. Analisis Data Validasi Ahli

Analisis data validasi ahli dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian berbasis skala Likert 4 poin. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum X$ = Jumlah skor kriteria yang dipilih

N = Skor ideal

2. Analisis Data Uji Coba Produk

Data dari uji coba produk dianalisis untuk mengukur tingkat pemahaman dan daya tarik video pembelajaran, menggunakan persentase skor dari angket respon peserta didik.

3. Konversi Kriteria Kelayakan

Hasil analisis data dikonversi ke dalam kategori kelayakan dengan interval persentase yang tersaji dalam Tabel 1.

Tabel 1. Konversi Nilai dari Skor Hasil Validasi

Interval Presentase (%)	Keterangan
86-100	Sangat Layak
76-85	Layak
60-75	Cukup Layak
55-59	Kurang Layak
≤ 54	Tidak Layak

Hasil respon peserta didik juga dikonversikan menggunakan kategori yang sama untuk menilai kualitas media pembelajaran, yang tertera pada Tabel 2.

Tabel 2. Konversi Nilai dari Skor Hasil Respon Peserta Didik

Interval Presentase (%)	Keterangan
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup Baik
55-59	Kurang Baik
≤ 54	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, namun untuk implementasinya hanya sampai tahap *disseminate* karena kurangnya waktu dan anggaran. Hasil penelitian berupa video pembelajaran animasi *powtoon* untuk KD menerapkan metode dasar pengolahan makanan, yang ditujukan bagi peserta didik *Double Track* Tata Boga.

Pada tahap pendefinisian (*define*), dilakukan analisis awal yang mengidentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran, seperti penggunaan metode ceramah yang kurang menarik, kesulitan peserta didik memahami materi tanpa media visual, dan kurangnya fokus saat pembelajaran. Analisis peserta didik menunjukkan bahwa setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda dalam memahami materi, sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif serta mudah dimengerti. Analisis tugas menunjukkan bahwa peserta didik diharapkan mampu menerapkan metode dasar pengolahan makanan, dengan penilaian melalui kuis, praktik, dan observasi sikap. Analisis konsep menghasilkan penyampaian materi yang dilengkapi dengan gambar, animasi, video, dan narasi audio. Analisis tujuan pembelajaran menghasilkan rumusan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Hasil rumusan tujuan pembelajaran tertera pada Tabel 3.

Tabel 3. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator Kompetensi	Pencapaian	Tujuan Pembelajaran
3.2 Menerapkan metode dasar pengolahan makanan	3.2.1	Menganalisis pengertian metode dasar pengolahan makanan	Peserta didik dapat menganalisis pengertian metode dasar pengolahan makanan dengan benar
	3.2.2	Menganalisis tujuan metode dasar pengolahan makanan	Peserta didik dapat menganalisis tujuan metode dasar pengolahan makanan dengan tepat
	3.2.3	Mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan pada metode dasar pengolahan makanan	Peserta didik dapat mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan pada metode dasar pengolahan makanan dengan tepat
	3.2.4	Mengidentifikasi macam-macam metode dasar pengolahan makanan	Peserta didik dapat mengidentifikasi macam-macam metode dasar pengolahan dengan benar
	3.2.5	Menganalisis prosedur dalam metode dasar pengolahan makanan	Peserta didik dapat menganalisis prosedur dalam metode dasar pengolahan makanan dengan tepat.

Tahap perancangan (*design*) mencakup proses penyusunan tes, pemilihan media, serta penentuan format. Media yang dipilih adalah video animasi *Powtoon* karena memiliki tampilan menarik, mudah diakses, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi. Format yang digunakan mencakup warna yang menarik, *font* yang mudah dibaca, animasi

karakter, dan resolusi video 720p atau 1080p. Rancangan awal disusun berdasarkan *storyboard* yang kemudian direalisasikan dalam bentuk video animasi. Tampilan dari video pembelajaran animasi *powtoon* KD metode dasar pengolahan makanan tersaji dalam Gambar 1.

Tampilan Pembuka



Tampilan Isi



Tampilan Penutup



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran

Tahap pengembangan (*development*) meliputi uji validasi dan revisi oleh ahli materi

dan ahli media. Pengujian validasi materi dilaksanakan dua kali, dengan hasil akhir

persentase sebesar 98,26% yang terkategori Sangat Layak. Uji validasi media juga dilakukan dua kali, dengan hasil akhir persentase sebesar 93,55% yang terkategori Sangat Layak. Nilai tersebut merupakan nilai akhir sesudah dilakukan revisi dari masukan serta saran yang diberikan validator saat validasi pertama. Validator materi memberi beberapa masukan maupun saran, yakni kalimat “teknik memasak” diganti menjadi “metode dasar pengolahan makanan”, judul “contoh soal” diganti menjadi “kuis”, rangkuman harus sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi, serta penulisan alat dan bahan pada resep harus jelas dan rinci. Kemudian, validator media juga memberikan masukan maupun saran,

yaitu seperti penyesuaian teks, kontras warna, serta kesesuaian penggunaan *background slide*.

Validasi materi dilakukan dua kali oleh dua validator materi. Setelah dilakukan validasi yang pertama, media pembelajaran disempurnakan sesuai dengan catatan perbaikan dari para validator. Kemudian, media tersebut akan kembali divalidasi. Hasil akhir validasi materi mendapatkan nilai persentase sebesar 98,26% (Sangat Layak). Aspek yang dinilai meliputi tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kualitas memotivasi, relevansi materi, pemilihan materi, dan konsistensi materi yang ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Uji Validasi Materi

No.	Aspek	Skor Validasi (%)		Kriteria	
		V ₁	V ₂	V ₁	V ₂
1.	Tujuan Pembelajaran	78,13	100	Layak	Sangat Layak
2.	Penyampaian materi	93,75	100	Sangat Layak	Sangat Layak
3.	Kualitas memotivasi	70,83	95,83	Cukup Layak	Sangat Layak
4.	Relevansi materi	68,75	93,75	Cukup Layak	Sangat Layak
5.	Pemilihan materi	87,50	100	Sangat Layak	Sangat Layak
6.	Konsistensi materi	75	100	Cukup Layak	Sangat Layak
Rata-rata Nilai dan Kriteria Keseluruhan		75,69	93,55	Cukup Layak	Sangat Layak

Validasi media dilakukan dua kali oleh dua validator media. Setelah dilaksanakan validasi yang pertama, media pembelajaran direvisi dengan menyesuaikan *feedback* dari para validator. Sesudah itu, media tersebut akan

divalidasi lagi. Hasil akhir validasi media mendapatkan nilai persentase sebesar 93,55% (Sangat Layak). Aspek yang dinilai meliputi visual, video, dan penggunaan Tabel 6.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Uji Validasi Media

No.	Aspek	Skor Validasi (%)		Kriteria	
		V ₁	V ₂	V ₁	V ₂
1.	Visual	75	91,07	Cukup Layak	Sangat Layak
2.	Video	83,33	95,83	Layak	Sangat Layak
3.	Penggunaan	68,75	93,75	Cukup Layak	Sangat Layak
Rata-rata Nilai dan Kriteria Keseluruhan		75,69	93,55	Cukup Layak	Sangat Layak

Produk yang sudah dikembangkan, diujicobakan kepada 20 peserta didik SMA Muhammadiyah 8 Cerme-Gresik yang mengikuti *Double Track* Tata Boga. Hasil angket respon tersebut menunjukkan persentase sebesar 94,60% yang terkategori Sangat Baik. Aspek yang dinilai meliputi desain media, isi materi, manfaat, dan penggunaan, yang tertera pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Total Skor (%)	Kriteria
1.	Desain Media	93,25	Sangat Baik
2.	Isi Materi	92	Sangat Baik
3.	Manfaat	95,75	Sangat Baik
4.	Penggunaan	97,50	Sangat Baik
Presentase Keseluruhan		Praktikalitas 94,6	
Kategori Keseluruhan			Sangat Baik

Pembahasan

Pengembangan video pembelajaran animasi *Powtoon* pada kompetensi dasar menerapkan metode dasar pengolahan makanan untuk SMA *double track* tata boga menggunakan model pengembangan 4D, tetapi pelaksanaannya terbatas sampai tahap *development* karena adanya kendala. Produk yang dihasilkan adalah video pembelajaran animasi *Powtoon* yang mencakup materi seperti pengertian, tujuan, alat dan bahan, macam-macam metode pengolahan makanan, contoh makanan, resep, kuis, dan rangkuman. Media ini dapat diakses melalui *QR Code* atau *link* yang disediakan. Menurut Ernalida dalam Anggita (2020), penggunaan *Powtoon* memberikan kemudahan bagi pengajar atau guru dalam menyajikan materi yang kreatif serta inovatif, sekaligus dapat meningkatkan semangat siswa dalam menyimak materi.

Kelebihan media ini antara lain efektif dan efisien, dapat diakses dengan fleksibel tanpa keterbatasan ruang dan waktu, serta dilengkapi gambar, animasi, video, dan kuis yang memudahkan pemahaman peserta didik. Namun, terdapat beberapa kekurangan dalam media ini, seperti video yang masih berupa unduhan dari *YouTube* dan *template Powtoon*, serta belum adanya *mini games*. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan lebih lanjut untuk menyesuaikan kebutuhan siswa agar materi lebih mudah dipahami dan siswa lebih aktif dalam belajar. Dengan demikian, media ini memiliki potensi untuk ditingkatkan kualitasnya agar lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil analisis validasi media, video pembelajaran animasi *Powtoon* mendapatkan persentase kelayakan sebesar 93,55%, dengan rincian aspek visual 91,07%, aspek video 95,83%, dan aspek penggunaan 93,75%. Media ini dinyatakan sangat layak pada semua aspek. Aspek visual menunjukkan tampilan yang menarik dengan kontras warna yang sesuai antara teks dan *background*, serta penggunaan gambar animasi yang efektif untuk memperjelas materi. Menurut Riyana (2007), karakteristik media video pembelajaran harus memiliki tampilan menarik dengan kontras warna yang tepat. Dari segi aspek video, suara narator terdengar jelas, musik latar belakang sesuai dengan konten, dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Selaras dengan kriteria media video pembelajaran yang efektif menurut Campbell (2002), yaitu mampu menarik

perhatian siswa melalui musik dan efek suara. Aspek penggunaan juga mendapat nilai sangat layak karena kemudahan pengoperasian dan fleksibilitas penggunaan, sejalan dengan kriteria praktis media pembelajaran yang dikemukakan Mais (2016).

Berdasarkan hasil kelayakan materi, diperoleh rata-rata skor sebesar 98,26%, dengan persentase sempurna atau 100% untuk aspek tujuan pembelajaran, penyampaian materi, pemilihan materi, dan konsistensi materi. Aspek kualitas memotivasi mencapai 95,83% dan relevansi materi 93,75%. Media ini dinyatakan sangat layak dengan catatan sedikit revisi. Pada aspek tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator, serta tujuan pembelajaran dinyatakan secara gamblang. Sesuai dengan pendapat Ramdani (2012) bahwa materi pembelajaran harus sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Aspek kualitas memotivasi mendapat nilai sangat layak karena berhasil meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa, sejalan dengan peran media pembelajaran menurut Umar (2013). Aspek relevansi materi juga dinilai sangat layak karena sesuai dengan kompetensi dasar dan tingkat perkembangan siswa, sebagaimana yang dikemukakan Imamah (2019). Pada aspek pemilihan materi, media ini menyajikan materi metode dasar pengolahan makanan secara representatif dan menarik minat belajar siswa, sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Riyana (2007) dan Rahmawati, dkk. (2017). Aspek konsistensi materi juga mendapatkan nilai sangat layak karena kejelasan konsep dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran, sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (1992). Dengan demikian, video pembelajaran animasi *Powtoon* ini terbukti layak dari segi media dan materi, sehingga dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.

Respon peserta didik mengenai video pembelajaran animasi *Powtoon* sangatlah positif dan mendapatkan total persentase sebanyak 94,60%. Aspek desain media memperoleh skor sangat baik, yaitu 93,25%. Peserta didik menilai bahwa tampilan video, gambar, simbol, dan ikon yang digunakan menarik perhatian mereka. Teks dalam video dapat dibaca dengan jelas, suara narator juga terdengar jelas, dan latar belakang musik tidak mengganggu pemahaman isi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang diuraikan oleh Riyana (2007), yaitu penyajian konten pembelajaran dilakukan secara multimedia dengan

mengintegrasikan berbagai elemen, yakni meliputi teks, animasi, efek suara, dan video yang disesuaikan dengan kebutuhan. Dengan demikian, desain media pembelajaran ini terbukti efektif dalam menarik perhatian sekaligus meningkatkan pemahaman konsep oleh peserta didik.

Media pembelajaran ini mendapatkan skor sangat baik pada aspek isi materi, dengan persentase sebesar 92%. Peserta didik menyatakan bahwa penjelasan materi dilengkapi dengan representasi nyata di lingkungan sekitar, sehingga dapat memudahkan pemahaman mereka. Selain itu, istilah asing yang digunakan dalam media pembelajaran dijelaskan oleh narator, sehingga siswa tidak kesulitan dalam memahami isi materi. Temuan ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Sudjana (2002), bahwa materi pembelajaran harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan harus menyajikan konsep materi secara jelas. Maka dari itu, media pembelajaran ini berhasil menampilkan materi dengan cara yang mudah dimengerti serta relevan dengan konteks kehidupan nyata peserta didik.

Aspek manfaat media pembelajaran ini juga mendapatkan skor sangat baik, yaitu 92%. Menurut peserta didik, animasi yang disajikan dalam video memudahkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Tidak hanya itu, media ini juga memfasilitasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran mandiri, meningkatkan minat belajar, dan membuat mereka lebih bersemangat dalam mempelajari materi. Manfaat ini sesuai dengan tujuan penggunaan media pembelajaran, yaitu menyediakan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang minat peserta didik untuk belajar, sebagaimana diungkapkan oleh Rahmawati, dkk. (2017). Dengan demikian, media ini dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Pada aspek penggunaan, media pembelajaran ini mendapatkan skor sangat baik, yaitu 97,50%. Peserta didik menyatakan bahwa video pembelajaran ini mudah diakses dan praktis digunakan. Media ini bersifat fleksibel untuk diakses kapanpun dan dimanapun, sehingga mampu menaklukkan kendala ruang dan waktu. Karakteristik ini relevan dengan keunggulan media video pembelajaran yang mendistribusikan konten pembelajaran secara serempak kepada seluruh peserta didik, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, video pembelajaran animasi *Powtoon*

ini terbukti memiliki tingkat efektivitas yang signifikan dalam memfasilitasi proses belajar mengajar, baik untuk penggunaan di sekolah maupun belajar secara mandiri.

KESIMPULAN

Temuan pada penelitian ini menunjukkan keselarasan dengan tujuan penelitian, yakni produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran animasi *powtoon* yang dapat diakses melalui *QR Code* atau dengan *link*. Produk pada penelitian ini berhasil meraih kriteria kelayakan Sangat Layak dari para ahli dengan skor hampir sempurna, yakni 98,26% untuk kelayakan materi dan 93,55% untuk kelayakan media. Video pembelajaran animasi *powtoon* ini memperoleh respon dengan kategori Sangat Baik dari peserta didik SMA *double track* tata boga, dengan persentase sebesar 94,60%. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menciptakan media pembelajaran yang inovatif yang terbukti efektif dalam mengoptimalkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik, sekaligus memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran kreatif, khususnya di bidang tata boga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada SMA Muhammadiyah 8 Cerme-Gresik atas persetujuan dan dukungan yang diberikan dalam penelitian ini. Penulis juga berterima kasih kepada pihak-pihak yang sudah mendukung dan terlibat pada kegiatan penelitian ini.

REFERENSI

- Adkhar, Bastiar. I. (2015). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes*. Skripsi. Semarang: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Arnold, R. B. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan*

- di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(4).
- Emzir (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Rajawali Pers.
- Ernalida, D. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, 5(2).
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–34.
- Rahmawati, Nia (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Telur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, (1)2, 54-56.
- Sari, Ade P. (2011). Pemanfaatan Hasil Belajar “menggunakan Teknik Dasar Pengolahan Makanan” Pada Praktikum Pengolahan Makanan Berbahan Dasar Beras (Penelitian Terbatas pada Peserta Didik Kelas XII Program Keahlian Restoran SMKN 2 Baleendah Angkatan Tahun 2008-2009). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sidqi, Nasiruddin (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI. Skripsi. Palangka Raya: Jurusan Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.*: Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syahrul, Fajar, Cepi, R., & Nadia, H. (2017). Pengaruh penggunaan media Powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu. *Jurnal Eduthenologia*. 3(2): 101-114.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesota: University of Minnesota.
- Tifani, Luqyana (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.