

Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Materi *Pie Dough* untuk Siswa Keahlian Kuliner

Zabrina Zana Virginia*, Nugrahani Astuti, Ila Huda Puspita Dewi, Mauren Gita Miranti

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

*Corresponding Author: zabrinazana.20017@mhs.unesa.ac.id

Article History

Received : June 16th, 2025

Revised : July 17th, 2025

Accepted : August 15th, 2025

Abstract: Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk mengetahui: 1) kelayakan video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi *pie dough* ditinjau dari segi materi dan media; dan 2) respon siswa terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi *pie dough*. Model pengembangan yang digunakan ialah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), tetapi dalam penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *develop* (pengembangan). Data dikumpulkan melalui kuesioner (angket) dengan skala likert yang ditujukan untuk para validator dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) kelayakan materi dan media dinyatakan sangat layak dengan skor perolehan berturut-turut ialah 87% dan 85%; dan 2) respon siswa mendapatkan hasil dengan interpretasi sangat praktis dengan presentase sebesar 83,4%. Dengan demikian video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi *pie dough* dinilai sangat layak dan sangat praktis sebagai media pembelajaran sehingga efektif digunakan selama proses pembelajaran pada materi tersebut.

Keywords: Pengembangan, Video Pembelajaran, *Powtoon*, *Pie dough*

PENDAHULUAN

Perkembangan pembelajaran abad ke-21 menandai terjadinya pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan, dari sebelumnya pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Perubahan ini tercermin dalam Kurikulum Merdeka yang diterapkan saat ini bahwa siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication and Collaboration*), serta terampil dalam menggunakan teknologi. Pada saat ini teknologi bukanlah sesuatu yang sifatnya *additional*, tetapi merupakan suatu keharusan atau bersifat wajib selama proses belajar mengajar. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam proses pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi ialah dengan menerapkan video pembelajaran.

Video pembelajaran memiliki kelebihan tersendiri, yaitu dapat menampilkan kombinasi unsur-unsur seperti audio, teks, gambar dan video yang digabungkan menjadi suatu media

pembelajaran. Oleh karena itu, media ini dinilai lebih efektif dan efisien dalam menyajikan berbagai topik yang sulit disampaikan melalui informasi verbal. Hal ini sejalan dengan teori kerucut pengalaman (*cone of experience*) Edgar Dale yang berpendapat bahwa apabila siswa dapat melihat gambar, video atau demonstrasi akan menghasilkan pemahaman dan daya ingat sebanyak 30% (Retnanto, 2021). Dengan demikian video pembelajaran dapat memberikan kontribusi dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Salah satu aplikasi yang dapat memfasilitasi pembelajaran siswa dengan video pembelajaran ialah dengan menggunakan aplikasi *powtoon*.

Powtoon merupakan salah satu aplikasi *online* atau berbasis web yang dapat menyajikan presentasi atau video animasi secara sederhana (Paksi & Ariyanti, 2020). *Powtoon* memiliki beberapa keunggulan dalam fitur yang disediakan, seperti terdapat berbagai pilihan *template, font, gambar, video, audio, efek transisi*, serta fitur-fitur animasi menarik lainnya. Selain itu, video pembelajaran menggunakan aplikasi ini dapat dapat mengubah konsep pembelajaran yang membosankan dan sulit dipahami menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian aplikasi

powtoon dapat membantu guru atau pendidik dalam memaparkan konsep materi yang akan disampaikan kepada siswa dengan tampilan yang lebih menarik. Adapun materi yang diharapkan dapat dikembangkan dengan *powtoon* adalah materi *pie dough* pada mata pelajaran *pastry bakery* untuk siswa Fase F di SMK Negeri 1 Buduran.

Pie dough merupakan salah satu materi *pastry bakery* yang masih bersifat abstrak dan sulit dipahami apabila hanya dijelaskan dalam bentuk teks atau tulisan saja, terutama dalam proses pembuatannya. Misalnya pada aktivitas yang menjelaskan tentang cara melipat, menggilas, memotong atau membentuk adonan *pie dough*. Oleh sebab itu, dalam menyajikan materi *pie dough* sebaiknya perlu menambahkan tampilan berupa gambar, video atau audio guna mempermudah guru ketika menjelaskan materi dan membantu siswa memahami isi materi. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai *pie dough* sehingga siswa memiliki keterampilan dalam membuat *pie dough* yang memenuhi kriteria sesuai dengan standar industri. Selain itu, materi *pie dough* juga berpotensi untuk dikembangkan menggunakan aplikasi *powtoon* kerana karakteristik materi *pie dough* selaras dengan fitur-fitur yang dimiliki oleh *powtoon*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Buduran, ditemukan bahwa pembelajaran pada materi *pie dough* hanya menggunakan media berupa *power point* dan *handout* sebagai bahan bacaan sehingga masih terbatas dalam meningkatkan pemahaman siswa. Sebagian siswa cenderung lebih cepat memahami isi pembelajaran yang disampaikan secara langsung dan disertai contoh konkret dengan adanya gambar atau video yang mendukung penjelasan materi tersebut. Oleh karena itu, dengan pengembangan media berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi *pie dough* diharapkan dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap materi dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, serta meningkatkan interaksi antara guru dengan siswa.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian oleh Rachmawati et al. (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* pada Materi Telur”. Salah satu variabel pada penelitian tersebut serupa dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu

pengembangan video menggunakan aplikasi *powtoon*. Berdasarkan hasil penelitian yang relevan ini diperoleh hasil validasi ahli materi dan ahli media secara berturut-turut ialah sebesar 0,959 dan 0,954. Selain itu, diperoleh hasil respon siswa dengan presentase sebesar 80,6%. Dengan demikian, pengembangan video animasi *powtoon* pada materi telur dianggap layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu, masih sedikit penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* terutama untuk siswa SMK Keahlian Kuliner. Hal tersebut mendorong peneliti untuk tertarik melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Materi *Pie Dough* untuk Siswa Keahlian Kuliner”.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Model ini mencakup empat tahapan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Namun, dalam penelitian ini dibatasi sampai tahap ketiga, yaitu tahap *Develop* karena keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti. Uji coba dilakukan dengan melibatkan para ahli dan siswa sebagai subjek penelitian. Para ahli yang dimaksud, yakni ahli materi dan ahli media yang berperan dalam melaksanakan validasi terhadap produk video pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan siswa berasal dari kelas XI SMK di bidang kuliner sebagai pengguna video pembelajaran yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif dan diperoleh melalui instrumen berupa kuesioner atau angket yang diberikan kepada para validator dan siswa. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif melalui prosedur pengumpulan dan pengolahan data dari lembar validasi para ahli serta hasil angket siswa. Data yang telah terkumpul akan dihitung berdasarkan aturan pemberian skor *expert judgment* menggunakan skala likert dengan rentang 1 sampai 5, yaitu sangat kurang, kurang, cukup baik, baik dan sangat baik (Budiaji, 2013). Data hasil validasi dari para validator terhadap kelayakan materi dan media akan dikonversi rata-

rata skor penilaian dalam bentuk presentase, menurut Mahendri et al. (2023) menerapkan rumus sebagai berikut:

$$v = \frac{\Sigma x \text{ hasil}}{\Sigma x \text{ max}} \times 100\% \dots (1)$$

Hasil dari penilaian tersebut akan dikualifikasikan untuk menentukan kelayakan materi dan media terhadap produk yang telah dikembangkan dengan kriteria kelayakan tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Validasi

| Presentase (%) | Keterangan |
|----------------|--------------------|
| 81-100 | Sangat Layak |
| 61-80 | Layak |
| 41-60 | Kurang Layak |
| 21-40 | Tidak Layak |
| < 21 | Sangat Tidak Layak |

(Wulandari, 2020)

Berlandaskan Tabel 1 apabila diperoleh hasil >60, maka video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dianggap layak hingga sangat layak untuk digunakan pada tahap implementasi selanjutnya. Adapun hasil data dari respon siswa yang diperoleh dihitung untuk mengetahui nilai praktikalitas, menurut Permadi & Huda (2019) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Praktikalitas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \dots (2)$$

Selanjutnya hasil perolehan skor respon siswa disimpulkan sesuai dengan kategori penilaian yang tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Penilaian

| Tingkat Pencapaian (%) | Kategori |
|------------------------|----------------|
| 0% - 25% | Tidak Praktis |
| > 25% - 50% | Kurang Praktis |
| > 50% - 75% | Praktis |
| > 75% - 100% | Sangat Praktis |

(Permadi & Huda, 2019)

Berlandaskan Tabel 2 apabila diperoleh hasil skor >50, maka video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* dapat dianggap praktis hingga sangat praktis sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan materi dilaksanakan oleh tiga ahli (*expert judgement*) yang memiliki kompetensi terkait materi dasar *pastry & bakery*

di industri kuliner. Tiga ahli materi tersebut, yaitu dua orang dari guru *pastry & bakery* SMK Negeri 1 Buduran dan satu orang dari dosen vokasi Tata Boga Universitas Negeri Surabaya. Proses validasi materi dilakukan secara langsung pada tanggal 20 Juni – 1 Juli 2024. Tiga orang validator memberikan penilaian berdasarkan tiga aspek yang tercantum pada lembar validasi ahli materi, yaitu kualitas isi, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada lembar validasi yang telah disiapkan sesuai petunjuk yang diberikan. Proses validasi dilaksanakan sebanyak dua kali dengan satu kali revisi. Pada saat validasi pertama, validator memeriksa materi pembelajaran dengan beberapa saran atau masukan. Sedangkan pada validasi kedua, validator memvalidasi materi pembelajaran yang sudah diperbaiki dan apabila sudah sesuai akan mendapat persetujuan dari validator. Adapun hasil penilaian kelayakan materi tersaji pada Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Kelayakan Ahli Materi

| No | Aspek | Skor (%) | Kriteria |
|-----------------------|------------------------|----------|--------------|
| 1 | Kualitas Isi | 91% | Sangat Layak |
| 2 | Kualitas Instruksional | 81% | Sangat Layak |
| 3 | Kualitas Teknis | 90% | Sangat Layak |
| Rata-Rata Keseluruhan | | 87% | Sangat Layak |

Berlandaskan Tabel 3 hasil penilaian kelayakan materi menunjukkan bahwa aspek kualitas isi memperoleh skor sebesar 91% dengan kriteria sangat layak. Pada aspek kualitas instruksional mendapatkan skor sebesar 81% dengan kriteria yang sama, yakni sangat layak. Sedangkan pada aspek kualitas teknis memperoleh skor sebesar 90% yang juga termasuk dalam kriteria sangat layak. Secara keseluruhan, rata-rata skor dari ketiga aspek tersebut sebesar 87% yang menunjukkan bahwa materi tersebut berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Kelayakan media dilaksanakan oleh tiga ahli (*expert judgement*) yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan media ajar. Tiga ahli media tersebut terdiri dari dosen S1 Pendidikan Tata Boga UNESA, dosen vokasi Tata Boga UNESA, dan dosen produksi media UNESA. Proses validasi dilakukan secara langsung pada tanggal 24 Juni – 25 Juli 2024. Ketiga validator akan menilai berdasarkan empat aspek yang terdapat pada lembar validasi ahli media, yaitu visual, audio, penggunaan dan penyajian video. Proses

penilaian mengikuti prosedur yang sama, yaitu dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada lembar validasi sesuai instruksi. Proses validasi dilaksanakan sebanyak tiga kali oleh salah satu validator. Sedangkan yang lain dilaksanakan dua kali dengan satu kali revisi. Pada saat validasi pertama, validator memeriksa media pembelajaran dengan beberapa saran atau masukan. Sedangkan pada validasi kedua, validator memvalidasi media pembelajaran yang sudah diperbaiki dan apabila sudah sesuai akan mendapat persetujuan dari validator. Adapun hasil penilaian kelayakan media tersaji pada Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Kelayakan Ahli Media

| No | Aspek | Skor (%) | Kriteria |
|-----------------------|-----------------|----------|--------------|
| 1 | Visual | 88% | Sangat Layak |
| 2 | Audio | 88% | Sangat Layak |
| 3 | Penggunaan | 87% | Sangat Layak |
| 4 | Penyajian Video | 78% | Layak |
| Rata-Rata Keseluruhan | | 85% | Sangat Layak |

Berlandaskan Tabel 4 penilaian kelayakan media menunjukkan bahwa aspek visual dan audio masing-masing mencapai skor 88% yang dikategorikan sangat layak. Aspek penggunaan mencapai skor 87%, juga sangat layak. Sementara aspek penyajian video mencapai skor 78% yang dikategorikan layak. Secara keseluruhan, rata-rata skor dari keempat aspek adalah 85% dan menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Pelaksanaan uji coba bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas XI Kuliner Wirausaha *Pastry Bakery* SMK Negeri 1 Buduran sebanyak 30 siswa. Uji coba dilakukan secara langsung pada tanggal 26 Agustus 2024. Siswa yang menjadi responden turut memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan pada lembar angket yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan instruksi yang ada. Adapun hasil rata-rata dari angket respon siswa tersaji pada Tabel 5.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

| No | Aspek | $\bar{N}\bar{P}$ (%) | Kriteria |
|-----------------------|------------|----------------------|----------------|
| 1 | Visual | 81,9 | Sangat Praktis |
| 2 | Audio | 80,4 | Sangat Praktis |
| 3 | Materi | 83,5 | Sangat Praktis |
| 4 | Bahasa | 83,3 | Sangat Praktis |
| 5 | Manfaat | 87,5 | Sangat Praktis |
| 6 | Penggunaan | 83,8 | Sangat Praktis |
| Rata-Rata Keseluruhan | | 83,4 | Sangat Praktis |

Berlandaskan pada Tabel 5 diperoleh hasil respon siswa berturut-turut adalah rerata skor 81,9% untuk aspek visual, rerata skor 80,4% untuk aspek audio, rerata skor 83,5% untuk aspek materi, rerata skor 83,3% untuk aspek bahasa, rerata skor 87,5% untuk aspek manfaat, dan rerata skor 83,5% untuk aspek penggunaan. Berdasarkan keenam aspek penilaian, diperoleh skor persentase praktikalitas keseluruhan sebesar 83,4% yang termasuk dalam kriteria interpretasi sangat praktis.

Pembahasan

Kelayakan Materi

Penilaian kelayakan materi *pie dough* dari tiga validator ahli materi menunjukkan rata-rata skor sebesar 87% yang mencakup aspek kualitas isi, kualitas instruksional, dan kualitas teknis. Skor tersebut berada dalam kriteria sangat layak (Wulandari, 2020). Aspek kualitas isi mencapai skor 91% yang termasuk nilai tertinggi karena materi dalam video pembelajaran telah sesuai dengan alur tujuan pembelajaran yang ada, serta materi disajikan secara runtut dan sistematis. Hal tersebut sependapat dengan Syahputra (2022), bahwa dalam menyajikan materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sehingga pencapaian tujuan akan lebih terarah dan tidak bias. Hasil penilaian aspek kualitas instruksional mendapatkan rata-rata persentase 81%. Penilaian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dinilai efektif dalam membantu siswa memahami materi *pie dough* dan dapat digunakan secara mandiri, serta fleksibel dalam hal waktu dan tempat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Riyana dalam Khairani et al. (2019), bahwa beberapa karakteristik dari video pembelajaran, yaitu mudah digunakan (*user friendly*), serta dimanfaatkan baik dalam pembelajaran klasikal maupun individual.

Adapun untuk penilaian aspek kualitas teknis mencapai rata-rata skor sebesar 90%. Skor ini diperoleh karena video pembelajaran menggunakan bahasa, penulisan, dan tampilan yang memiliki kualitas baik serta jelas sehingga mudah dipahami. Hal ini didukung dengan pendapat Kosasih (2021), bahwa penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, menggunakan kalimat-kalimat yang efektif dan kata ataupun peristilahan yang tidak asing dapat mendukung efektivitas pembelajaran melalui media tersebut.

Kelayakan Media

Hasil kelayakan media terhadap video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* yang dilakukan oleh tiga validator ahli media, diperoleh rata-rata skor keseluruhan, yaitu 85% yang terdiri aspek visual, audio, penggunaan dan penyajian video. Skor tersebut dapat dikatakan termasuk dalam kategori sangat layak (Wulandari, 2020). Aspek visual diperoleh rata-rata skor sebesar 88%. Hasil penilaian ini diperoleh karena tampilan, warna *background*, dan tulisan telah padu antara satu dengan lainnya sehingga pengguna dapat membaca teks dengan baik. Selain itu, tata letak gambar ataupun animasi dalam video pembelajaran cukup proposional sehingga pengguna dapat merasa nyaman pada saat menggunakannya. Hal tersebut didukung dengan pendapat Susanti et al. (2018) yang menyebutkan bahwa desain video pembelajaran yang baik sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar, seperti penyajian visual yang tepat, tata letak yang jelas, pemilihan warna yang sesuai, dan sebagainya.

Penilaian aspek audio mendapat rata-rata persentase 88%. Hasil ini diperoleh karena suara dan *background music* terdengar dengan jelas serta tidak mengganggu konsentrasi siswa. Hal tersebut didukung dengan pendapat Riyana dalam Khairani et al. (2019) yang menyebutkan bahwa salah satu karakteristik video pembelajaran ialah kejelasan pesan yang disampaikan sehingga dapat membantu siswa dalam memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan utuh. Adapun aspek penggunaan mendapatkan rata-rata skor sebesar 87%. Skor ini diperoleh karena video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* yang dikembangkan mudah dioperasikan dengan menggunakan berbagai media elektronik, seperti handphone, tablet atau laptop dengan cara menekan link atau tautan yang dibagikan. Hal ini sependapat dengan Avicena & Syofyan (2023) yang menyatakan bahwa siswa dapat mengakses dan mempelajari materi dengan video aplikasi *powtoon* secara fleksibel, kapan saja dan dimana saja melalui perangkat elektronik sehingga memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna.

Sedangkan aspek penyajian video diperoleh rata-rata persentase 78%. Hasil penilaian pada aspek ini menjadi salah satu nilai yang terendah. Hal ini dikarenakan tampilan video yang disajikan sudah sesuai dengan standar. Namun, menurut salah satu validator

penyajian video dengan durasi waktu 10 menit masih relatif terlalu panjang. Hal tersebut sependapat dengan Yuniastuti et al. (2021), bahwa durasi yang dianggap ideal untuk video pembelajaran adalah antara 5 hingga 7 menit untuk setiap satu kali pertemuan. Sedangkan durasi di luar rentang tersebut, baik yang terlalu singkat maupun terlalu panjang dinilai kurang efektif karena dapat menghambat proses pemahaman materi oleh siswa.

Respon Siswa

Uji coba respon siswa dilakukan dengan cara pemberian angket yang mencakup enam aspek, yaitu visual, audio, materi, bahasa, manfaat dan penggunaan. Berdasarkan keenam aspek tersebut didapatkan skor persentase praktikalitas keseluruhan, yaitu 83,4% dengan interpretasi sangat praktis (Permadi & Huda, 2019). Penilaian respon siswa pada aspek visual memperoleh rerata skor sebesar 81,9% dengan interpretasi sangat praktis. Hasil ini didapat karena tampilan video, gambar dan icon dapat menarik perhatian siswa, serta teks dapat dibaca dengan jelas. Menurut Robet (2013), penting untuk memastikan keselarasan yang tepat antara gambar, suara, dan teks dalam media video pembelajaran yang dihasilkan agar dapat menarik perhatian siswa selama proses belajar.

Penilaian respon siswa pada aspek audio memperoleh rerata skor sebesar 80,4% dengan interpretasi sangat praktis. Hasil penilaian pada aspek ini merupakan nilai yang terendah. Hal tersebut dikarenakan suara narator dapat terdengar jelas, tetapi *background music* sedikit mengganggu konsentrasi belajar beberapa siswa. Peneliti beranggapan bahwa faktor volume musik yang tidak selaras dengan suara narator sehingga membawa pengaruh negatif terhadap beberapa siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Salim (2010), bahwa musik dengan intensitas tinggi cenderung menguras perhatian siswa yang dibutuhkan selama proses belajar daripada musik yang memiliki intensitas rendah.

Pada penilaian respon siswa terhadap aspek materi, diperoleh rerata skor 83,5% dengan interpretasi sangat praktis. Hasil penilaian ini dikarenakan materi yang disajikan dilengkapi dengan contoh-contoh nyata dan gambar animasi sehingga memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara lebih efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Kosasih (2021) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang

digunakan oleh guru maupun siswa guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Penilaian respon siswa pada aspek bahasa memperoleh rerata skor 83,3% dengan interpretasi sangat praktis. Hasil ini didapat karena bahasa dalam video pembelajaran menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah, serta penggunaan istilah asing yang telah disesuaikan agar mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sependapat dengan Candra et al. (2022) yang menyampaikan bahwa kejelasan aspek kebahasaan dalam video pembelajaran sangat penting, dengan penggunaan bahasa Indonesia yang baku dan komunikatif guna mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Penilaian respon siswa pada aspek manfaat memperoleh rerata skor 87,5% dengan interpretasi sangat praktis. Hasil ini diperoleh karena video pembelajaran yang dikembangkan dapat menambah wawasan siswa terhadap materi *pie dough* dan mendorong minat belajar siswa. Hal tersebut seiring dengan pendapat Yuanta (2019) yang menyebutkan bahwa media video dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa untuk selalu memperhatikan pembelajaran. Adapun penilaian respon siswa pada aspek penggunaan memperoleh rerata skor 83,8% dengan interpretasi sangat praktis. Hasil penilaian ini didapat karena video pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh responden dan berfungsi dengan baik. Hal ini selaras dengan karakteristik video pembelajaran menurut Riyana dalam Khairani et al. (2019), bahwa salah satu karakteristik dari video pembelajaran adalah *user friendly* (bersahabat), yaitu media video memberikan kemudahan akses dan responsivitas sehingga memungkinkan siswa untuk menyesuaikan waktu dan cara belajar sesuai dengan keinginan masing-masing.

KESIMPULAN

Video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi *pie dough* telah dinyatakan memenuhi standar kelayakan dan kepraktisan sesuai dengan hasil kelayakan materi dan media, serta hasil analisis respon siswa dengan klasifikasi “sangat layak” dan “sangat praktis”. Hal ini dibuktikan dari hasil kelayakan materi dan media masing-masing memperoleh skor 87% dan 85%, sedangkan respon siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 83,4%.

Dengan demikian, video pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi *pie dough* dapat dianggap sangat efektif guna mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen, guru, dan kepala sekolah atas bimbingan, dukungan, dan arahan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam memberikan bantuan dan motivasi yang diberikan dalam proses penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

REFERENSI

- Avicena, Y., & Syofyan, R. (2023). Video Animasi Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Ekonomi di Tingkat SMA. *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 11(1), 1–8.
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Presentase Presentase*, 2(2), 127–133.
- Candra, E. T., Resnani, & Yuliantini, N. (2022). Deskripsi Penggunaan Media Video Youtube pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 61 Kabupaten Bengkulu Tengah. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 256–266. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i2.22339>
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Mrta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *JURNAL BIOLOKUS: Jurnal of Biological Education and Research*, 2(1), 158–166.
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Sinar Grafika Offset.
- Mahendri, R. P., Amanda, M., Latifah, U., & Rawas, S. (2023). Development of Interactive Flipbook-Based E-Module for Teaching Algorithms and Basic Programming in Higher Education. *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.58536/j-hyhtel.v1i1.18>

- Paksi, H. P., & Ariyanti, L. (2020). *Sekolah Dalam Jaringan*. Scopindo Media Pustaka.
- Permadi, U. N., & Huda, A. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar SMK. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika (Voteknika)*, 7(4), 30–39. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i4.106378>
- Rachmawati, N., Astuti, N., Miranti, M. G., & Romadhoni, I. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Telur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(2), 54–65.
- Retnanto, A. (2021). *Teknologi Pembelajaran*. Idea Press Yogyakarta.
- Robet. (2013). Pembuatan Materi Belajar dengan Pendekatan Video-Based Learning. *Jurnal Times*, 2(2), 39–41.
- Salim, D. (2010). Pengaruh Musik Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas 2 SMUK 1 Salatiga. *Jurnal Musik: Jurnal Ilmiah Seni Musik*, 2(1), 23–32.
- Susanti, E., Harta, R., Karyana, A., & Halimah, M. (2018). Desain Video Pembelajaran yang Efektif pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 167–185. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.929>
- Syahputra, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Guru Pertama dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran dan Materi Pembelajaran pada RPP Melalui Bimbingan. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(2), 123–139.
- Wulandari, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android di SMA Negeri 3 Ngabang. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 9(1), 21–27. <https://doi.org/10.31571/saintek.v9i1.1296>
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yuniastuti, Miftakhuudin, & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Scopindo Media Pustaka.