



STUDI PENDAHULUAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWTOON.COM

Husna R, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Puangrimaggalatung, Indonesia

Muhammad Arafah, Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Puangrimaggalatung, Indonesia

Ahmad Yani*, Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Puangrimaggalatung, Indonesia

Syamsu Rijal, Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Puangrimaggalatung, Indonesia

*Corresponding author E-mail: ahyanstkip30@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the need for interactive multimedia development based on powtoon.com which can make it easier for students to understand the material presented and make it more interesting and fun. The preliminary study was conducted using a survey research approach, with interview techniques and distributing questionnaires in the form of a google form to high school students (SMA) in the sub-district of Tempe. The population in this study were all students of SMA UPT SMA Negeri 1 Wajo. Determination of the number of samples using purposive sampling technique, so that the sample in this study amounted to 25 people. The research instrument used a questionnaire. The results confirmed that 100% of students stated that interactive multimedia based on powtoon.com is very important to be developed and implemented in the learning system, 80.6% of instructors still have never used interactive multimedia that they still use. simple medium. The results of this observation provide a true picture of the desire for interactive multimedia development based on powtoon.com.

Keyword : *interactive multimedia, powtoon*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon.com yang dapat memudahkan mahasiswa untuk memahami materi yang disampaikan dan lebih menarik dan menyenangkan. Studi pendahuluan dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian survey, dengan teknik wawancara dan penyebaran angket dalam bentuk google form kepada peserta didik sekolah menengah atas (SMA) di kecamatan yaitu Tempe. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SMA UPT SMA Negeri 1 Wajo. Penentuan jumlah sampel dengan menggunakan teknik purposive sampling, sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 orang. Instrumen penelitian menggunakan angket. Hasilnya menegaskan bahwa 100% mahasiswa menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis powtoon.com sangat penting untuk dikembangkan dan dilakukan dalam sistem pembelajaran, 80,6% instruktur masih belum pernah menggunakan multimedia interaktif yang masih mereka gunakan. media sederhana. Hasil dari observasi ini memberikan gambaran yang sebenarnya dari keinginan untuk pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon.com.

Kata Kunci: *multimedia interaktif, powtoon*

PENDAHULUAN

Saat ini, perkembangan teknologi telah memasuki fase baru, yang dikenal sebagai Revolusi Industri 4.0. Pada era ini elemen kecepatan yang berasal dari ketentuan fakta, lingkungan komersial dengan semua entitasnya terus terhubung dan dapat berbagi statistik dengan masing-masing berbeda dalam teknologi revolusi industri. (Schlechtendahl et al., 2015). Teknologi revolusi ekonomi 4.0 ditandai dengan kehidupan era yang semakin canggih dan potensi untuk mencapai fakta yang tidak terbatas. Perkembangan generasi dan informasi yang semakin berkembang tidak dapat dihindarkan berdampak pada dunia pendidikan. teknologi yang mendunia menuntut dunia persekolahan untuk biasanya memodifikasi tren teknologi dalam meningkatkan pendidikan kelas satu (Budiman, 2017).

Abad 21 adalah melihat kemajuan pesat dalam domain informasi dan peralatan. Kecanggihan teknologi dan ilmu pengetahuan berdampak pada kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Kemajuan Era statistik telah membawa penyesuaian yang cukup besar dalam dunia persekolahan. Karena memperoleh pengetahuan tentang strategi telah maju secara signifikan, metode pembelajaran pribadi dan media dalam cara pendidikan menjadi lebih penting. (Puspita & Setiawan, 2018). Penerapan media mengenal sangat berpengaruh pada cara mengenal di dalam ruang sekolah. Adapun domain keterampilan yang perlu diketahui dan dicapai siswa untuk keberhasilan pembelajaran abad ke-21 meliputi: 1) kreativitas dan inovasi; 2) komunikasi dan kolaborasi; 3) kefasihan riset dan informasi; 4) kewarganegaraan digital; 5) operasi dan konsep teknologi.

Guru yang profesional harus mampu menggunakan dan mengembangkan desain media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik pesertadidiknya. Hal ini telah tertuang di dalam peraturan menteri pendidikan nasional tahun 2007 pasal 16 tentang standar akademik dan kompetensi guru, bahwa guru harus mampu menggunakan

media pembelajaran yang relevan dan sesuai karakteristik siswa dalam prosesnya. Media pembelajaran adalah jenis perantara yang dipakai untuk menyampaikan informasi, ide, atau materi kepada khalayak yang akan dituju.

Multimedia dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena melibatkan pemanfaatan teknologi komputer. Aplikasi yang terdapat pada komputer menyediakan fitur-fitur yang canggih untuk menggabungkan teks, grafik, audio, foto, video, dan animasi sebagai bagian dari tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran. Fitur tersebut mampu melibatkan pengguna untuk berkreasi, berpartisipasi dan berkomunikasi (Rusman, 2011). Selain itu, media dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk guru dan sumber belajar bagi peserta didik (Yani et.al, 2017; Arif & Muthoharoh, 2021) media dengan tampilan yang menarik dan unik dapat menstimulasi kerja otak peserta didik, sehingga tertarik mengikuti pelajaran. Belajar dengan menggunakan multimedia interaktif juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bisa mengulang kembali materi yang belum dipahami saat proses pembelajaran berlangsung. Karena multimedia interaktif juga menyediakan fitur tutorial.

Kondisi di lapangan kualitas pembelajaran masih tergolong kurang baik. Hilangnya minat dan motivasi belajar siswa adalah penyebab utama rendahnya kualitas belajar. Siswa menjadi bosan setelah belajar latihan di kelas karena pengajaran guru yang kurang menarik. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pada bidang akademik siswa masih terbatas (Kaniawati, 2017). Banyaknya guru yang menggunakan software Power Point untuk membuat tayangan slide. Media slide PowerPoint telah dibuat tampak membosankan, kurang interaktif, dan statis, dan belum digunakan secara efektif di kelas untuk membantu mengajarkan prinsip-prinsip topik. Karena prosedur penguasaan seperti ini dinilai kurang sempurna, berdampak pada rendahnya kemampuan siswa terhadap tantangan (Kaniawati, 2017).

Penggunaan media pembelajaran wajib dipilih menggunakan sempurna supaya bisa mengacu dalam kurikulum 2013 yang menuntut anak didik berperan aktif pada pembelajaran dan pengajar hanya memfasilitasi peserta didik. Multimedia yang interaktif dan membuat peserta didik lebih bersemangat dan bergairah dalam belajar. Multimedia memiliki peran untuk mengirimkan pesan berupa pengetahuan, kemampuan dan perilaku serta dapat menstimulasi pikiran, emosi siswa sehingga hasil akhir sistem yang diperoleh menjadi lebih terarah (Baharuddin & Daulay, 2017).

Berdasarkan masalah diatas, maka multimedia interaktif berbasis powtoon.com sebagai solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah akibat kurangnya variasi menarik dalam media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu studi pendahuluan pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon.com dapat menampilkan materi yang lebih menarik, video, audio dan animasi.

Adapun tujuan penelitian ini adalah studi pendahuluan pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon.com. Studi lapangan dilakukan dengan penyebaran angket kebutuhan siswa untuk mengetahui akan kebutuhan multimedia interaktif berbasis powtoon.com dalam proses pembelajaran melalui *google form* kepada siswa. Dari hasil studi pendahuluan maka perlu adanya pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon.com di lapangan. Hal ini dapat dijadikan dasar dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon.com.

METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah

metode survei. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi pada populasi yang besar dan mengambil sampel yang relatif lebih kecil. Survei dilakukan kepada siswa sekolah menengah atas dengan menggunakan instrumen angket. Populasi pada penelitian ini adalah siswa siswi UPT SMA Negeri 1 Wajo. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA IT 1.

Statistik akumulasi penggunaan kuesioner dalam bentuk *google form* yang dikirimkan melalui link internet. Penggunaan google form merupakan cara yang baik dan efektif serta mengurangi penggunaan kertas. Catatan-catatan yang terkumpul merupakan informasi kualitatif terkait dengan kebutuhan multimedia interaktif berbasis powtoon.com dalam proses pembelajaran siswa di UPT SMA Negeri 1 Wajo, Kabupaten Wajo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi lapangan dilakukan untuk menentukan kebutuhan siswa untuk pengembangan multimedia interaktif terutama berdasarkan powtoon.com. Observasi sektor dicapai melalui penyebaran kuesioner online melalui langsung ke sekolah di kecamatan, yaitu kecamatan Tempe, untuk membuka hyperlink dari kuesioner.

Penyebaran angket secara online menggunakan dokumen Google dipilih sebagai upaya untuk mempercepat penyebaran dengan pencapaian besar dan mengurangi penggunaan kertas. Analisis kebutuhan multimedia interaktif berbasis powtoon.com dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan produk yang sesuai dengan keinginan yang di lapangan. Evaluasi kebutuhan multimedia interaktif berbasis powtoon.com dengan bantuan siswa dapat di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis powtoon.com

No.	Indikator Pertanyaan	Respons	Persentase (%)
1	Apakah Anda memiliki computer atau laptop	Ya Tidak	47,1% 52,9%
2	Dimana Anda sering menggunakan computer/laptop	Rumah	68,8%
3	Sudah berapa lama Anda menggunakan laptop	2-5 tahun	60%
4	Keperluan apa sering menggunakan laptop	Browsing Belajar	73,3% 46,7%
5	Apakah Anda memiliki smartphone	Ya	94,1%
6	Apakah di sekolah Anda tersedia laboratorium komputer	Ya	94,1%
7	Apakah di sekolah Anda tersedia LCD	Ya	93,8%
8	Pernahkah guru Anda menggunakan multimedia dalam pembelajaran	Ya Tidak	70,6% 41,2%
9	Multimedia yang pernah digunakan	Canva PPT Zoom	
10	Apakah penggunaan computer merupakan kebutuhan dalam kehidupan	Ya	88,2%
11	Penggunaan multimedia dalam pembelajaran akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan	Ya	94,1%
12	Apakah guru Anda pernah menggunakan multimedia interaktif pada proses pembelajaran	Tidak	80,6%
13	Apakah menurut Anda penggunaan multimedia interaktif (animasi) dalam pembelajaran perlu	Ya	100%
14	Apakah multimedia pada pembelajaran menggunakan powtoon.com merupakan multimedia yang menarik	Ya	89,5%
15	Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis powtoon.com dapat memahami materi lebih cepat dan baik.	Ya	88,5%

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon.com yang telah dijabarkan dari beberapa indikator menyatakan bahwa peserta didik diajarkan oleh guru dengan media belajar sederhana seperti power point, buku, Canva, zoom. Media pembelajaran yang digunakan tersebut masih terkesan statis meskipun telah dilengkapi fitur dan pilihan warna yang menarik. Peserta didik sebagian besar telah memiliki komputer/laptop dan smartphone. Hal ini sangat mendukung dalam penerapan media pembelajaran yang interaktif seperti powtoon. Karena nantinya peserta didik bisa mengakses media pembelajaran tersebut melalui gadget atau laptop mereka. Selain itu di sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas laboratorium komputer.

Penerapan multimedia pembelajaran interaktif masih minim dilakukan oleh guru-guru di sekolah. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis respon siswa berdasarkan indikator yang menyatakan bahwa 80,6% siswa menjawab tidak. Temuan ini menjadi salah satu alasan kuat mengapa media pembelajaran interaktif seperti powtoon sangat perlu untuk dikembangkan oleh guru-guru di sekolah. Media pembelajaran interaktif diyakini lebih mampu menghidupkan suasana kelas yang monoton, selain itu guru akan terhindar dari kebiasaan dengan metode belajar yang konvensional.

Indikator berikutnya menunjukkan bahwa 100% siswa menyukai pembelajaran dengan multimedia yang menarik, 89,5% siswa mengatakan multimedia interaktif berbasis powtoon.com itu menarik dan 88,5% siswa mengatakan powtoon.com dapat memahami

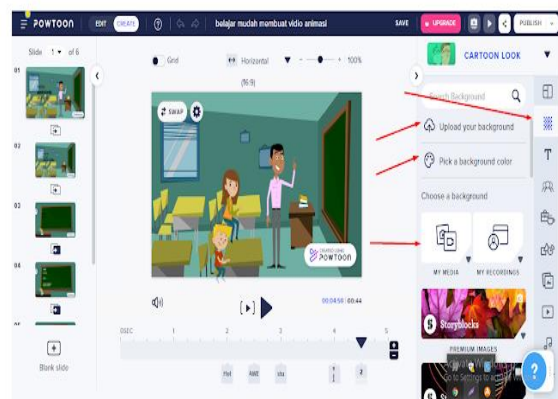
materi dengan baik dan tidak membosankan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ajar interaktif powtoon ini sangat layak untuk dikembangkan dan diterapkan di sekolah. Karena memancing rasa ingin tahu dan minat untuk belajar siswa di sekolah. Hal ini sejalan dengan hasil yang ditemukan oleh Anggita (2021), mengungkapkan bahwa media pembelajaran powtoon efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat menghindarkan siswa dari rasa bosan dalam belajar.

Hasil studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran sangat bagus dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Wira, Wirya, dan Parmiti (2015) hasil pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA SMP mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Syahdiani et al. (2015) yang menyatakan bahwa hasil belajar meningkat dan kemampuan berpikir kritis terlatih melalui media penerapan pembelajaran multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan memiliki keleluasaan dalam memperoleh informasi (Novianto et al., 2018). Penggunaan multimedia interaktif juga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Arda et al., 2015).

Powtoon merupakan sebuah platform aplikasi online yang bisa diakses pada laman <https://www.powtoon.com> media tersebut sendiri dapat digunakan dalam pembuatan materi animasi pembelajaran yang menarik, dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat materi ajar seperti efek animasi, video kartun, transisi, slide, efek suara, serta memiliki desain gambar yang unik, lucu dan lebih menarik dibanding aplikasi sejenis lainnya. Aplikasi ini juga bisa berbagi animasi video kepada siapa saja dengan menautkan link yang tersedia. Oleh karena itu aplikasi powtoon sangat layak dan cocok digunakan oleh guru atau pengajar di sekolah sebagai media interaktif mengingat fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut sangat beragam dan menarik. Powtoon memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru karena tampilannya yang menarik (Qurrotaini et al., 2020).

Berikut ini beberapa step sederhana dalam membuat video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon antara lain:

1. Masuk ke laman <https://www.powtoon.com>
2. Selanjutnya pilih login apabila telah mendaftar, dan jika belum silahkan mendaftar terlebih dahulu menggunakan email yang masih aktif
3. Setelah masuk, pada tampilan silahkan pilih dan sesuaikan template yang akan dibuat video animasinya, pilih yang free untuk gratis atau pro untuk yang berbayar.
4. Anda bisa memilih background pada bagian sebelah kanan, sesuaikan dengan selera
5. Silahkan pilih dan masukkan teks tulisan sesuai keinginan
6. Pilih karakter gambar yang tersedia, bisa memilih yang gratis atau berbayar
7. Anda bisa menambahkan, shape, gambar, musik atau animasi pendukung lainnya
8. Setelah selesai mengedit selanjutnya pilih publish pada pojok kanan atas.



Gambar: Tampilan menu aplikasi powtoon

Tampilan yang menarik dan berbagai fitur yang tersedia pada platform media powtoon dapat memberikan banyak manfaat kepada guru atau tenaga pengajar, memudahkan kegiatan pembelajaran di sekolah. Powtoon dapat mengasah keterampilan guru dalam menyusun dan mendesain materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Mudah diakses kapan dan dimana saja merupakan salah satu kelebihan yang dimiliki media powtoon (Amelia & Manurung, 2022). Apalagi saat ini penggunaan internet menjadi salah satu kebutuhan dasar yang diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga baik guru maupun siswa dapat menjangkau media tersebut dengan mudah. Penggunaan

multimedia interaktif berbasis powtoon.com dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan dapat dikreasikan dengan animasi yang ada di powtoon.com. Berdasarkan pemaparan diatas, menunjukkan bahwa sangat perlu pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon.com dan dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran agar dapat mudah dipahami dan lebih menarik pada proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dari hasil analisis kebutuhan siswa dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis powtoon.com sangat setuju karena dengan powtoon.com dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Dan multimedia interaktif berbasis powtoon.com ini dapat digunakan pada semua materi.

DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, C., & Manurung, A. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346–4355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2848>
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Arda, Sahrul S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *e-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69-77.
- Arif, S., & Muthoharoh, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon dalam meningkatkan kemampuan representasi IPA di tengah pandemi covid 19. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(1), 112-124.
- Budiman Haris. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, (8), 75-83
- Baharuddin & Daulay, I. (2017). The Development of Computer-Based Learning Media at a Vocational High School. *International Journal of GEOMATE12* (30), 96-101.
- Puspita, S., A., & Setiawan, A. (2018). The Development of Internet-Based Economic Learning Media using Moodle Approach. *International Journal of Active Learning* 3(2), 100- 109.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, 2007. Jakarta.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., & Sundi, V. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27, 7*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869/4682>
- Schlechtendahl, J., Keinert, M., Kretschmer, F., Lechler, A., & Verl, A. (2015). Making existing production systems Industry 4.0-ready. *Production Engineering*, 9(1), 143-148.
- Kaniawati, I. (2017). Pengaruh Simulasi Komputer terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Impuls Momentum Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Sains* 1(1), 24-26.
- Novianto, L. A., Sudana, I. N. D., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia

- untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *JKTP* 1(3), 256-263.
- Syahdiani, Kardi S., Sanjaya I. G. M. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 5(1), 727-741.
- Yani, A., Sahriah, S., &Adiansyah, R. (2017). Developing Problem-Based Learning Module for Biotechnology Concepts. *Jurnal Pendidikan Sains*, 5(2), 46-56.
- Wira, S., K., O., Wiryana I N., &Parmiti D., P. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Seririt. *e- Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 3(1).