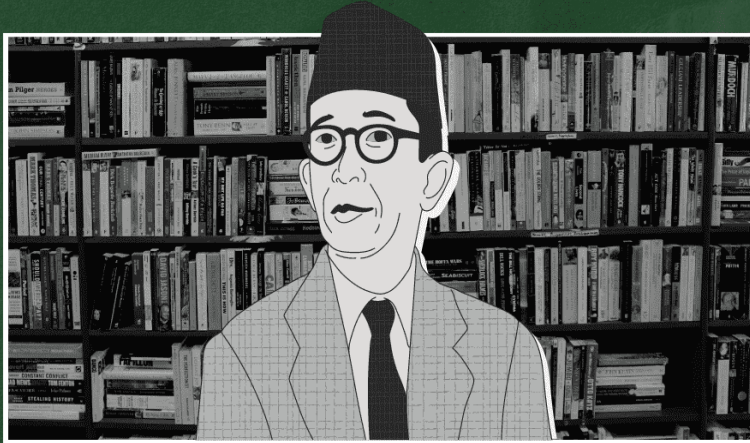


**Table Of Content**

<b>Journal Cover</b> .....	2
<b>Author[s] Statement</b> .....	3
<b>Editorial Team</b> .....	4
<b>Article information</b> .....	5
Check this article update (crossmark) .....	5
Check this article impact .....	5
Cite this article .....	5
<b>Title page</b> .....	6
Article Title .....	6
Author information .....	6
Abstract .....	6
<b>Article content</b> .....	7

ISSN 2598-991X (ONLINE)

**IJEMD**



**INDONESIAN  
JOURNAL OF  
EDUCATION  
METHODS  
DEVELOPMENT**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO**

## Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

## Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

## EDITORIAL TEAM

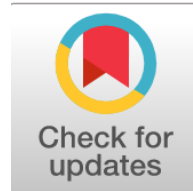
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

## Article information

**Check this article update (crossmark)**



**Check this article impact (\*)**



**Save this article to Mendeley**



(\*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

## **Students' Views on Using Powtoon for Vocabulary Learning**

### *Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Powtoon dalam Pembelajaran Kosakata*

**Bagas Wahyu Dwi Saputra, bsaputra@gmail.com, (0)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

**Wahyu Taufiq, wahyutaufiq1@umsida.ac.id, (1)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

<sup>(1)</sup> Corresponding author

#### **Abstract**

This study investigates students' perceptions of using Powtoon as a digital tool for learning vocabulary related to physical appearance. **General Background:** In an era where technology integration in education is vital, understanding student engagement with digital learning tools is essential. **Specific Background:** While various multimedia tools exist, limited research has focused specifically on Powtoon in the context of vocabulary acquisition. **Knowledge Gap:** This study aims to fill the gap by examining how Powtoon influences student learning experiences in vocabulary retention. **Aims:** The primary objective is to explore how students perceive the use of Powtoon for learning vocabulary associated with physical appearance. **Results:** Through in-depth interviews with five participants and classroom observations, findings indicate that students generally hold positive views about Powtoon, citing its engaging animations and interactive features as enhancing the learning experience. **Novelty:** This research contributes to the literature by providing insights into the effectiveness of Powtoon as an interactive learning medium. **Implications:** The results suggest that integrating multimedia tools like Powtoon can significantly improve students' understanding and retention of vocabulary, highlighting its potential as a valuable resource in vocabulary instruction.

#### **Highlights:**

- **Positive Engagement:** Students reported that Powtoon's engaging animations and interactive features made learning enjoyable and effective.
- **Improved Retention:** Participants noted that visualizing and interacting with vocabulary helped enhance their understanding and memory of the terms.
- **Valuable Resource:** The study highlights Powtoon as a beneficial tool for vocabulary instruction, supporting the integration of multimedia in language learning.

**Keywords:** Powtoon, vocabulary learning, student perceptions, digital tools, education.

Published date: 2024-11-01 00:00:00

## Pendahuluan

Proses pembelajaran saat ini mengalami banyak perubahan yang cukup signifikan, dan dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran saat ini pada Kurikulum Merdeka dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran campuran. Padahal proses pembelajaran yang tidak hanya bergantung pada buku pelajaran cenderung membosankan dan tidak menarik, karena guru bertanggung jawab terhadap kualitas pendidikan yang akan diterima oleh siswa karena hal yang terpenting dalam proses pembelajaran adalah metode dan media pembelajaran. Aspek yang paling penting dan saling berkaitan dalam proses pembelajaran adalah pemilihan metode pembelajaran dan dampaknya terhadap jenis media pembelajaran [1]. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan kegiatan pembelajaran.

Dengan perkembangan teknologi khususnya di bidang internet yang semakin hari semakin pesat, semakin membuat proses pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi menjadi semakin tak terelakkan. Hal ini dikarenakan banyak sekali hal-hal positif baru yang perlu dieksplorasi demi meningkatkan kualitas pendidikan kita. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat membuat siswa menjadi lebih nyaman dan tidak terkesan jenuh atau monoton [2]. Kehadiran teknologi informasi mampu melayani kebutuhan perubahan pola pikir dan kebutuhan yang serba cepat, praktis, dan tepat.

Teknologi yang semakin baru dan mutakhir dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran kita, salah satunya adalah internet. Internet bahkan dapat mempermudah proses belajar siswa. Jika penggunaan internet memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan minat belajar siswa serta dapat mempermudah akses berbagai informasi untuk pendidikan dan menambah pengetahuan siswa [3]. Kita ambil contoh seperti menemukan referensi yang lebih luas dan lebih lengkap dari yang tidak ada pada buku pelajaran konvensional, serta membantu siswa dalam mengerjakan tugas-tugasnya dengan mudah dan akurat karena dengan kecanggihan internet mereka dapat menemukan sumber jawaban yang akurat dan kredibel sehingga jawaban yang mereka peroleh dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Hal ini juga benar adanya, karena video yang mereka tonton lebih menarik perhatian daripada buku pelajaran konvensional yang cenderung membosankan. Hal inilah yang harus diketahui dan dimanfaatkan oleh para pendidik dan orang dewasa sebagai media yang memudahkan mereka dalam menangkap informasi selama proses pembelajaran.

Video animasi adalah grafik atau kartun bergerak yang terdiri dari urutan gambar yang berhasil disajikan [4]. Oleh karena itu, video animasi yang ada di internet seperti yang berasal dari Powtoon, Animaker, dan bahkan yang lebih baru seperti White Board Animation adalah hal yang sama. Sebuah gambar bergerak diproduksi oleh seseorang dengan menggunakan perangkat lunak pengeditan untuk tujuan tertentu; dalam hal ini, seorang guru memproduksi video animasi sebagai alat bantu mengajar.

Mari kita bahas sedikit tentang animasi papan tulis, yang pada dasarnya sama dengan Powtoon. Adalah aplikasi pembuat video animasi pada kanvas latar belakang putih [5]. Sehingga mendukung proses pembelajaran, media ini dapat menghasilkan konten pembelajaran yang menarik dengan menyatukan suara, desain, dan gambar. Animasi ini dapat digambarkan sebagai animasi yang cukup sederhana, namun sangat menarik dan multiguna. Animasi papan tulis video telah digunakan di bidang pendidikan untuk mempelajari berbagai materi pembelajaran, mengajarkan karyawan perusahaan berbagai kebijakan perusahaan, menunjukkan perangkat lunak atau produk baru kepada konsumen, atau berfungsi sebagai ikhtisar bab buku teks pendidikan. [6].

Persepsi mahasiswa terhadap perkembangan guru dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dapat mempengaruhi minat mahasiswa untuk menjadi guru dan juga dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap profesi guru dan lingkungan keluarga dapat mempengaruhi minat mahasiswa untuk menjadi guru [7]. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran [8]. Namun, tidak semua guru menguasai teknologi informasi dan komunikasi sebagai media utama untuk mendukung pembelajaran. [9]. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan dan pengembangan guru dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran [10].

Maka kita sebagai guru pun harus wajib berkembang mengikuti kemajuan teknologi yang ada. Siswa membutuhkan inovasi-inovasi baru agar pembelajaran tidak terkesan membosankan, kita ambil contoh pelajaran kosakata dalam bahasa Inggris. Kosakata sangat penting karena memungkinkan kita untuk berkomunikasi, penguasaan kosakata menentukan keberhasilan dalam pembelajaran bahasa Inggris [11]. Maka kita sebagai guru dan calon guru harus bisa berimprovisasi agar siswa mendapatkan pendidikan yang berkualitas.

Pada artikel ini, peneliti akan memaparkan hasil mengenai persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan kosakata menggunakan media video animasi Powtoon. Powtoon sendiri merupakan sebuah software berbasis web yang ditemukan oleh Ilya Spitalnik dan Daniel Zaturansky. sebuah perusahaan asal Inggris yang menjual software animasi berbasis cloud (SaaS) untuk membuat presentasi animasi dan video penjelasan. Powtoon sendiri memiliki banyak fitur dan efek animasi yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat lebih menarik, hal ini berdampak pada kelas yang tidak membosankan dan terkesan monoton, sehingga mempengaruhi ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran di kelas [12].

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti bertanya dan mengajak diskusi dengan beberapa siswa yang masih berstatus sebagai siswa SMP mengenai pembelajaran animasi berbasis video dengan menggunakan powtoon ini, banyak dari mereka yang sudah tidak asing lagi dengan powtoon ini karena disekolah mereka tidak jarang guru yang mereka ajarkan menggunakan media powtoon ini, powtoon ini sendiri juga sering mereka gunakan dalam presentasi mereka

didepan kelas karena memang sangat mudah untuk diakses hanya dengan satu layar handphone saja.

Para peneliti juga telah melihat pendapat dari beberapa siswa di SMP Muhammadiyah 10 Sidoarjo (M10SI). SMP Muhammadiyah 10 Sidoarjo adalah sekolah menengah pertama swasta yang terletak di Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia. Akreditasi sekolah ini adalah "B". Powtoon, sebuah alat video animasi online, telah digunakan sebagai media pembelajaran dalam beberapa penelitian yang dilakukan di Indonesia [13], [14], [15]. Termasuk salah satunya adalah yang melibatkan siswa-siswi SMP Muhammadiyah 10 Sidoarjo.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan pra-observasi mengenai video animasi yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah ini. Salah satu siswa dari kelas 7C yang tidak ingin disebutkan namanya mengatakan bahwa "belajar menggunakan video animasi seperti Powtoon sangat menyenangkan, ada gambar-gambar yang menarik dengan musik yang menyenangkan" (pra-observasi). Kemudian salah satu anak muda, Ryo, teman dari narasumber pertama yang tidak ingin disebutkan namanya, menjelaskan, "Ya, saya tidak bosan saat belajar karena ada musik dan gambarnya" (pra-observasi). Berdasarkan latar belakang penelitian, pertanyaan penelitian berikut ini adalah "Bagaimana persepsi siswa SMP tentang penggunaan powtoon dalam pembelajaran kosakata?"

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi manfaat penggunaan perangkat lunak powtoon untuk pembelajaran berbasis video animasi. Penelitian ini memberikan informasi mengenai powtoon dan perspektif dari berbagai sumber, yang dapat menjadi referensi bagi para pendidik dalam memanfaatkan teknologi alternatif untuk pembelajaran yang kreatif dan progresif. Jika saat ini merupakan era digital yang terhubung dengan kemajuan teknologi, ditandai dengan semakin bergantungnya dunia pendidikan pada teknologi dalam memfasilitasi pembelajaran [16]. Maka, penting bagi guru untuk secara efektif menggabungkan keahlian dan kemampuannya dalam mengelola lingkungan belajar di dalam kelas secara efektif. Hal ini dapat dicapai dengan memanfaatkan secara optimal sumber daya teknologi canggih ini, yang dapat berfungsi sebagai alat dan media yang sangat berharga untuk meningkatkan dan memfasilitasi proses pembelajaran secara keseluruhan bagi siswa.

## Metode

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang sangat berharga yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang realitas melalui proses berpikir induktif [17]. Tidak seperti penelitian kuantitatif, yang berfokus pada data numerik dan analisis statistik, penelitian kualitatif menekankan pada eksplorasi dan interpretasi peristiwa dan realitas dalam konteks spesifik penelitian. Dengan secara aktif membenamkan diri dalam situasi dan latar fenomena yang sedang dipelajari, peneliti kualitatif dapat menangkap wawasan yang kaya dan bernuansa yang mungkin tidak mudah diukur.

### A. Subjek Dan Objek Penelitian

Sasaran yang akan diteliti dalam perspektif adalah siswa kelas 7B SMP Muhammadiyah 10 Sidoarjo, siswa ini dipilih karena pada saat pandemi covid berlangsung, mereka sudah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media powtoon. Hal ini dikatakan langsung oleh guru Bahasa Inggris di sekolah tersebut. Pembelajaran dilakukan secara online, siswa diperlihatkan video animasi powtoon ketika pembelajaran berlangsung, begitu kata guru bahasa inggris tersebut.

### B. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara dalam penelitian ini. Observasi adalah cara untuk memperoleh informasi tentang suatu peristiwa dengan pengamatan langsung. Seperti yang kita ketahui bersama, ilmu pengetahuan merupakan dasar dari semua peristiwa dan kegiatan yang terjadi, baik dalam skala besar maupun kecil. [18]. Peneliti juga menggunakan teknik wawancara dalam penelitian ini. Wawancara adalah percakapan terstruktur yang dilakukan oleh dua orang atau partisipan. Salah satu partisipan mengajukan pertanyaan dan partisipan lainnya memberikan jawaban. Dapat disimpulkan bahwa wawancara mengacu pada percakapan empat mata antara pewawancara dan orang yang diwawancarai. [19].

Pada penelitian ini, peneliti mengadaptasi pertanyaan wawancara dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Apriati, dkk dengan judul Persepsi Siswa Terhadap Bahan Ajar Berbasis Video Animasi (Studi Kasus di Kelas VII) berikut ini adalah poin-poin pertanyaan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini:

1. Dapatkah powtoon menumbuhkan pemikiran kreatif Anda?
2. Apakah animasi di powtoon sesuai dengan usia Anda?
3. Apakah Anda menyukai animasi di powtoon?
4. Apakah Powtoon dapat meningkatkan prestasi akademik Anda?
5. Apakah materi mudah dipahami dengan menggunakan powtoon?
6. Apakah ada kendala saat belajar menggunakan powtoon?



7. Apakah Powtoon dapat meningkatkan motivasi Anda untuk belajar?
8. Menurut Anda, apakah belajar menggunakan powtoon memiliki kelemahan?
9. Menurut Anda, apa saja keuntungan belajar menggunakan powtoon?

Dalam penelitian ini, observasi juga digunakan dalam proses pengumpulan data, berikut adalah beberapa poin yang peneliti amati:

1. Siswa merasa senang ketika proses pembelajaran menggunakan powtoon.
2. Siswa tertarik dengan media pembelajaran powtoon.
3. Siswa mudah memahami materi dengan media pembelajaran powtoon.
4. Siswa merasa nyaman dengan pembelajaran menggunakan media powtoon.
5. Siswa terlihat bosan ketika pembelajaran berlangsung menggunakan powtoon.
6. Siswa terlihat tenang dalam memperhatikan media pembelajaran menggunakan powtoon.

## C. Analisa Data

Sama halnya dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Apriati, dkk dengan judul *Students' Perceptions Toward Animated Videos-Based Teaching Materials (a Study Case in Seventh Grade)* tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa SMP mengenai pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media powtoon. Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Berdasarkan pertanyaan penelitian, peneliti mencoba menemukan persepsi siswa dalam pembelajaran menggunakan video animasi. Peneliti mendeskripsikan dan mentranskrip hasil yang tidak perlu atau tidak sesuai yang disajikan, setelah itu data akan dipilah mana yang penting dan tidak, agar dapat ditarik sebuah kesimpulan.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Mengidentifikasi Persepsi Siswa terhadap Powtoon dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris

Persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis media dengan menggunakan powtoon sangat beragam, hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti karena subjek penelitian kali ini adalah siswa SMP. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada 5 partisipan secara acak dari kelas yang sebelumnya telah diobservasi oleh peneliti.

#### A. Pembelajaran Menggunakan Powtoon Memiliki Kelemahan.

Salah satu partisipan dalam penelitian ini mengatakan bahwa pembelajaran dengan powtoon sangat minim.

"Kalau hambatannya sih lebih tepatnya mudah kehabisan kuota internet, tapi masih bisa menggunakan wifi"

Apa yang disampaikan peserta memang benar, bisa saja hal ini terjadi software ini masih membutuhkan internet untuk mengakses video, namun jika video sudah di download dan tersimpan di storage perangkat maka video dapat diputar tanpa akses internet. Serta beberapa peralatan elektronik seperti laptop, LCD proyektor dan sound audio untuk mendukung laptop agar suara sedikit lebih keras dan dapat terdengar lebih jelas.

#### B. Belajar Lebih Kreatif dengan Powtoon.

Peserta nomor 1 mengatakan bahwa dari persepinya, belajar menggunakan powtoon dapat membuatnya lebih kreatif. Peserta mendapatkan ide dan cara belajar yang baru.

"Iya, karena menurut saya karena belajar menggunakan gambar animasi itu sangat menarik, kemudian ada gambarnya jadi saya tidak perlu menghafal artinya seperti misalnya head, itu artinya kepala jadi kalau saya dengar orang bilang head saya langsung ingat oh head."

Dari pernyataan narasumber di atas, peneliti dapat menangkap dan menyimpulkan jika narasumber menemukan cara lain untuk menangkap materi pembelajaran. Tentu saja hal ini dapat dikatakan kreatif mengingat narasumber ini adalah seorang siswa SMP yang untuk anak seusianya pada umumnya hanya menganggap video yang diputar hanya sebagai tontonan. Kreativitas yang dimaksud di sini adalah bagaimana narasumber memikirkan persepsi lain ketika anak-anak lain menganggap video powtoon yang telah ditayangkan hanya dianggap sebagai tontonan belaka.

## C. Belajar dengan Powtoon lebih menyenangkan.

Dari kelima narasumber yang telah diwawancarai oleh peneliti, mereka mengatakan bahwa mereka menyukai pembelajaran dengan powtoon, banyak variasi jawaban dari mereka namun pada intinya mereka menyukai powtoon.

"Ya, saya suka karena bagus dan simpel untuk menjelaskan materinya seperti apa jadi lebih mudah."

"Ya, gambar-gambarnya menarik dan lebih menyenangkan, serta mudah dimengerti."

"Kalau dari saya ketika melihat videonya, saya suka saja, biasa saja."

"Kalau dari saya, ya, karena gambarnya berwarna-warni dan juga bisa bergerak dan desainnya simpel."

"Suka aja sih kak, soalnya animasinya bagus, ada gambar-gambarnya juga, gitu aja sih."

Dari semua jawaban narasumber, dapat disimpulkan bahwa hampir semua narasumber menyukai powtoon karena animasinya, yang menurut peneliti wajar saja karena mengingat usia narasumber yang pada umumnya tertarik dengan sesuatu yang menarik, penuh warna, dan menarik perhatian sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

## D. Materi Pelajaran Lebih Mudah Dipahami.

"Bagi saya, ya, karena dalam video ada gambar, suara dan suaranya diulang-ulang sehingga lebih mudah dimengerti."

"Ya, daripada hanya disuruh membaca dan menghafal dari buku, rasanya bosan, jadi lebih baik menonton video ini."

Dari kedua pernyataan persepsi narasumber tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa peserta merasa pembelajaran dengan menggunakan media powtoon ini dapat lebih dipahami, karena adanya gambar dan suara di dalam video sehingga memudahkan peserta untuk menangkap isi materi yang disampaikan. Adanya visual berupa gambar animasi dan audio juga membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Peneliti berasumsi bahwa jika seseorang kehilangan fokus karena merasa bosan, maka dapat mempengaruhi semangat belajar. Jika semangat belajar menurun.

## E. Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut beberapa partisipan dalam penelitian ini, belajar dengan powtoon membantu meningkatkan motivasi belajar mereka.

"Ya karena orang tua saya sibuk, tidak ada yang mengawasi saya saat belajar, ketika saya tahu bahwa saya bisa belajar melalui video seperti ini, saya menjadi lebih termotivasi untuk belajar"

"Ya sama saja waktu belum tahu ada yang seperti ini, saya malas, apalagi kalau disuruh buka buku, gampang bosan"

Dari pernyataan kedua partisipan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hal tersebut sangat mungkin terjadi di era modern seperti sekarang ini, dimana orang tua sibuk bekerja dan mengabaikan masalah pendidikan anaknya. Tidak semua anak dapat dengan mudah menerima ilmu, dalam hal ini materi pembelajaran. Hal ini berdampak pada semangat dan motivasi belajar anak.

Peneliti akan membahas hasil penelitian dan apa yang peneliti dapatkan setelah melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui persepsi siswa SMP yang menggunakan media pembelajaran powtoon terhadap kosakata bahasa Inggris. Yang pertama adalah berdasarkan data bahwa pembelajaran dengan powtoon membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, hal ini sangat cocok jika media pembelajaran ini digunakan sebagai media pembelajaran baik media pembelajaran oleh guru maupun media pembelajaran untuk siswa. Hal ini disebabkan oleh gambar dan animasi yang menarik serta lagu-lagu yang menyenangkan sehingga membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan meningkatkan kreativitas siswa.

Belajar dengan powtoon juga lebih mudah dipahami karena pembelajarannya menyajikan gambar sebagai media untuk memvisualisasikan. Hal ini sangat membantu bagi seseorang yang dalam belajar akan lebih paham jika ada visual atau penggambarannya. Serta terdapat audio yang menambah kemudahan dalam memahami materi pelajaran. Dalam contoh dalam hal ini adalah kosakata dalam bahasa Inggris. Dalam video tersebut terdapat kata "hand" dengan gambar tangan sebagai visualnya dan terdapat audio yang bertuliskan "hand" video dalam powtoon ini dapat diulang terus menerus tanpa batas. Dengan demikian akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah.

Powtoon sendiri juga dapat menjadi faktor eksternal dalam diri seorang siswa untuk belajar lebih giat. Hal ini dapat terjadi karena powtoon dapat membuat belajar menjadi tidak membosankan lagi dengan kelebihannya pada animasi yang penuh warna dan gambar-gambar yang menarik, hal ini membuat kondisi belajar di kelas menjadi tidak membosankan. Kebosanan belajar dapat menyebabkan siswa tidak bersemangat dan tidak bergairah dalam belajar, sehingga tidak dapat menyerap pelajaran secara efektif. Dalam beberapa penelitian, kebosanan belajar dikaitkan dengan hasil belajar yang buruk, seperti menurunnya kemampuan akademis dan keterampilan sosial yang buruk.[21]. Apalagi jika kondisinya seperti para informan dalam penelitian ini, tentu akan sangat terbantu dengan hadirnya powtoon dalam proses pembelajaran.

Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran powtoon ini masih memiliki kekurangan. Diantaranya adalah masih membutuhkan koneksi internet untuk mengakses halaman web software ini dan membutuhkan LCD proyektor, speaker, dan laptop. Hal ini juga yang harus diperhatikan oleh pemerintah, namun peneliti yakin bahwa semua masalah yang telah peneliti sebutkan bukanlah masalah yang rumit.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif deskriptif yang dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 10 Sidoarjo. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa mereka sangat terbantu dengan adanya powtoon. Peserta didik menemukan cara belajar yang menarik, bermanfaat dan menyenangkan dan tentunya tidak membosankan lagi, peserta didik juga lebih mudah memahami materi pelajaran dengan adanya powtoon. Peserta didik juga mendapatkan motivasi dalam belajar dengan adanya powtoon. Mereka merasa bahwa belajar dengan menonton video dari powtoon lebih menyenangkan dan bermanfaat daripada belajar dengan buku dan mendengarkan penjelasan dari guru di kelas. Menurut persepsi mereka, belajar dengan powtoon juga membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Meskipun software ini masih memiliki kelemahan seperti tidak dapat diakses jika tidak memiliki akses internet dan beberapa masalah lain yang sudah peneliti paparkan pada pembahasan. Peneliti berharap powtoon dipertimbangkan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran di kelas. Mengenai keterbatasan atau masalah yang dihadapi oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pada proses pengumpulan data yang mengalami kendala, namun hal ini dapat peneliti maklumi, karena tidak semua yang peneliti kehadaki harus seperti apa yang diinginkan peneliti.

## References

1. Z. Anggita, "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Konfiks J. Bhs. Dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 44-52, 2021, doi: 10.26618/konfiks.v7i2.4538.
2. N. Agustian and U. H. Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran," *Islamika*, vol. 3, no. 1, pp. 123-133, 2021, doi: 10.36088/islamika.v3i1.1047.
3. Z. Anggita, "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," *Konfiks J. Bhs. Dan Sastra Indones.*, vol. 7, no. 2, pp. 44-52, 2021, doi: 10.26618/konfiks.v7i2.4538.
4. N. Agustian and U. H. Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran," *Islamika*, vol. 3, no. 1, pp. 123-133, 2021, doi: 10.36088/islamika.v3i1.1047.
5. Rimba Sastra Sasmita, "Research & Learning in Primary Education Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar," *J. Pendidik. dan KONSELING*, vol. 2, pp. 99-103, 2020.
6. A. Munawir, N. Inayah, N. P. Firmansyah, and N. Huda, "Students' vocabulary mastery by using animation videos on English language teaching," *Indones. J. Res. Educ. Rev.*, vol. 1, no. 3, pp. 354-362, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.51574/ijrer.v1i2.391>
7. D. R. Nur and M. Anggaryani, "Pengembangan Media Pembelajaran Whiteboard Animation Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Gerak Lurus untuk Siswa SMA Kelas X," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 3832-3843, 2022, doi: 10.31004/edukatif.v4i3.2855.
8. W. Taufiq, D. R. Santoso, and J. Susilo, "Developing digital learning materials using whiteboard animation for middle and high schools," *Community Empower.*, vol. 7, no. 8, pp. 1394-1400, 2022, doi: 10.31603/ce.7078.
9. S. Widyaningrum and I. B. Suratno, "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Profesi Guru Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Siswa Menjadi Guru," *J. Pendidik. Ekon. dan Akunt.*, vol. 16, no. 1, pp. 21-31, 2023, doi: 10.24071/jpea.v16i1.5898.
10. S. Anggianita, Y. Yunsira, and M. S. Rizal, "Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan," *J. Educ. Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 177-182, 2020, doi: 10.37985/joe.v1i2.18.
11. F. SEVIMA, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan Masa Kini," 2022. <https://sevima.com/pemanfaatan-teknologi-informasi-dalam-pendidikan-masa-kini/>
12. P. D. Purnasari, Y. D. Sadewo, and B. K. Barat, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik," vol. 10, 2020.
13. A. Rahmah and Y. Astutik, "EnJourMe (English Journal of Merdeka): Culture, Language, and Teaching of English Charades game: does it affect students' learning on English vocabulary?," *English J. Merdeka) Cult. Lang. Teach. English*, vol. 5, no. 1, pp. 75-83, 2020, doi: 10.26905/enjourme.v4i2.4258.
14. L. Qurrotaini, T. W. Sari, and V. H. Sundi, "Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring," *Pros. Semin. Nas. Penelit. LPPM UMJ*, vol. E-ISSN: 27, p. 7, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
15. R. INSANI, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI DI KELAS 8 SMP NEGERI 1 KRIAN SIDOARJO," 2023, [Online]. Available: [http://digilib.uinsa.ac.id/61910/2/Ravita Insani\\_D91219147 ok.pdf](http://digilib.uinsa.ac.id/61910/2/Ravita%20Insani_D91219147%20ok.pdf)
16. N. P. A. D. Lestari, Sukadi, T. Maryati, and I. P. Sriartha, "Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS," *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 6, no. 1, pp. 165-175, 2023, doi: 10.23887/jippg.v6i1.61235.
17. P. D. A. Jatim and U. Sby, "PEMANFAATAN POWTOON SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN KLASIKAL PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH ( PJJ )," pp. 50-58, 2020.
18. E. Deliviana, "Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 6, no. 1, pp. 1689-1699, 2017.
19. M. N. Adlini, A. H. Dinda, S. Yulinda, O. Chotimah, and S. J. Merliyana, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka,"

Edumaspul J. Pendidik., vol. 6, no. 1, pp. 974-980, 2022, doi: 10.33487/edumaspul.v6i1.3394.

20. Nanda Akbar Gumilang, "Observasi: Definisi, Ciri-Ciri, Jenis-Jenis, Tujuan, dan Manfaatnya." <https://www.gramedia.com/literasi/observasi/>
21. A. Prafitasari, "10 Pengertian Wawancara Menurut Para Ahli," 2023. <https://adjar.grid.id/read/543779163/10-pengertian-wawancara-menurut-para-ahli?page=all>
22. R. Apriati, E. F. Prastikawati, and F.-Hawa, "Students' Perceptions Toward Animated Videos-Based Teaching Materials (a Study Case in Seventh Grade)," *Prominent*, vol. 6, no. 2, pp. 59-68, 2023, doi: 10.24176/pro.v6i2.10201.
23. K. Viii, S. M. P. Negeri, and I. R. A. Y. Mundung, "HUBUNGAN KEJENUHAN BELAJAR ( BURNOUT STUDY ) DENGAN HASIL BELAJAR IPA PASCA PANDEMI COVID-19 SISWA HASIL BELAJAR IPA PASCA PANDEMI COVID-19 SISWA," 2023.