

## Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon pada Materi Teknik Dasar Memasak untuk Siswa Kuliner Fase E

Gloria Norenta<sup>1</sup>, Andika Kuncoro Widagdo<sup>2</sup>

Universitas Negeri Surabaya<sup>12</sup>

glorianorenta78@gmail.com

### ABSTRACT

*This research is a product development study in the form of an animated video based on Powtoon, focusing on basic cooking techniques. The aims of this study are to: 1) identify the development results of the Powtoon-based animated instructional video on basic cooking techniques; 2) determine the feasibility of the Powtoon-based animated video on basic cooking techniques; and 3) assess students' responses to the Powtoon-based animated video on basic cooking techniques. This study employs the 4D development model, limited to the Development stage. Data were collected through material validation sheets, media validation sheets, and student response questionnaires using a Likert scale. The validation sheets were assessed by expert judgment, and the results were calculated using the Aiken's V formula. Based on the data analysis, the material expert validation score was 0.79, the media expert validation score was 0.92, and the student response score was 84.15%. These results indicate that the Powtoon-based animated video on basic cooking techniques is feasible for use.*

**Keywords:** Development, Animated Video, Powtoon, Basic Cooking Techniques.

### ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan produk berupa video animasi berbasis Powtoon pada materi teknik dasar memasak yang bertujuan untuk mengetahui : 1) hasil pengembangan video pembelajaran berbasis animasi Powtoon pada materi teknik dasar memasak; 2) kelayakan media video animasi berbasis Powtoon pada materi teknik dasar memasak; 3) respons dari peserta didik terkait media video animasi berbasis Powtoon pada materi teknik dasar memasak. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan 4D hanya sampai tahap *development* saja. Data yang diperoleh menggunakan lembar validasi materi, validasi media, dan angket respons peserta didik dengan menggunakan skala Likert. Lembar validasi dinilai oleh *expert judgement* dengan perhitungan hasil menggunakan rumus Aiken V. Berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan, hasil validasi ahli materi 0,79%, hasil validasi ahli media 0,92%, dan hasil uji respons peserta didik 84,15%. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis Powtoon materi teknik dasar memasak layak digunakan.

**Kata kunci :** Pengembangan, Video Animasi, Powtoon, Teknik Dasar Memasak.

### PENDAHULUAN

Abad ke-21 ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang membawa dampak di berbagai kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Keterampilan era abad 21 menekankan pada kemampuan cara berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaborasi (4C), serta kemampuan penguasaan teknologi sebagai sarana dan perantara dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena

itu, guru dituntut untuk bisa beradaptasi dengan perubahan yang ada. Guru dapat menggunakan media pembelajaran visual, audio, audio visual, berbasis komputer, dan media pembelajaran langsung dalam proses pembelajaran. Konsep TPACK (*Technological, Pedagogical, Content Knowledge*) dapat digunakan guru untuk mengimplementasikan peranan teknologi dalam proses pembelajaran.

Sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam pengimplementasian TPACK adalah pengembangan video pembelajaran. Suyanto (2020), video pembelajaran adalah media pembelajaran yang menggabungkan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi atau cerita secara menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Edgar Dale (*cone of experience*) di mana peserta didik memiliki daya ingat 30% apabila diberi tayangan video dan film.

Powtoon termasuk salah satu media pembelajaran berbasis video yang banyak menyajikan tampilan-tampilan yang menarik dan fitur yang bervariasi mulai dari gambar animasi bergerak, tulisan tangan, kartun, efek transisi, dan pengaturan *timeline*. Powtoon merupakan perangkat lunak berbasis layanan *online* yang memungkinkan pengguna membuat presentasi animasi dengan objek gambar, teks, dan suara (Puteri et al., 2023). Powtoon dapat diakses oleh siapa pun yang menggunakannya dan juga dapat langsung diunduh dengan format MP4 sehingga dapat digunakan secara *offline*. Hal ini yang membuat aplikasi web Powtoon banyak digemari dan digunakan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan penelitian sebelumnya milik Umami Sayyidah (2025) video pembelajaran Powtoon yang menyajikan materi metode dasar memasak (*moist heat cooking*) memperoleh uji kelayakan materi dengan nilai rata-rata (97,5%), uji kelayakan media dengan nilai rata-rata (96%), serta uji respons peserta didik mendapatkan nilai (89,5%), dan dinyatakan sangat layak dimanfaatkan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Diva Dwi (2025) pengembangan media pembelajaran Powtoon dengan menyajikan materi metode dasar pengolahan makanan memperoleh uji kelayakan materi dengan nilai rata-rata 98,26%, uji kelayakan media 93,55%, serta uji respons peserta didik memperoleh persentase 94,60%, dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Materi teknik dasar memasak merupakan materi dasar yang membutuhkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis, serta memperdalam materi karena materi teknik dasar memasak merupakan materi *basic* yang nantinya peserta didik harus dapat mengimplementasikan dalam kerja nyata atau pelaksanaan praktik. Materi teknik dasar memasak meliputi cara-cara pengolahan memasak makanan dengan dua metode yaitu *dry heat cooking* dan *moist heat cooking*. Materi teknik dasar memasak merupakan materi yang sulit dipahami jika hanya dengan membaca dan mendengar saja.

Sesuai dengan tuntutan era abad ke-21 mengaplikasikan teknologi dalam sarana pembelajaran, materi teknik dasar memasak membutuhkan media yang cocok dan tepat untuk diterapkan dalam perantara penyajian materi pembelajaran. Media

pembelajaran yang tepat digunakan adalah video animasi Powtoon karena dalam materi teknik dasar memasak membutuhkan sajian materi dengan teks, gambar, video, dan audio. Materi teknik dasar memasak membutuhkan sajian teori yang diselingi dengan gambaran-gambaran yang dapat membangkitkan pemikiran peserta didik untuk bisa membayangkan secara nyata. Oleh karena itu, video pembelajaran Powtoon tepat digunakan karena sesuai dengan karakteristik materi teknik dasar memasak.

Berdasarkan tuntutan dan hasil penelitian sebelumnya. Media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon tepat digunakan untuk menyajikan materi teknik dasar memasak karena sesuai dengan karakteristik materi dan tuntutan perubahan masa kini. Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan di atas dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Teknik Dasar Memasak Untuk Siswa Kuliner Fase E”**.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video pembelajaran berbasis animasi Powtoon serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitas penggunaannya. Metode R&D menurut Sugiyono (2019) digunakan untuk menciptakan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut. Sebelum pengembangan dilakukan, diperlukan analisis kebutuhan untuk menyesuaikan produk dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik agar media yang dikembangkan dapat digunakan secara berkelanjutan.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Namun dalam praktiknya, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap *Develop* dikarenakan keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian. Pemilihan model 4D didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan pengembangan media pendidikan yang efisien dan tidak terlalu kompleks.

### **B. Tahapan Pengembangan**

Adapun tahapan pengembangan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Tahap ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan merumuskan tujuan awal pengembangan media. Lima langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah:

- a. Analisis Awal Akhir

Observasi dilakukan selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) bulan Agustus 2024. Hasil observasi, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan buku cetak, slide ppt, dan ceramah. Sehingga antusiasme peserta didik dalam pembelajaran teori masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan visual.

b. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan kurikulum SMK, komposisi pembelajaran terdiri dari 70% praktik dan 30% teori. Namun, peserta didik cenderung lebih menyukai praktik daripada teori. Dengan mempertimbangkan karakteristik generasi digital dibutuhkan pendekatan media digital untuk menyampaikan materi teori agar lebih menarik dan efektif. Penggunaan video animasi Powtoon dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami teori teknik dasar memasak.

c. Analisis Tugas

Analisis dilakukan terhadap Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) materi teknik dasar memasak (*dry heat cooking*). Rincian alur tujuan pembelajaran :

**Tabel 1. Alur Tujuan Pembelajaran**

<b>Elemen</b>	Praktik dasar memasak secara menyeluruh
<b>Capaian Pembelajaran</b>	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menjelaskan dengan baik tentang peralatan dapur yang digunakan pada industri kuliner, bahan makanan, menu, dasar-dasar masakan Indonesia, Oriental, Kontinental dan Pastry Bakery, serta melaksanakan praktik dasar memasak sebagai dasar memodifikasi berbagai masakan kreatif.
<b>Sub Elemen</b>	Teknik Pengolahan dasar Memasak
<b>Kriteria Capaian Tujuan Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian teknik memasak panas kering (<i>dry heat cooking</i>).</li><li>2. Peserta didik mampu mengurai klasifikasi teknik dasar memasak panas kering (<i>dry heat cooking</i>).</li><li>3. Peserta didik mampu menganalisis prinsip-prinsip dasar teknik memasak panas kering (<i>dry heat cooking</i>).</li><li>4. Peserta didik mampu menelaah langkah-langkah teknik memasak panas kering (<i>dry heat cooking</i>).</li></ol>

	5. Peserta didik mampu menganalisis kriteria hasil dari teknik dasar memasak panas kering ( <i>dry heat cooking</i> ).
--	--

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

### a. Penyusunan Tes Acuan

#### 1) Instrumen Angket Kelayakan Ahli Materi

Dalam pengisian nilai kelayakan dilakukan oleh tiga ahli validasi materi yaitu satu dosen Unesa S1 Pendidikan Tata Boga dan dua guru kuliner kelas X di SMK Negeri 2 Jombang. Dalam penyusunan instrumen menggunakan skala Likert yang terdapat empat pilihan jawaban yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju.

#### 2) Instrumen Angket Kelayakan Ahli Media

Dalam pengisian nilai kelayakan dilakukan oleh tiga ahli validasi media yaitu dua dosen Unesa S1 Pendidikan Tata Boga dan satu guru Informatika di SMK Negeri 2 Jombang. Dalam penyusunan instrumen menggunakan skala Likert yang terdapat empat pilihan jawaban yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju.

#### 3) Instrumen Angket Respons Peserta Didik

Dalam angket respons peserta didik terdapat enam belas poin. Di mana respons peserta didik dilakukan oleh 35 peserta didik kuliner fase E di SMK Negeri 2 Jombang. Dalam penyusunan instrumen menggunakan skala Likert yang terdapat empat pilihan jawaban yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju.

### b. Pemilihan Media

Peneliti memilih media Powtoon yang merupakan aplikasi web. Hasil akhir dari pembuatan media berupa video animasi Powtoon dapat diunduh dan digunakan secara *offline*.

### c. Pemilihan Format

Pada tahap ini dilakukan pembuatan diagram alir yang digunakan sebagai dasar dan petunjuk dalam pembuatan media agar lebih terstruktur.

### d. Desain Awal

Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan *storyboard*. Diagram alir pada tahap pemilihan format dituangkan dalam *storyboard*. *Storyboard* digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan media video.

## 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

### a. Penilaian Tenaga Ahli

Pada tahap ini dilakukan uji validitas terhadap rancangan *prototype 1*, validasi dilakukan dengan *expert judgement* yang terdiri dari tiga ahli materi dan tiga ahli media.

b. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan menguji cobakan terbatas di SMK Negeri 2 Jombang khususnya untuk peserta didik kelas X Kuliner 4 berjumlah 35 siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran (*Powtoon*) Materi Teknik Dasar Memasak

- a. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa video pembelajaran berbasis *powtoon* yang menyajikan materi teknik dasar memasak (*dry heat cooking*).

**Tabel 2. Uji Kelayakan Media**

No.	Kriteria Kelayakan	Hasil Perhitungan	Keterangan
1.	Aspek Visual	0,857143	Sangat Layak
2.	Aspek Video	1	Sangat Layak
3.	Aspek Penggunaan	1	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan		0,923809524	Sangat Layak

Berdasarkan tabel yang disajikan, hasil uji kelayakan media menunjukkan bahwa aspek visual mendapatkan nilai 0,85%, aspek video mendapatkan nilai 1%, aspek penggunaan mendapatkan nilai 1%. Nilai rata-rata yang diperoleh 0,92% dinyatakan sangat layak digunakan.

### B. Hasil dan Pembahasan Uji Respons Peserta Didik

Hasil uji kelayakan materi, terdapat enam belas poin penilaian uji respons peserta didik. disimpulkan bahwa hasil penilaian angket respons peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 84,15% dan dinyatakan sangat praktis digunakan. Sehingga, pengembangan video pembelajaran animasi *Powtoon* materi teknik dasar memasak dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

### C. Pembahasan

1. Berdasarkan analisis awal mulai dari analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisa tugas, analisa konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada saat Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) ditemukan beberapa permasalahan pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan video pembelajaran animasi *Powtoon* materi teknik dasar memasak. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nabila, 2025) dan (Nia Rachmawati et al., 2023) yang mengembangkan video pembelajaran animasi *Powtoon*.

2. Selanjutnya, penyusunan lembar angket validasi oleh ahli materi, ahli media, dan lembar angket respons peserta didik. Lembar angket berisikan instrumen poin-poin yang digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran dengan skala Likert. Hasil uji coba dilakukan dengan menguji cobakan terbatas pada 35 peserta didik kelas X Kuliner 4 di SMK Negeri 2 Jombang. Pada tahap uji coba, produk sudah melewati tahap validasi ahli dan revisi. Adapun hasil yang diperoleh dari uji coba produk mendapat nilai rata-rata 84,15% dan dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

1. Hasil pengembangan video pembelajaran berbasis animasi Powtoon pada materi teknik dasar memasak sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan model 4D, namun hanya sampai tahap *development* (pengembangan) karena keterbatasan waktu penelitian.
2. Hasil validasi uji kelayakan ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 0,79% dan dinyatakan “Layak” digunakan, sedangkan hasil validasi uji kelayakan ahli media mendapatkan nilai rata-rata 0,92% dan dinyatakan “Sangat Layak” digunakan.
3. Hasil uji coba yang dilakukan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan video pembelajaran berbasis animasi Powtoon materi teknik dasar memasak memperoleh nilai 84,15% dan dinyatakan dalam kriteria “Sangat Praktis” digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affi Naila Rahma. (2024). *Pengembangan Video Animasi (Powtoon) Materi Lipatan Daun Untuk Siswa SMK Kuliner Fase E*.
- Alwanuddin, A., Hairida, H., Ulfah, M., Enawaty, E., & Rasmawan, R. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis SAVI pada Materi Bentuk Molekul. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4856–4873. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2994>
- Astutik, W., & Hermanto. (2019). Pengertian Powtoon. *Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Teks Prosedur Kelas Vii Di Smp Negeri 3 Mlati*, 1–9.
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Title. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Budiyanti, N., Komariah, K. S., Parhan, M., Islamy, M. R. F., & Nugraha, R. H. (2022). Menanamkan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Nurani. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 8(1)(1), 9–24.
- D.Puspita and H.Arummyngtyas. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan

Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Pemasaran Di Smk Kusuma Negara Kertosono. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(1), 667–673.

Dan, K., & Dasar, J. (2019). *106378-35408-1-Sm*. 7(4).

Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>

Lailan, A. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257–3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>

Lestari, Y. A. I., & Dewi, T. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Kelas X Man 1 Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(2). <https://doi.org/10.24127/pro.v8i2.3319>

Mandalika, J. C. (2024). *Peran Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran Hastuti Diah Ikawati Universitas Pendidikan Mandalika*. 5(2), 901–910.

Megawati, R. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Biologi SMA Kelas XI IPA. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan*, 1(2), 34–42. <https://doi.org/10.57250/ajpp.v1i2.102>

Nabila, U. S. (2025). *Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Pendekatan STEM Pada Materi Metode Dasar Memasak Untuk Siswa SMK Kelas X Program Kuliner*.

Nia Rachmawati, Nugrahani Astuti, Mauren Gita Miranti, & Ita Fatkhur Romadhoni. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Telur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 54–65. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1341>

Nia Rachmawati. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Materi Telur*.

Puteri, A. N., Patras, Y. E., & Destiana, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Powtoon Pada Tema Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Pembelajaran 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3405–3416. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10133>

Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian LPMM UMJ*, 1–7.

# Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies

Volume 5 Nomor 2 (2025) 162 – 170 P-ISSN 2775-3387 E-ISSN 2775-7250

DOI: 47467/tarbiatuna.v5i2.9468

- Saputra, P. W., & Rudiarta, I. W. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu Di SMPN 1 Basarang Kabupaten Kapuas. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*, 7(1), 1–19. <https://doi.org/10.33363/swjsa.v7i1.1161>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pendahuluan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48.
- Suryadi, T., Alfiya, F., Yusuf, M., Indah, R., Hidayat, T., & Kulsum, K. (2023). Content Validity for the Research Instrument Regarding Teaching Methods of the Basic Principles of Bioethics. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia: The Indonesian Journal of Medical Education*, 12(2), 186. <https://doi.org/10.22146/jpki.77062>
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and pedagogical models: Analysis of factors and measurement of learning outcomes in education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1–14.
- Syahputra, F., Sabrina, E., Tri, R., Fatma, E., & Azzahra, A. (2024). *Penggunaan Mobile Learning Sebagai Media Dalam Proses Belajar Mengajar*. 1(2), 789–793.
- Ummah, M. S. (2019). Title. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). SISTEM\_PEMBETUNGAN\_TERPUSAT\_STRATEGI\_MELESTARI