



KAJIAN LITERATUR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON

Hilda Chairunisa, Sujarwo, Desy Safitri

Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Negeri Jakarta

Ihildachairunisa04@gmail.com; sujarwo-fis@unj.ac.id; desysafitri@unj.ac.id

Abstrack

This study is a systematic literature review (SLR) aimed at comprehensively analyzing the influence of Powtoon-based animated video media on student learning motivation across various educational levels and subjects, with special emphasis on Social Studies (IPS) education in Indonesia. The low learning motivation of students in abstract and concept-dense subjects such as IPS drives the urgent need for learning media innovations. Powtoon, as an easy-to-use web-based animated video creation platform, attracts educators for its capacity to deliver dynamic, narrative, and interactive visual content. Safitri and Sujarwo (2024) from Universitas Negeri Jakarta affirm that digital visual technology innovations in IPS learning are an urgent necessity for increasing student engagement in the digital society era. Through systematic selection using PRISMA criteria, this study analyzed 42 scientific sources published between 2015 and 2024. Findings consistently show that Powtoon positively impacts all four dimensions of the ARCS motivation model: Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction.

Keyword: *animated video, Powtoon, learning motivation, IPS.*

Abstrak

Kajian ini merupakan *systematic literature review* (SLR) yang bertujuan menganalisis secara komprehensif pengaruh penggunaan media video animasi berbasis Powtoon terhadap motivasi belajar siswa pada berbagai jenjang dan mata pelajaran, dengan penekanan khusus pada konteks Pendidikan IPS di Indonesia. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran yang bersifat abstrak dan padat konsep mendorong kebutuhan mendesak akan inovasi media pembelajaran. Powtoon, sebagai platform pembuatan video animasi berbasis web yang mudah digunakan, telah menarik perhatian luas di kalangan pendidik. Safitri dan Sujarwo (2024) menegaskan bahwa inovasi teknologi visual dalam IPS merupakan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keterlibatan siswa di era masyarakat digital. Melalui seleksi sistematis menggunakan kriteria PRISMA, kajian ini menganalisis 42 sumber ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2015 hingga 2024. Temuan secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon memberikan dampak positif terhadap keempat dimensi motivasi belajar dalam model ARCS: Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction.

Kata Kunci: video animasi, Powtoon, motivasi belajar, IPS

Pendahuluan

Dunia pendidikan di Indonesia tengah menghadapi titik infleksi yang penting. Di satu sisi, tuntutan kompetensi abad ke-21 berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi semakin ditekankan dalam berbagai kebijakan kurikulum, termasuk Kurikulum

Merdeka yang mulai diberlakukan secara bertahap sejak tahun 2022. Di sisi lain, kenyataan di lapangan masih menunjukkan dominasi pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) (Kemendikbudristek, 2022; Darling-Hammond et al. 2020).

Kesenjangan antara tuntutan dan realitas ini berimplikasi langsung pada motivasi belajar siswa. Data survei PISA 2022 menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-68 dari 81 negara peserta, dengan skor rata-rata membaca 359, matematika 366, dan sains 383 seluruhnya berada di bawah rata-rata OECD (487, 472, dan 485). Selain itu, Indonesia juga masih berada di peringkat bawah dalam indeks *student engagement*, dengan hanya 39% siswa melaporkan rasa senang dan keterlibatan tinggi dalam belajar (OECD, 2023). Angka ini menjadi peringatan serius bahwa reformasi dalam praktik pembelajaran termasuk dalam pemilihan media adalah kebutuhan yang tidak bisa ditunda.

Dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), persoalan motivasi menjadi semakin krusial. Safitri dan Sujarwo (2024) menyatakan bahwa IPS sebagai mata pelajaran integratif yang mencakup dimensi sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi masih menghadapi kendala serius berupa rendahnya keterlibatan siswa dan kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Mereka menegaskan bahwa teknologi digital termasuk media visual berbasis animasi merupakan solusi strategis yang dapat meningkatkan efektivitas dan relevansi pendidikan IPS dalam menghadapi tuntutan masyarakat digital (Safitri & Sujarwo, 2024).

Merespons tantangan tersebut, media video animasi berbasis platform Powtoon telah mendapatkan perhatian yang meningkat dalam literatur pendidikan Indonesia maupun internasional. Powtoon memungkinkan guru untuk menciptakan konten pembelajaran yang kaya visual, naratif, dan interaktif tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam *menjadikannya alat yang accessible bagi sebagian besar guru di Indonesia* (Handayani, 2020; Lestari & Wiratmoko, 2022).

Adopsi Powtoon tidak serta-merta menjamin peningkatan motivasi. Diperlukan kajian literatur yang komprehensif dan sistematis untuk mengkonsolidasikan temuan-temuan penelitian yang telah ada, mengidentifikasi pola-pola yang konsisten, serta merumuskan implikasi yang dapat diterapkan secara praktis.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang bersifat abstrak dan padat konsep; (2) dominasi pendekatan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) yang belum mampu mengakomodasi tuntutan pembelajaran abad ke-21; (3) belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis animasi, khususnya Powtoon, di satuan pendidikan formal; (4) kurangnya sintesis komprehensif mengenai bukti empiris pengaruh Powtoon terhadap motivasi belajar siswa

pada berbagai jenjang pendidikan; serta (5) belum teridentifikasinya faktor-faktor moderator yang memengaruhi efektivitas penggunaan Powtoon dalam pembelajaran IPS.

Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, kajian literatur ini dirumuskan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut: (1) Bagaimana konsep teoritis dari penggunaan Powtoon dapat menjelaskan potensinya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa? (2) Apa saja bukti empiris yang mendukung hubungan positif antara penggunaan Powtoon dan peningkatan motivasi belajar siswa? (3) Indikator motivasi belajar apa saja yang paling responsif terhadap intervensi Powtoon? (4) Faktor-faktor apa saja yang memoderasi efektivitas Powtoon?

Tujuan dan Manfaat Kajian

Tujuan utama kajian ini adalah menyintesis bukti-bukti empiris mengenai pengaruh media video animasi berbasis Powtoon terhadap motivasi belajar siswa secara komprehensif, memetakan landasan teoritis, mengidentifikasi faktor moderator, dan merumuskan rekomendasi praktis bagi pendidik, institusi pendidikan, dan pembuat kebijakan. Secara teoritis, kajian ini memberikan kontribusi pada literatur media pembelajaran digital—sejalan dengan seruan Safitri dan Sujarwo (2024) tentang pentingnya kajian yang memetakan peluang dan tantangan teknologi dalam pembelajaran IPS.

Batasan Kajian

Merujuk pada permasalahan yang telah diidentifikasi, kajian ini membatasi cakupannya pada: (1) masalah rendahnya motivasi belajar yang diatasi melalui penggunaan Powtoon dan media video animasi serupa dalam konteks pendidikan formal (SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi); (2) masalah belum optimalnya pemanfaatan Powtoon, dengan fokus kajian pada dampak yang diukur secara spesifik pada variabel motivasi belajar sebagai variabel utama; (3) masalah kurangnya sintesis bukti empiris, dibatasi pada literatur yang diterbitkan antara tahun 2015–2024 dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris; serta (4) masalah faktor moderator efektivitas Powtoon, dengan kajian difokuskan pada penelitian di konteks Indonesia, diperkaya dari studi internasional yang relevan.

Metode Penelitian

Desain Kajian: Systematic Literature Review (SLR)

Kajian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) yang mengacu pada protokol PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) versi 2020 (Page et al., 2021). Pendekatan yang sama digunakan oleh Safitri dan Sujarwo (2024) dalam kajian mereka tentang efektivitas media Augmented Reality dalam pembelajaran IPS di SMP. Protokol PRISMA mensyaratkan adanya tahapan yang jelas dalam: (1) perumusan pertanyaan penelitian; (2) pencarian literatur yang sistematis; (3) penyaringan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi; dan (4) ekstraksi serta sintesis data.

Prosedur Pencarian Literatur

Pencarian literatur dilakukan secara paralel pada beberapa database ilmiah: Google Scholar, ERIC (Education Resources Information Center), Scopus, portal SINTA Kemdikbudristek, portal Garuda, dan BASE (Bielefeld Academic Search Engine). Rentang waktu pencarian dibatasi pada publikasi tahun 2015 hingga 2024. Kata kunci yang digunakan disusun dalam beberapa kombinasi Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, antara lain: "Powtoon" AND "motivasi belajar"; "video animasi" AND "motivasi belajar" AND "IPS"; "animated video" AND "learning motivation"; serta "media pembelajaran digital" AND "IPS" AND "motivasi".

Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria inklusi: (1) diterbitkan antara 2015-2024; (2) merupakan artikel jurnal ilmiah peer-reviewed, prosiding, tesis/disertasi, atau buku teks akademis; (3) membahas penggunaan Powtoon atau video animasi dalam konteks pendidikan; (4) mengukur atau membahas motivasi belajar sebagai variabel utama; (5) tersedia teks lengkap dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. Kriteria eksklusi: artikel yang berfokus semata pada hasil belajar kognitif tanpa membahas motivasi, serta artikel dengan metodologi yang sangat lemah. Setelah seleksi bertahap dari 312 hasil pencarian awal, diperoleh 42 sumber yang memenuhi semua kriteria dan dianalisis secara mendalam.

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL

Teori Media Pembelajaran

Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Edgar Dale dalam karyanya "Audiovisual Methods in Teaching" memperkenalkan konsep "*Cone of Experience*" (Kerucut Pengalaman) yang menggambarkan hierarki pengalaman belajar berdasarkan tingkat kekongkretan dan keterlibatan indera. Konsep ini tetap relevan dan banyak dikutip dalam literatur media pembelajaran kontemporer (Sadiman dkk., 2020; Arsyad, 2019). Dalam kerangka Dale, video animasi berada pada lapisan "*visual in motion*" lebih konkret dari gambar diam atau simbol, namun lebih abstrak dari demonstrasi atau pengalaman langsung. Studi-studi lanjutan menunjukkan bahwa rata-rata manusia mengingat sekitar 50% dari apa yang dilihat dan didengar sekaligus (Sousa, 2016; Sadiman dkk., 2020).

Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML)

Teori yang paling langsung relevan dengan media video animasi adalah *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer (2009). CTML bertumpu pada tiga asumsi kognitif utama: (1) *dual-channel assumption*; (2) *limited capacity assumption*; dan (3) *active processing assumption*. Berdasarkan asumsi-asumsi ini, Mayer merumuskan prinsip desain multimedia yang telah diuji secara empiris, termasuk Prinsip Multimedia, Prinsip Modalitas, dan Prinsip Personalisasi (Mayer, 2009, 2020; Mayer & Moreno, 2003).

Teori Beban Kognitif (Cognitive Load Theory)

Cognitive Load Theory (CLT) oleh Sweller (1988, 2011) membedakan tiga jenis beban kognitif: Intrinsic, Extraneous, dan Germane Cognitive Load. Video animasi yang terlalu banyak mengandung elemen tidak relevan dapat meningkatkan dan menghambat pembelajaran, sehingga kualitas desain konten menjadi faktor kritis (Sweller, 2011; Kirschner, 2002; Plass et al., 2020).

Teori Motivasi Belajar

Hierarki Kebutuhan Maslow

Teori Hierarki Kebutuhan yang dikembangkan oleh Maslow menempatkan kebutuhan kognitif dan estetik pada tingkatan yang lebih tinggi dari kebutuhan-kebutuhan dasar. Dalam konteks pendidikan kontemporer, teori ini mengingatkan bahwa motivasi belajar siswa tidak beroperasi dalam vakum; faktor-faktor eksternal turut memengaruhi kesiapan siswa untuk termotivasi secara akademis (Uno, 2021; Hamalik, 2015; Sardiman, 2018).

Self-Determination Theory (SDT)

Self-Determination Theory (SDT) dari Deci dan Ryan (1985, 2000, 2017) mengidentifikasi tiga kebutuhan psikologis dasar: Kompetensi, Otonomi, dan Keterkaitan. Dalam konteks media Powtoon, SDT menjelaskan bagaimana media ini memfasilitasi motivasi intrinsik: tayangan visual yang jelas meningkatkan kompetensi, pembuatan video oleh siswa meningkatkan otonomi, dan pembelajaran kolaboratif berbasis video meningkatkan keterkaitan sosial.

Model ARCS Keller

Model ARCS yang dirumuskan oleh Keller (1987, 2010) merupakan kerangka yang dirancang untuk membantu perancang instruksional menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, dengan empat dimensi: Attention (Perhatian), Relevance (Relevansi), Confidence (Kepercayaan Diri), dan Satisfaction (Kepuasan). Model ARCS menjadi kerangka analitik utama dalam kajian ini karena setiap dimensinya dapat dioperasionalisasikan dalam konteks Powtoon dan diukur secara empiris.

Tabel 1. Peta Kerangka Teoretis Kajian dan Relevansinya dengan Powtoon

Teori/Model	Tokoh Utama	Konsep Kunci	Relevansi dengan Powtoon
Kerucut Pengalaman	Edgar Dale (dalam Sadiman, 2020)	Konkretisasi pengalaman belajar melalui media	Video animasi memposisikan pembelajaran lebih konkret dari teks
CTML	Richard E. Mayer (2009)	Dual-channel, active processing, multimedia principles	Powtoon mengintegrasikan saluran visual & auditori secara simultan
Cognitive Load Theory	John Sweller (1988)	Intrinsic, extraneous, germane load	Desain Powtoon yang baik meminimalkan extraneous load
Hierarki	Abraham Maslow	Kebutuhan kognitif &	Powtoon merangsang kebutuhan

Kebutuhan	(dalam Uno, 2021)	estetika	estetika & rasa ingin tahu
Self-Determination Theory	Deci & Ryan (1985)	Kompetensi, otonomi, keterkaitan	Powtoon mendukung ketiga kebutuhan psikologis dasar
Model ARCS	John M. Keller (1987)	Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction	Empat dimensi ARCS dapat dioperasionalkan dalam desain Powtoon

Sumber: Kompilasi kajian teoritis oleh penulis (2024)

Powtoon: Platform, Fitur, dan Posisi dalam Ekosistem Teknologi Pembelajaran

Powtoon diluncurkan pada tahun 2012 sebagai platform *SaaS* untuk pembuatan video animasi berbasis web. Safitri dan Sujarwo (2024) menegaskan bahwa platform seperti Powtoon mewakili salah satu peluang terbesar dalam transformasi pembelajaran IPS, karena kemampuannya menghadirkan visualisasi data, narasi interaktif, dan simulasi konsep-konsep sosial yang sebelumnya sulit untuk divisualisasikan. Fitur-fitur utama Powtoon mencakup: perpustakaan template profesional, karakter animasi yang dapat dimodifikasi, kemampuan *voice-over*, integrasi musik latar, dan ekspor ke format MP4 untuk penggunaan offline (Saputro & Saerozi, 2017; Handayani, 2020).

Hasil Penelitian

Temuan Empiris: Pengaruh Umum Powtoon terhadap Motivasi Belajar

Dari 42 sumber yang dianalisis, 37 di antaranya (88,1%) melaporkan temuan positif mengenai pengaruh Powtoon atau media video animasi serupa terhadap motivasi belajar siswa. Dengan sebaran penelitian yang mencakup SD (12 studi), SMP (14 studi), SMA (8 studi), Perguruan Tinggi (6 studi), dan kajian konseptual (2 studi), konsistensi temuan ini memberikan keyakinan yang kuat bahwa hubungan positif antara Powtoon dan motivasi belajar bukan merupakan artefak dari konteks penelitian tertentu.

Dalam hal magnitude efek, sebagian besar penelitian melaporkan peningkatan skor rata-rata sebesar 15 - 25% setelah *intervensi Powtoon*. Penelitian *quasi-eksperimental umumnya menemukan perbedaan signifikan secara statistik ($p < 0,05$), dengan effect size (Cohen's d) berkisar antara 0,60 - 1,20 termasuk kategori efek sedang ($d = 0,60-0,79$) hingga besar ($d \geq 0,80$) berdasarkan kriteria interpretasi Cohen (1988), yang menetapkan $d = 0,20$ sebagai efek kecil, $d = 0,50$ sebagai efek sedang, dan $d = 0,80$ sebagai efek besar.*

Analisis per Dimensi ARCS

Dimensi Attention (Perhatian)

Dimensi Attention adalah dimensi yang paling konsisten terdampak positif oleh Powtoon. Penelitian Handayani (2020) menemukan bahwa 91,2% siswa melaporkan lebih mudah berkonsentrasi pada materi IPS ketika disajikan melalui Powtoon. Saputro dan Saerozi (2017) mencatat penurunan perilaku off-task sebesar 63%. Safitri dan Sujarwo (2024) menggarisbawahi bahwa media yang mampu menciptakan keterlibatan emosional memiliki

dampak yang lebih berkelanjutan pada motivasi belajar dibandingkan media yang hanya menyentuh dimensi kognitif.

Dimensi Relevance (Relevansi)

Kajian oleh Kusumawardani (2022) memberikan bukti bahwa video Powtoon yang dirancang dengan konteks lokal menghasilkan skor relevansi yang secara signifikan lebih tinggi. Temuan ini konsisten dengan pandangan Safitri dan Sujarwo (2024) yang menekankan bahwa teknologi dalam pembelajaran IPS paling efektif ketika dikombinasikan dengan pendekatan yang relevan secara budaya dan kontekstual.

Dimensi Confidence (Kepercayaan Diri)

Novitasari (2020) melaporkan bahwa siswa yang belajar dengan Powtoon memiliki skor self-efficacy rata-rata 18,3% lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Septiani (2021) mendokumentasikan bagaimana siswa yang membuat video Powtoon sendiri menunjukkan peningkatan kepercayaan diri yang signifikan, sejalan dengan pendekatan student-centered yang dipromosikan Safitri dan Sujarwo (2024).

Dimensi Satisfaction (Kepuasan)

Septiani (2021) menemukan bahwa 87% siswa menyatakan pelajaran IPS menjadi "lebih menyenangkan" setelah disajikan melalui Powtoon. Sarimanah dan Koswara (2021) mengidentifikasi dua komponen kepuasan estetis dan epistemic di mana kepuasan epistemic terbukti memiliki dampak jangka panjang yang lebih signifikan pada motivasi belajar.

Tabel 2. Ringkasan Penelitian Empiris Terpilih: Powtoon dan Motivasi Belajar di Indonesia (2019–2024)

Peneliti (Tahun)	Jenjang/MP	Metode	Hasil	Temuan Spesifik
Handayani (2020)	SMP / IPS	Kuasi-eksperimen	Positif (gain 0,63)	91,2% siswa lebih mudah berkonsentrasi; skor motivasi naik signifikan
Rizal & Hernawati (2021)	SMA / Sejarah	Eksperimental	Positif (p<0,05)	Perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen; d=0,82
Puspitarini & Hanif (2019)	SD / Tematik	PTK	Positif	Rerata motivasi naik dari 62,4 → 78,9; antusiasme meningkat
Novitasari (2020)	SMP / B. Ind.	Kuasi-eksperimen	Positif	Self-efficacy 18,3% lebih tinggi; motivasi intrinsik meningkat
Septiani (2021)	SD / IPS	Deskriptif-kualitatif	Positif	87% siswa lebih menyenangkan; partisipasi meningkat signifikan
Sastra (2022)	SMP / IPS	PTK	Positif	Partisipasi diskusi meningkat dramatis; konsep abstrak lebih dipahami
Kusumawardani (2022)	SD / IPS	Eksperimental	Positif	Konten lokal menghasilkan skor relevansi lebih tinggi (p=0,03)

Muharromah & Asyhari (2021)	SMP / IPS	Studi Kasus	Positif	Parasocial interaction meningkat; keterlibatan emosional lebih tinggi
Safitri & Sujarwo (2024)	SMP / IPS	SLR Konseptual	Positif	Teknologi visual dalam IPS meningkatkan engagement & relevansi digital
Wijaya & Suartama (2022)	SMP / IPS	Komparatif	Positif	Powtoon (82,3) > PPT (74,1) > Modul (68,7) dalam skor motivasi

Sumber: Kompilasi dari berbagai penelitian (2019–2024), data diolah penulis

Kontribusi Safitri dan Sujarwo: Perspektif Inovasi Pembelajaran IPS Digital

Dalam lanskap penelitian media pembelajaran IPS di Indonesia, kontribusi Desy Safitri dan Sujarwo dari Universitas Negeri Jakarta layak mendapat perhatian tersendiri. Melalui serangkaian kajian yang dikembangkan bersama mahasiswa bimbingan mereka, keduanya telah membangun kerangka konseptual yang komprehensif tentang bagaimana teknologi digital dapat merevitalisasi pembelajaran IPS. Kontribusi utama mereka meliputi: kajian inovasi pembelajaran IPS di era digital (2024) yang merekomendasikan media visual berbasis animasi; SLR tentang efektivitas media AR dalam pembelajaran IPS (2024); implementasi video animasi dalam materi Interaksi Sosial bersama Muharromah & Asyhari (2021); dan kajian pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran IPS (Afrilyanti, Safitri & Sujarwo, 2024).

Dari perspektif teoritis, Safitri dan Sujarwo (2024) mengargumentasikan bahwa transformasi pembelajaran IPS di era digital adalah tentang pergeseran paradigmatis dari pedagogi transmisi menuju pedagogi partisipasi. Dalam kerangka ini, media seperti Powtoon bukan hanya alat penyampai pesan, melainkan fasilitator pengalaman belajar yang bermakna—di mana siswa aktif mengonstruksi pemahaman melalui stimulasi visual yang kaya dan narasi yang relevan.

Faktor-Faktor Moderator Efektivitas Powtoon

Kompetensi Pedagogis-Digital Guru

Kompetensi guru merupakan faktor yang paling konsisten disebutkan sebagai penentu efektivitas Powtoon. Kerangka TPACK (Mishra & Koehler, 2006) menyediakan konseptualisasi yang berguna: guru yang efektif harus menguasai Content Knowledge, Pedagogical Knowledge, dan Technological Knowledge secara terintegrasi. Safitri dan Sujarwo (2024) menegaskan bahwa tantangan terbesar implementasi teknologi dalam pembelajaran IPS bukan terletak pada ketersediaan platform, melainkan pada kapasitas guru untuk menggunakannya secara pedagogically meaningful.

Ketersediaan Infrastruktur Teknologi

Hidayat (2021) menemukan bahwa sekolah dengan akses internet stabil menghasilkan peningkatan motivasi 2,3 kali lebih besar dibandingkan sekolah dengan infrastruktur terbatas. Safitri dan Sujarwo (2024) mengingatkan bahwa kesenjangan digital yang masih lebar di Indonesia harus menjadi pertimbangan utama dalam setiap strategi

adopsi teknologi pendidikan.

Karakteristik dan Gaya Belajar Siswa

Pratiwi (2020) menemukan bahwa siswa dengan gaya belajar visual-auditori menunjukkan peningkatan motivasi yang lebih besar (+23,4%) dibandingkan siswa dengan gaya belajar kinestetik (+11,2%), yang mengimplikasikan perlunya melengkapi Powtoon dengan aktivitas fisik atau praktik.

Durasi, Frekuensi, dan Strategi Integrasi

Sarimanah dan Koswara (2021) menemukan bahwa penggunaan Powtoon dengan frekuensi rendah (1–2 kali per bulan) menghasilkan peningkatan motivasi yang lebih berkelanjutan. Strategi integrasi optimal adalah model Flipped Classroom konsisten dengan rekomendasi Safitri dan Sujarwo (2024) tentang pembelajaran IPS yang mengutamakan kolaborasi daring.

Powtoon dalam Pembelajaran IPS: Tiga Studi Kasus

Studi kasus pertama: Muharromah dan Asyhari (2021) mendokumentasikan implementasi Powtoon dalam pembelajaran "Interaksi Sosial" di kelas VII SMP Negeri Lampung. Guru merancang video 8 menit yang menampilkan tiga karakter berbeda berinteraksi dalam berbagai konteks. Hasilnya menunjukkan peningkatan skor motivasi rata-rata 19,7 poin dari pre-test ke post-test.

Studi kasus kedua: Sastra (2022) melaporkan penggunaan Powtoon untuk menyajikan materi "Keunggulan Komparatif dan Perdagangan Antardaerah" di kelas VIII SMP. Video animasi menampilkan peta Indonesia dengan alur perdagangan antarpulau yang bergerak dinamis. Pasca-penggunaan, partisipasi siswa dalam diskusi meningkat dari 3,2 menjadi 7,8 kontribusi verbal per siswa per sesi.

Studi kasus ketiga: Rizal dan Hernawati (2021) menggunakan Powtoon untuk mengajarkan "Masa Pendudukan Jepang" di SMA. Video menampilkan garis waktu animasi kronologis diselingi karakter yang mengomentari setiap peristiwa dengan bahasa *relatable*. Kelompok Powtoon menunjukkan skor motivasi rata-rata 15,4 poin lebih tinggi dari kelompok kontrol.

Perbandingan dengan Media Pembelajaran Digital Lain

Untuk menempatkan Powtoon dalam perspektif yang tepat, Tabel 3 menyajikan perbandingan berdasarkan beberapa dimensi kunci. Safitri dan Sujarwo (2024) mengingatkan bahwa tidak ada satu platform pun yang menjadi solusi tunggal; optimasi terjadi ketika berbagai media diintegrasikan secara komplementer dalam satu rancangan pembelajaran yang kohesif.

Tabel 3. Perbandingan Powtoon dengan Media Pembelajaran Digital Lain dalam Konteks Motivasi Belajar

Dimensi	Powtoon	PowerPoint	Video YouTube	Google Slides	Kahoot/Quizz
Daya tarik visual	Sangat Tinggi	Sedang	Tinggi	Sedang	Tinggi
Kemudahan pembuatan guru	Tinggi	Sangat Tinggi	Rendah	Sangat Tinggi	Tinggi
Interaktivitas siswa	Sedang	Rendah	Rendah	Rendah	Sangat Tinggi
Dampak pada Attention	Sangat Tinggi	Sedang	Tinggi	Sedang	Tinggi
Dampak pada Relevance	Tinggi*	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang
Dampak pada Confidence	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi
Dampak pada Satisfaction	Sangat Tinggi	Sedang	Tinggi	Sedang	Sangat Tinggi
Ketersediaan offline	Tinggi (MP4)	Tinggi	Rendah	Tinggi	Rendah
Biaya penggunaan	Gratis/Berbayar	Gratis/Berbayar	Gratis	Gratis	Gratis/Berbayar

Sumber: Kompilasi dari Wijaya & Suartama (2022), Safitri & Sujarwo (2024), Lestari & Wiratmoko (2022). *Tinggi jika konten dilokalkan

Tantangan dan Keterbatasan Implementasi

Di samping berbagai bukti positif, kajian ini mengidentifikasi sejumlah tantangan. Pertama, keterbatasan versi gratis Powtoon (durasi maksimal 3 menit, *watermark*). Kedua, investasi waktu pembuatan yang signifikan: video 5–8 menit membutuhkan 3–6 jam kerja guru (Lestari & Wiratmoko, 2022). Ketiga, risiko *seductive details effect* elemen visual menarik namun tidak relevan yang mengalihkan perhatian dari konten inti (Harp & Mayer, 1998; Moreno & Mayer, 2000; Mayer, 2009). Keempat, sebagaimana ditegaskan Safitri dan Sujarwo (2024), adalah tantangan adaptasi kurikulum berbasis teknologi yang membutuhkan perubahan mendasar dalam *mindset* dan kompetensi guru.

IMPLIKASI PRAKTIS DAN REKOMENDASI

Implikasi bagi Guru

Berdasarkan sintesis temuan kajian ini dan pandangan Safitri dan Sujarwo (2024), guru perlu memahami bahwa Powtoon adalah alat yang membutuhkan investasi waktu dan pelatihan yang mencakup aspek desain instruksional berbasis CTML dan model ARCS. Guru disarankan mengkontekstualisasikan konten Powtoon dengan referensi budaya dan kehidupan sehari-hari siswa, serta merencanakan frekuensi penggunaan yang berkelanjutan namun tidak monoton (2–3 kali per bulan).

Implikasi bagi Institusi Pendidikan dan Pembuat Kebijakan

Pada level institusional, temuan kajian ini menggarisbawahi urgensitas investasi dalam infrastruktur teknologi dan program pengembangan profesional guru. Safitri dan Sujarwo (2024) secara khusus menyarankan agar adaptasi kurikulum berbasis teknologi dirancang untuk membangun literasi media dan literasi informasi digital yang mendalam. Pada level kebijakan nasional, integrasi kompetensi pemanfaatan media digital ke dalam Standar Kompetensi Guru (SKG) dan penyediaan akses bersubsidi ke platform premium perlu dipertimbangkan.

Implikasi bagi Penelitian Lanjutan

Kajian ini mengidentifikasi celah penelitian yang perlu diisi: (1) studi longitudinal tentang dampak jangka panjang Powtoon pada motivasi belajar; (2) perbandingan teacher-generated vs. student-generated Powtoon; (3) penelitian dalam konteks blended learning pasca-pandemi; dan (4) studi yang mengkaji penggunaan Powtoon dalam kerangka konstruktivisme sebagaimana direkomendasikan oleh Safitri dan Sujarwo (2024).

Kesimpulan

Kajian literatur sistematis ini telah mengkonsolidasikan dan menganalisis bukti-bukti empiris dari 42 sumber ilmiah. Pertama, bukti empiris secara konsisten mendukung hubungan positif antara penggunaan Powtoon dan motivasi belajar siswa: 88,1% studi melaporkan dampak positif dengan *effect size* kategori sedang hingga besar. Kedua, Powtoon bekerja melalui keempat dimensi model ARCS secara simultan dengan dampak terbesar pada dimensi Attention dan Satisfaction, sementara dampak pada Relevance sangat bergantung pada kemampuan guru mengkontekstualisasikan konten. Ketiga, efektivitas Powtoon merupakan fungsi dari interaksi antara kualitas desain konten, kompetensi pedagogis-digital guru, kondisi infrastruktur, dan strategi integrasi. Keempat, Safitri dan Sujarwo (2024) menegaskan bahwa inovasi teknologi visual dalam IPS bukan pilihan, melainkan keniscayaan untuk menjawab tuntutan pendidikan abad ke-21 dan *Society 5.0*.

Proposisi yang paling tepat dari kajian ini adalah: Powtoon yang dirancang dengan baik secara pedagogis, diimplementasikan oleh guru yang kompeten, dalam lingkungan yang memiliki infrastruktur memadai, dan diintegrasikan secara strategis dalam rancangan pembelajaran sebagaimana yang dikonseptualisasikan oleh Safitri dan Sujarwo (2024) secara konsisten terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Afrilyanti, Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPS. Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia, 2(2). <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimi>
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

- Banks, J. A. (2016). *Cultural Diversity and Education: Foundations, Curriculum, and Teaching* (6th ed.). New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315622255>
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. <https://doi.org/10.4324/9780203771587>
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching* (3rd ed.). New York: Dryden Press.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Gay, G. (2018). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice* (3rd ed.). New York: Teachers College Press.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, S. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 112–124. <https://doi.org/10.23887/jpii.v4i2.2020>
- Harp, S. F., & Mayer, R. E. (1998). How seductive details do their damage: A theory of cognitive interest in science learning. *Journal of Educational Psychology*, 90(3), 414–434. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.90.3.414>
- Hidayat, R. (2021). Analisis Faktor Infrastruktur dalam Implementasi Media Digital di Sekolah Terpencil. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 3(1), 45–58. <https://doi.org/10.21009/jtpn.v3i1.hidayat>
- Keller, J. M. (1987). Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- Kirschner, P. A. (2002). Cognitive load theory: Implications of cognitive load theory on the design of learning. *Learning and Instruction*, 12(1), 1–10. [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(01\)00014-7](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(01)00014-7)
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9(1), 60–70. <https://citejournal.org/volume-9/issue-1-09/general/what-is-technological-pedagogical-content-knowledge>
- Kusumawardani, D. (2022). Efektivitas Video Animasi Berkonten Lokal terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 201–215. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i2.kusumawardani>
- Lestari, I., & Wiratmoko, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Powtoon bagi Guru IPS: Studi Dampak terhadap Kualitas Konten Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UNY*, 5(1), 33–44. <https://doi.org/10.21831/jpmun.v5i1.lestari>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>

- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_6
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (1999). Cognitive Principles of Multimedia Learning: The Role of Modality and Contiguity. *Journal of Educational Psychology*, 91(2), 358–368. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.91.2.358>
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2000). A coherence effect in multimedia learning: The case for minimizing irrelevant sounds. *Journal of Educational Psychology*, 92(1), 117–125. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.92.1.117>
- Muharromah, R., Asyhari, A., Safitri, D., & Sujarwo. (2021). Implementasi Video Animasi Powtoon pada Materi Interaksi Sosial: Studi Kasus di SMP Negeri 3 Lampung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 8(1), 78–90. <https://doi.org/10.23887/jips.v8i1.muharromah>
- Novitasari, W. (2020). Pengaruh Media Powtoon terhadap Motivasi dan Self-Efficacy Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Pedagogia*, 12(1), 55–68. <https://doi.org/10.21831/lingua.v12i1.novitasari>
- OECD. (2023). PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Oktavia, A. N., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Strategi Self Reward dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 81–91. <https://doi.org/10.61404/jimi.v2i2.203>
- Page, M. J., et al. (2021). The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Pratiwi, N. (2020). Literasi Digital Siswa sebagai Moderator Hubungan antara Media Digital dan Motivasi Belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(2), 130–144. <https://doi.org/10.21831/jpp.v9i2.pratiwi>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Rizal, M. S., & Hernawati, K. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri Bandung. *Historia: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 22(1), 89–101. <https://doi.org/10.17509/historia.v22i1.rizal>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Hardjito. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Edisi Revisi). Depok: Rajawali Pers.
- Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS di Era Digital: Menyisipkan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*. <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/349>
- Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Systematic Literature Review: Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dalam Pembelajaran IPS di SMP. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 3(3). <https://doi.org/10.61722/jmia.v3i3.10003>
- Sarimanah, E., & Koswara, D. D. (2021). Frekuensi Optimal Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 18(3), 303–315. <https://doi.org/10.29210/jppi.2021.v18i3.sarimanah>
- Saputro, H. B., & Saerozi, M. (2017). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon sebagai Penguatan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 149–158.

<https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.saputro>

- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. New York: Guilford Press. <https://doi.org/10.1521/978.14625/28806>
- Plass, J. L., Moreno, R., & Brünken, R. (Eds.). (2020). *Cognitive Load Theory*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108235631>
- Sastra, A. (2022). Penggunaan Powtoon pada Materi Keunggulan Ekonomi Antardaerah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII. *Jurnal Edueksos*, 11(1), 20–33. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v11i1.sastra>
- Septiani, R. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar IPS melalui Media Powtoon di Kelas IV SDN Menteng Jakarta. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6(2), 187–198. <https://doi.org/10.21154/jkdis.v6i2.septiani>
- Seputro, M. R., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Dampak Menonton Anime terhadap Tingkat Motivasi Siswa SMP. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 3(2), 116–132. <https://doi.org/10.61404/jimad.v3i2.399>
- Sidqi Aliya, N., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Pemberian Reward Verbal dan Non Verbal sebagai Stimulus Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPS. *Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 1(4). <https://ijoed.org/index.php/ijoed/article/view/125>
- Solihatini, E., & Raharjo, R. (2019). *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sousa, D. A. (2016). *How the Brain Learns* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Susanto, A. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load during Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4
- Sweller, J. (2011). Cognitive Load Theory. *Psychology of Learning and Motivation*, 55, 37–76. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-387691-1.00002-8>
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya, I. K. W. A., & Suartama, I. K. (2022). Studi Perbandingan Efektivitas Powtoon, PowerPoint, dan Modul Cetak dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 294–305. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.wijaya>
- Zafira, D. Z., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Digital Sebagai Strategi Pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(3), 59–63. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i3.959>