

Pemanfaatan Media *Powtoon Animated* Dalam Model *Inside Outside Circle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV SD

Tiara Putri Maharani ✉, Universitas PGRI Madiun

Fida Rahmantika Hadi, Universitas PGRI Madiun

Octarina Hidayatus Sholikhah, Universitas PGRI Madiun

✉ tiara_2102101124@mhs.unipma.ac.id

Abstract: This literature review aims to examine the use of Powtoon animated media within the Inside Outside Circle (IOC) learning model to enhance the cognitive abilities of elementary school students, particularly those in fourth grade. The IOC model is a cooperative learning strategy that emphasizes active student interaction through structured information exchange, while Powtoon animated media offers interactive visual and audio elements that can increase student engagement and understanding. This study analyzes various relevant sources and previous research from scientific journals published within the last ten years. The findings indicate that the integration of the IOC model with Powtoon animated media creates an enjoyable learning environment, facilitates effective information processing, and positively impacts students' cognitive development. Therefore, this combination holds great potential for implementation in fourth-grade classrooms.

Keywords: *Inside Outside Circle, Powtoon Animated, Cognitive Ability*

Abstrak: Penelitian ini merupakan studi pustaka yang bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan media Powtoon animated dalam model pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) guna meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas IV. Model IOC merupakan strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi aktif antar siswa dalam pertukaran informasi secara terstruktur, sedangkan media Powtoon animated memberikan dukungan visual dan audio interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Studi ini menganalisis berbagai literatur dan hasil penelitian terdahulu dari jurnal-jurnal ilmiah dalam 10 tahun terakhir yang relevan dengan topik. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan model IOC yang dipadukan dengan media Powtoon animated dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memfasilitasi pengolahan informasi secara efektif, serta berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Dengan demikian, kombinasi keduanya memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV SD.

Kata kunci: *Inside Outside Circle, Powtoon Animated, Kemampuan Kognitif*



PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berpikir dan mengembangkan potensi intelektual siswa. Tuntutan kurikulum saat ini mengharuskan siswa memiliki kecakapan kognitif, dan berakhlak mulia serta lebih aktif dalam proses pembelajaran (Koto et al., 2021). Dalam pembelajaran nantinya guru sebagai sumber informasi utama akan berubah menjadi pembelajar yang lebih ideal dengan permasalahan yang real dan berorientasi pada siswa. Selain itu, masih dominannya pendekatan konvensional yang bersifat satu arah membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Padahal, kemampuan kognitif sangat penting untuk dikembangkan sejak dini karena berkaitan dengan kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan partisipasi aktif dan meningkatkan daya serap siswa terhadap materi dengan cara mengintegrasikan model pembelajaran dan media pembelajaran, yang nantinya diharapkan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan juga mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada aspek kognitif. Model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) merupakan teknik belajar yang menerapkan susunan lingkaran besar dan kecil, memungkinkan siswa untuk saling bertukar informasi yang baru mereka peroleh selama proses belajar. Metode ini sangat sesuai diterapkan pada materi yang menuntut adanya pertukaran ide dan informasi antar siswa (Wahyudi & Marwiyanti, 2017). Dengan demikian, IOC bukan hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong pengembangan kemampuan kognitif siswa.

Selain pemilihan model, penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga sangat penting, *powtoon animated* merupakan aplikasi yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi yang memiliki keunggulan dalam fitur karakter, model animasi dan benda-benda kartun yang membuat pembelajaran lebih menarik (Kusumawati & Setyadi, 2022). Powtoon termasuk dalam platform digital yang memungkinkan guru menyampaikan informasi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara dengan durasi singkat namun efektif. Integrasi antara model pembelajaran IOC dan media Powtoon dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta memfasilitasi proses berpikir siswa secara optimal. Media pembelajaran dan model pembelajaran memiliki hubungan erat dalam proses pembelajaran, media pembelajaran bertindak sebagai alat atau teknik untuk memfasilitasi transfer pengetahuan dari pendidik ke peserta didik, sedangkan metode pembelajaran merujuk pada strategi yang digunakan untuk mengajar dan memfasilitasi pembelajaran (Shela & Mustika, 2023). Kemampuan kognitif memainkan peran yang tidak dapat diabaikan pada proses pembelajaran, terlebih pada tingkatan sekolah dasar. Kemampuan ini menjadi pondasi utama untuk membantu siswa dalam memahami, menghafal, serta mengimplementasikan berbagai konsep yang diajarkan di kelas dengan lebih efektif (Prayuda et al., 2024). Kemampuan kognitif mengukur siswa dalam memahami konsep, prinsip, dan prosedur matematika. Contohnya meliputi pengetahuan (mengetahui fakta), pemahaman (menginterpretasi konsep), penerapan (mengggunakan konsep dalam situasi baru), analisis (menguraikan konsep), sintesis (menggabungkan konsep), dan evaluasi (menilai konsep) (Darwati, 2017). Oleh karena itu, penting untuk mengkaji berbagai literatur terkait guna memahami kontribusi model IOC dan media Powtoon dalam mendukung kemampuan kognitif siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan literature review. Literature review diartikan sebagai sebuah kerangka/konsep dalam melaksanakan sebuah analisis serta mengklasifikasikan fakta dalam penelitian yang sudah dilakukan berdasarkan sumber-sumber rujukan yang relevan. Penelitian ini dilakukan

untuk mengkaji teori yang erat kaitannya dengan penggunaan media *powtoon animated* dalam model *inside outside circle* terhadap kemampuan kognitif siswa. Tahapan pada penelitian ini adalah: 1) Membuat perencanaan topik yang akan dibahas, 2) Mencari sumber pustaka yang sesuai dengan topik, 3) Data diperoleh dari sumber pustaka sekaligus dijadikan acuan dalam pembuatan pembahasan dan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

Penerapan media *powtoon animated* dalam model *inside outside circle*

Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi seperti *Powtoon* menjadi salah satu alternatif inovatif dalam dunia pendidikan, khususnya untuk jenjang sekolah dasar. Media *powtoon animated* adalah media video animasi sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi secara audio-visual yang interaktif, sehingga mendukung kemandirian belajar siswa (Sinaga & Sriadhi, 2024). Aplikasi ini berbasis web dan membutuhkan koneksi internet, memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi atau materi ajar dalam bentuk video yang dilengkapi dengan animasi menarik yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik (Deliviana, 2017). *Powtoon animated* dapat menjadi peran penting dalam menciptakan pemahaman materi terhadap siswa. Oleh karena itu, guru sebaiknya memiliki kemampuan untuk secara aktif menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran *Powtoon Animated* guna mendukung kelancaran proses belajar mengajar serta meningkatkan minat dan capaian belajar siswa.

Model pembelajaran *Inside Outside Circle* (IOC) merupakan salah satu pendekatan dalam *cooperative learning* yang bertujuan meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui aktivitas diskusi berpasangan yang dinamis. Model ini melibatkan dua lingkaran siswa yang saling berhadapan, di mana siswa berganti pasangan secara teratur untuk saling berbagi informasi atau menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Kurniasih & Berlin Sani (2017) berpendapat bahwa model IOC memungkinkan siswa untuk memadukan informasi yang diberi oleh guru dengan pengalaman atau situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penyampaian guru, saat siswa membentuk lingkaran besar dan kecil, mereka mempersiapkan informasi yang akan disampaikan, sehingga memudahkan siswa mengingat apa yang akan dibagikan kepada pasangan mereka. Berdasarkan hal tersebut kombinasi antara model IOC dengan media animasi *Powtoon* menciptakan pembelajaran yang tidak hanya aktif secara sosial, tetapi juga menarik secara visual dan intelektual siswa.

Penerapan model *Inside Outside Circle* (IOC) dalam pembelajaran di kelas dimulai dengan penyusunan strategi interaksi antar siswa yang bersifat aktif dan bergiliran. Guru membagi siswa menjadi dua lingkaran: lingkaran dalam dan lingkaran luar. Siswa dalam lingkaran luar akan berhadapan langsung dengan siswa di lingkaran dalam. Guru kemudian memberikan pertanyaan atau tugas yang harus didiskusikan atau dijawab secara bergiliran. Setelah waktu diskusi selesai, siswa di salah satu lingkaran akan bergerak searah jarum jam, sehingga mendapatkan pasangan baru untuk berdiskusi. Proses ini terus berlangsung hingga seluruh siswa mendapatkan kesempatan bertukar informasi dengan berbagai pasangan. sebelum kegiatan IOC dimulai, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran terlebih dahulu melalui media *Powtoon animated*. Guru menayangkan video animasi *Powtoon* yang berisi penjelasan singkat namun menarik mengenai topik pelajaran. Misalnya, dalam pembelajaran matematika tentang keliling dan luas bangun datar, guru dapat menampilkan animasi perhitungan dengan ilustrasi bentuk-bentuk bangun datar secara visual. Video ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep dengan lebih cepat karena dipaparkan dalam bentuk gambar bergerak, suara, dan teks. Setelah menonton video *Powtoon*, siswa akan lebih siap memasuki aktivitas IOC karena mereka sudah memiliki bekal pemahaman awal yang sama. Kombinasi antara media dan model pembelajaran tersebut tidak hanya meningkatkan daya serap siswa terhadap materi, tetapi juga membangun keterampilan sosial, berpikir kritis, dan

kepercayaan diri dalam menyampaikan ide. Dengan demikian, pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup, kolaboratif, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara menyeluruh.



Gambar 1. Penerapan Media Powtoon Animated



Gambar 2. Penerapan Model *Inside Outside Circle*

Peningkatan Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif anak pada jenjang sekolah dasar merupakan unsur krusial dalam ranah psikologis yang perlu mendapat perhatian dan pemahaman mendalam dari pendidik. Hal ini karena proses pembelajaran yang dirancang oleh pendidik harus selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif sendiri mencakup kemampuan berpikir, seperti belajar, mengingat, bernalar, dan memecahkan masalah (Basri, 2018). Kemampuan kognitif siswa sering kali tampak dalam bagaimana siswa memahami materi pelajaran, menerapkan konsep dalam soal, hingga menyimpulkan informasi yang diperoleh. Untuk meningkatkan kemampuan ini, dibutuhkan model pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, melainkan juga melibatkan siswa secara aktif dalam mengolah informasi. Ranah kognitif memiliki peran penting dalam mendukung kecakapan guru dalam menciptakan komunikasi pembelajaran yang efektif antara dirinya dan siswa. Berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, turut memengaruhi kemampuan kognitif siswa. Faktor internal mencakup dorongan yang timbul dari dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan yang memberikan stimulasi dan motivasi terhadap aktivitas siswa (Noor Hayati et al., 2024). Revisi taksonomi ranah kognitif dilakukan oleh Krathwohl dan Anderson, yang mencakup enam level berpikir, yaitu: (1) mengingat (*remember*), (2) memahami (*understand*), (3)

menerapkan (apply), (4) menganalisis (analyze), (5) mengevaluasi (evaluate), dan (6) mencipta (create) (Wilson, 2016).

Model IOC mendorong siswa untuk berpikir dan merespon pertanyaan yang diajukan secara bergilir dalam suasana kolaboratif. Proses tanya jawab antar pasangan dan pergantian pasangan secara berkala membuat siswa terlatih untuk mengulang, memperjelas, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, ketika model IOC dikombinasikan dengan media *Powtoon animated*, proses kognitif siswa akan terbantu sejak tahap awal. Media Powtoon menghadirkan tayangan materi berbasis animasi yang menarik, yang mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi visual yang mudah dipahami. Hal ini memfasilitasi tahapan kognitif awal siswa seperti mengingat dan memahami, sehingga saat masuk ke sesi IOC, mereka sudah memiliki pemahaman dasar yang memadai untuk diperdalam melalui diskusi. Dengan demikian, penerapan model IOC berbantu media Powtoon menjadi strategi yang tepat untuk menciptakan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan mampu mengembangkan kemampuan kognitif siswa secara optimal.

SIMPULAN

Penerapan model *Inside Outside Circle* (IOC) yang dikombinasikan dengan media *Powtoon animated* terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Model IOC memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pertukaran informasi melalui diskusi yang terstruktur dan berulang, sehingga membantu siswa dalam memperkuat pemahaman dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Sementara itu, media Powtoon berperan penting dalam menyampaikan materi secara visual dan menarik, yang membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah. Penerapan kedua pendekatan ini mampu menunjang proses belajar siswa sejak tahap pemahaman awal hingga pengolahan informasi dalam kegiatan interaktif, siswa tidak hanya menjadi lebih antusias dalam belajar, tetapi juga mengalami peningkatan dalam ranah kognitif. Oleh karena itu, kombinasi model IOC dan media Powtoon sangat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Basri, H. (2018). Cognitive Ability In Improving The Effectiveness Of Social Learning For Elementary School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 1–9. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/11054>
2. Darwati, K. K. & S. (2017). *ASPEK-ASPEK DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN*. 11(1), 92–105.
3. Deliviana, E., & Indonesia, U. K. (2017). *APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN : MANFAAT DAN PROBLEMATIKANYA*.
4. Koto, Y. A., Rizal, M. S., & Zulfah, Z. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Iv Sdn 005 Langgini. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 198–203. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p198-203>
5. Kurniasih, I., & Berlin Sani. (2017). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesi Guru. *Jakarta: Kata Pena*, 73, 128.
6. Kusumawati, F. F., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1486–1498. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1267>
7. Noor Hayati, N., Shokib Rondil, W., & Darmuki, A. (2024). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Abad 21 Pada Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar.

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 1–23.
8. Prayuda, J., Aprianti, F., & Jannah, W. N. (2024). *Mengasah Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar dengan Media Board berbasis Game Educaplay*. 3(4), 164–174.
 9. Shela, Y. P., & Mustika, D. (2023). Sarana Prasarana, Media Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(4), 2173–2180. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6127>
 10. Sinaga, E. M., & Sriadhi. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat Siswa Kelas V Sd Negeri 060875 Medan Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v9i1.4673>
 11. Wahyudi, D., & Marwiyanti, L. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inside Outside Circle Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 267. <https://doi.org/10.22373/jm.v7i2.2369>
 12. Wilson, L. O. (2016). Blooms Taxonomy Revised - Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, 1(1), 1–8.