

## **Pembuatan Media Video Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VIII**

Meilani Miswandi<sup>1,2</sup>, Zelhendri Zen<sup>2</sup>  
Syafri<sup>3</sup>, Novrianti<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Padang, jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Kota Padang

\*e-mail: meilani04miswandi@gmail.com

### **Abstract**

The findings in the learning process, specifically the learning process that students frequently find boring, are the impetus for this research. This is because the learning process lacks interest as a result of the limited use of media to convey messages. According to interviews with class VIII students, it is necessary to modify the implemented learning process in order to address the identified issues. Using learning video content as a learning tool is the solution that can be implemented. Based on the 4-D model proposed by Trianto (2012:93), "The development model consists of four stages, namely Define (Define), Design (Planning), Develop (Development), and Disminate (Deployment)," this research is a type of research development or R&D that is carried out in four stages. Three validators performed the product validity test, two of whom were media validators and one of whom was material validator. 32 eighth-grade students from SMP Negeri 2 Padang participated in the practicality test. This study's findings explain that the media validator's assessment is rated "Very Valid" with an average of 4.88, while the material validator's assessment is rated "Very Valid" with a value of 4.83. In the meantime, students' practicality assessments were rated "Very Practical" with an average score of 4.59. These calculations lead us to the conclusion that "Very Practical," a Powtoon-based learning video on social science topics, is used in education so that teachers can be more effective in the learning process, learning was conducted in accordance with student goals, and

vaed in Information and Communication Technology subjects for class VIII SMP.

**Keywords:** Development, Video Media , Social Science, Powtoon.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

## **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital dan komunikasi memberikan pengaruh pada semua bidang, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Teknologi tidak diperuntukkan kepada sebagian orang tertentu melainkan dimiliki oleh semua lapisan masyarakat. Bahkan teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik dan bertanggung jawab agar bisa meningkatkan sumber daya manusia sehingga bisa mengantarkan bangsa Indonesia menjadi negara yang mampu bersaing dengan dunia global. Usaha peningkatan mutu pembelajaran melalui teknologi tentunya suatu hal yang baik bagi pembelajaran itu sendiri.

Pendidikan memiliki potensi untuk berperan penting dalam mentransformasi meningkatkan sumber daya manusia dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembangunan

---

ekonomi, sosial, dan budaya suatu bangsa memerlukan bangsa yang cerdas. Indikator utama keberhasilan pendidikan yang sedang yang dilaksanakan adalah sumber daya manusia yang unggul kualitas dan kompetensinya. Sesuai dengan No. Pada hakekatnya Untuk membantu peserta didik mencapai potensinya secara maksimal, pendidikan adalah usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menghidupkan proses belajar. Peserta didik memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, dan lingkungan. negara dengan mendorong dan memfasilitasi proses pembelajaran.

Untuk membantu siswa dalam mewujudkan potensi mereka dan mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang akan bermanfaat bagi mereka sepanjang hidup mereka, guru berperan sebagai fasilitator. Guru akan selalu diminta untuk menawarkan pendekatan baru untuk proses belajar mengajar untuk memberikan siswa dengan peluang belajar yang baru. Untuk membuat belajar menyenangkan dan menarik, diperlukan media pembelajaran baru.

Penyampaian pesan guru kepada siswa dapat berlangsung melalui saluran atau media tertentu dengan menggunakan media pembelajaran, yang dapat digambarkan sebagai alat untuk proses komunikasi. Informasi yang akan dipelajari siswa adalah isi pesan. Perhatian dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran, yang juga dapat mendorong dan merangsang mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Lingkungan belajar yang positif dan motivasi siswa yang meningkat akan dihasilkan dari penggunaan bahan pembelajaran yang menarik oleh guru.

Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan kemajuan teknologi dalam pendidikan. Guru akan lebih mudah meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa untuk belajar dengan menggunakan media yang menarik dan strategi pembelajaran. Kami menyadari bahwa karena jumlah mata pelajaran intensif menulis yang berlebihan, beberapa mata pelajaran dengan cepat menjadi membosankan bagi siswa, termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tingkat pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari tidak diragukan lagi dipengaruhi oleh kebosanan mereka. Akibatnya, proses pembelajaran ini membutuhkan penggunaan kemajuan teknologi.

Di dalam kelas, penggunaan bahan ajar merupakan cara yang nyaman untuk melaksanakan proses pembelajaran. Teknologi tidak banyak digunakan oleh guru di dalam kelas. Sehingga siswa hanya dapat memperoleh materi atau informasi dari buku cetak atau Lembar Kerja Siswa (LKS). Siswa tidak dapat memperoleh contoh nyata ketika lembar kerja yang digunakan hanya berisi materi dan contoh. Akibatnya, hasil belajar yang efektif akan dicapai dengan menggunakan alat dan teknik mutakhir untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu dari sekian banyak perkembangan dalam media pembelajaran adalah kemampuan menggunakan media video. Media video pembelajaran ini memuat materi yang lebih ringkas dan dikemas secara menarik sehingga memungkinkan pengalaman belajar yang lebih variatif. Jika dibandingkan dengan bahan ajar cetak seperti LKS dan buku cetak, tentunya media video pembelajaran ini akan lebih efektif sehingga siswa dapat belajar secara langsung. pengaturan baru menggunakan media mutakhir.

Media pembelajaran dapat dibuat dari berbagai bahan pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan tentunya user friendly. Penggunaan media video dalam pembelajaran ini adalah menguntungkan karena selain lebih inovatif dan praktis, pemilihan gaya dan animasi yang akan digunakan dalam video akan membuat materi pelajaran lebih menarik. .

Salah satu cara guru dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya adalah dengan merancang materi video pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus mengembangkan media pembelajaran dengan orisinalitas dan kreativitas. Media pembelajaran video yang dikembangkan diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran yang interaktif dan lingkungan belajar yang merangsang. Saat ini, sebagian besar perkembangan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung penggunaan media interaktif terdiri dari perangkat lunak atau perangkat keras, seperti Office 2007, Office 2010, dan Notepad.

---

Manfaat media video dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik sehingga bisa merangsang motivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu kelebihan penggunaan media video diantaranya yaitu dapat dipelajari oleh semua orang, dapat menghemat waktu karena video pembelajaran bisa diulang-ulang ketika siswa tidak paham, materi yang disampaikan lebih jelas karena terdapat tambahan ilustrasi, dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis, dan mengembangkan imajinasi siswa. Menurut Anita (2016:58), *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis *web* yang bersifat *online* berbentuk video animasi yang dapat memfasilitasi pemahaman selama proses pembelajaran dan menginstruksikan siswa secara menyeluruh sehingga mereka dapat menerima dan memahami konten yang dirancang guru.

## Metode

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam proses ini. Penelitian dan pengembangan, atau R&D, adalah studi tentang pengembangan dan efektivitas produk sebelum produksinya.

Borg dan Gall (2015) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan, atau R&D, pada dasarnya adalah cara untuk membuat dan menguji produk baru. Sudut pandang ini menunjukkan bahwa ada prosedur untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan efektivitas produk menggunakan kriteria yang kompatibel dengan produk akhir. Sehingga dapat dikembangkan suatu metode yang lebih efektif dan efisien untuk produk yang dihasilkan.

Model pengembangan 4-D (four-D model) yang dibuat oleh S. Thiagarajan digunakan dalam penelitian ini. Define (mendefinisikan), Design (desain), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran) adalah empat tahap pengembangan dalam model ini. Jika dibandingkan dengan model desain lainnya, tahapan yang digunakan dalam mode pembelajaran 4D ini saling berhubungan, sistematis, dan lugas.. Selain itu, model ini diorganisir secara terprogram dan terdiri dari serangkaian kegiatan terorganisir yang dirancang untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas. Sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa

1. Tahap *define* (pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui apa yang perlu dilakukan untuk membuat perangkat pembelajaran dan mengumpulkan informasi tentang produk yang akan dibuat.

2. *Design* (Perancangan)

Pada titik ini, peneliti mulai mengidentifikasi solusi terbaik untuk produk yang dituangkan dalam rencana berdasarkan masalah yang muncul di lapangan. Tujuan tahap desain ini adalah untuk membuat media video peningkatan pembelajaran.

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini akan dibuat perangkat pembelajaran yang telah direvisi oleh para ahli..media pendidikan yang telah dibuat.

4. Disseminate (Menyebarkan)

Pada tahap ini, produk akhir media pembelajaran berbasis video akan disebarluaskan dengan bantuan aplikasi *Powtoon*, dilanjutkan dengan uji validasi terhadap produk yang telah diuji dan direvisi. Pada titik ini, peneliti mulai mengidentifikasi solusi terbaik untuk produk yang dituangkan dalam rencana berdasarkan masalah yang muncul di lapangan. Tujuan tahap desain ini adalah untuk membuat media video peningkatan pembelajaran.

---

## Hasil dan Pembahasan

Sebuah produk berbasis aplikasi Powtoon untuk Materi Potensi Sumber Daya dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah produk dari penelitian ini. Dengan menggunakan model pengembangan empat dimensi (Four D-Models), penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengefektifkan proses pembelajaran dengan membuat materi video pembelajaran.

Peneliti menggunakan model pengembangan empat dimensi (atau empat-D) untuk pengembangan, yang meliputi Define (mendefinisikan), Design (desain), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebarluasan). Peneliti mengkaji bagaimana gagasan evaluasi dan spesifikasi pembelajaran akan diterapkan kemudian dalam pengembangan pada tahap pendefinisian ini untuk mendefinisikan atau menentukan apa yang dibutuhkan dalam pengembangan. Langkah selanjutnya dalam proses desain adalah peneliti membuat desain atau deskripsi media berdasarkan berbagai faktor pendukung. Tujuan dari tahap pengembangan adalah menghasilkan produk revisi berdasarkan rekomendasi dari validator materi dan media. Media yang dikembangkan tentunya akan mengikutsertakan siswa sebagai subjek penelitian. Tahap terakhir adalah diseminasi, di mana media yang baru dikembangkan akan tersedia untuk dikonsumsi.

Berdasarkan hasil identifikasi ditemukan masalah bahwa ketika proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan cara monoton satu arah membuat siswa menjadi cepat bosan dan perhatiannya menjadi teralihkan. Hal ini dikarenakan materi dari pembelajarannya cukup padat dan metode pembelajaran yang cenderung satu arah membuat proses pembelajaran menjadi cepat bosan. Hal ini yang menjadi latar belakang peneliti mengembangkan media sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah yang ditemukan. Pengumpulan informasi ini didapatkan dari hasil observasi lapangan dan wawancara dengan peserta didik. Dari hasil wawancara dan observasi inilah peneliti mengembangkan media video tersebut, dan nantinya akan disebarkan kepada peserta didik setelah di uji coba oleh validator materi dan validator media.

Dua validator dan satu validator materi bertanggung jawab untuk validasi produk. Mrs. Dra guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memvalidasi materi. Silfia Ratna Dewi yang memenuhi kriteria "sangat valid" dengan nilai produk rata-rata 4,83. Validasi media dilakukan oleh dosen dari KTP Jurusan FIP UNP, Ibu Elsa Rahmayanti, M.Pd, dan Ibu Rahmi Pratiwi, M.Pd, dengan rata-rata skor produk 4,88 dalam kategori "sangat valid". Validator 2 adalah Ibu Rahmi Pratiwi, M.Pd. sehingga produk jadi dapat digunakan.

Tujuan uji kepraktisan adalah untuk mengetahui sejauh mana barang manufaktur dapat memfasilitasi kenyamanan pengguna. 32 siswa yang mengikuti uji coba memperoleh nilai uji kepraktisan rata-rata 4,59, yang memenuhi kriteria distribusi "sangat praktis". Media video yang dikembangkan dapat dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil uji coba produk khas.

## References

- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. (2010). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Baru Pers.
- Graham. (2015). *Pengembangan Meida Audio Visual Powtoon Dalam Bimbingan Teknologi*. Skripsi. E-Jurnal bbg tunas bangsa, 6(1),7.
- Supardi. (2012). *Merancang Pembelajaran IPS*. Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Pembukuan.
- Thiagajaran. (1974). *Prosedur Penelitian dan Pengembangan mdoel 4-D*. Jurnal Maju STKIP Bangsa, 4(1) 40-41.

---

Vardani, (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran PKN untuk Siswa Leals IX SMP*. J-Basic Edu, 5(2).