

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI POWTOON UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS

A.A.A.M.W. Dewi¹, I.W. Mudana², I.W. Kertih³

¹²³Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
e-mail: aaamirahwirad@gmail.com¹, wayan.mudana@undiksha.ac.id², wayan.kertih@undiksha.ac.id³

Abstrak

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai keberhasilan belajar di era digitalisasi. Hal ini menjadi tantangan untuk guru memunculkan inovasi dalam menarik minat peserta didik agar tidak mudah jenuh dengan metode pembelajaran yang berfokus pada metode ceramah. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon ini dapat memberi solusi alternatif bagi guru IPS untuk menggunakannya dalam penyampaian materi di kelas agar peserta didik tidak mudah bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) prototipe pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon, 2) validitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi, 3) efektifitas penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian Research & Development (Penelitian dan Pengembangan) yang menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: (1) pembuatan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi powtoon dilihat dari belum maksimalnya penggunaan dan ketersediaan media pembelajaran IPS, (2) validitas pengembangan media pembelajaran diuji oleh ahli yang memang berkompeten di bidangnya dengan hasil 88,4 % untuk validitas media dan 86% untuk validitas materi, hasil tersebut menandakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi dikategorikan "sangat layak" untuk digunakan, (3) Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik melalui kegiatan test yang dibagi menjadi dua yaitu pretest dan posttest.

Kata kunci: Animasi Powtoon; Hasil Belajar; Media Pembelajaran

Abstract

Learning media has an important role in achieving student learning success. In the era of digitalization, it is a challenge for teachers to come up with innovations in attracting students' interest in social studies learning activities so that they do not easily get bored with learning methods that focus on the lecture method. The development of learning media based on Powtoon animated videos can provide an alternative solution for social studies teachers to use them in delivering material in class so that students do not get bored easily during learning activities. This research aims to determine: 1) the prototype for developing learning media based on Powtoon animated videos, 2) the validity of using animated video-based learning media, 3) the effectiveness of using learning media. This research is a Research & Development study that uses the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The results of research and development show that: (1) the creation of a product in the form of learning media based on Powtoon animation videos is seen from the lack of maximum use and availability of social studies learning media, (2) the validity of the development of learning media was tested by experts who are competent in their field with a result of 88.4 % for media validity and 86% for material validity, these results indicate that animated video-based learning media is categorized as "very suitable" for use, (3) The effectiveness of using Powtoon animated video-based learning media can be seen from the increase in student learning outcomes through Test activities are divided into two, namely pretest and posttest.

Keywords: Powtoon Animation; Learning Result; Learning Media

PENDAHULUAN

Dalam pasal 37 UU No. 5 tahun 2003 Sisdiknas dikemukakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Lebih lanjut dikemukakan pada bagian UU Sisdiknas pasal 37 bahwa kajian ilmu pengetahuan sosial antara lain geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi dan sebagainya yang dimaksud untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi serta kualitas pendidikan sosial masyarakat. Menurut (Audita et al., 2020) IPS adalah bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Tujuan Pendidikan IPS ditujukan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar peserta didik yang berguna untuk kehidupan sehari-harinya. Menurut (Vannisa. et al., 2017) IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, lingkungan masyarakat dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Alfin et al (2020) juga mengungkapkan bahwa IPS sangat erat kaitannya dengan persiapan peserta didik untuk berperan aktif atau berpartisipasi dalam pembangunan Indonesia dan terlibat dalam pergaulan masyarakat dunia. IPS harus dilihat sebagai suatu komponen penting dari seluruh kegiatan pendidikan kepada anak. IPS memerankan peran yang signifikan dalam mengarahkan dan membimbing peserta didik pada nilai-nilai dan perilaku yang demokratis, memahami dirinya dalam konteks kehidupan masa kini, memahami tanggungjawabnya sebagai bagian dari masyarakat global. Dengan adanya ketentuan undang-undang tersebut yang mewajibkan IPS sebagai mata pelajaran dalam sistem pendidikan di Indonesia telah menjadikan kedudukan IPS semakin jelas dan kokoh.

Menurut (Fajar et al., 2017) Pembelajaran IPS lebih menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam memecahkan masalah, baik masalah yang ada di lingkup diri sendiri sampai masalah yang kompleks sekalipun. Selama ini mata pelajaran IPS selalu dianggap sebelah mata oleh sebagian orang dan banyak yang mengatakan bahwa IPS merupakan pelajaran yang membosankan dan kurang menantang karena kebanyakan materinya hanya berupa hapalan dan hal ini merupakan masalah bagi mata pelajaran IPS itu sendiri (Fitri & Zidni, 2019). Masalah ini semakin serius manakala dihadapkan pada kenyataan bahwa selama ini mata pelajaran IPS kurang mendapatkan perhatian yang semestinya. Padahal sebenarnya mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang penting karena dengan belajar IPS dapat membimbing peserta didik beradaptasi dalam lingkungan sosialnya, dan dapat membantu peserta didik dalam menghadapi masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dengan lebih bijaksana.

Mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang penting karena dengan belajar IPS dapat membimbing peserta didik beradaptasi dalam lingkungan sosialnya, dan dapat membantu peserta didik dalam menghadapi masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dengan lebih bijaksana. Untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar, maka materi perlu disajikan secara bervariasi agar peserta didik mampu belajar aktif, kreatif dan mandiri sesuai dengan yang diharapkan. Di era digitalisasi menjadi tantangan untuk memunculkan inovasi dalam menarik minat peserta didik dalam pembelajaran IPS. Pada era digital ini pembelajaran dihadapkan pada pembelajaran berbasis digital yang mana materi yang diajarkan dapat diakses dimanapun (Ismiyati, 2018).

Media pembelajaran melalui pemanfaatan berbasis video animasi powtoon merupakan inovasi baru yang dapat dihadirkan dalam kegiatan pembelajaran di SMA. Menurut (Nurmaliza et al., 2021) terdapat berbagai kajian teoritis maupun empiris yang menunjukkan pentingnya media pembelajaran. Namun, pada kenyataannya, media yang tersedia masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatannya di kelas, mengingat kondisi siswa, guru dan sekolah yang berbeda-beda, untuk itu dibutuhkan suatu pengembangan. Menurut (Yani et al., 2020) Penggunaan media animasi powtoon dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, karena media pembelajaran berbasis video animasi powtoon merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi dengan keterbatasannya selain itu pembelajaran dengan

menggunakan media dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik dan mudah diterima. Media pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi powtoon merupakan pembelajaran interaktif yang memungkinkan terjadi pemusatan perhatian peserta didik kepada isi materi pelajaran secara penuh, karena media ini berisi animasi-animasi gambar dan kegiatan interaktif yang dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

Di SMA Negeri 4 Denpasar penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon ini masih sangat rendah penggunaannya, hanya beberapa guru saja yang menggunakan dan itu diluar mata pelajaran IPS. Guru-guru yang sudah menggunakan aplikasi ini pada pelajaran lain selain IPS sangat terbantu dalam memvisualisasikan materi yang dirasa cukup sulit dipahami oleh peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon ini dapat memberikan solusi alternatif bagi guru IPS untuk menggunakannya saat menyampaikan materi kelas. Agar pengembangan media melalui pemanfaatan video animasi powtoon dalam pembelajaran IPS dapat diterapkan maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu terciptanya pembelajaran yang menarik dan dapat menyampaikan materi pelajaran IPS dengan baik kepada peserta didik. Dengan adanya permasalahan pada kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon maka peneliti mengambil penelitian pengembangan yang berjudul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Untuk Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMA Negeri 4 Denpasar".

METODE

Penelitian Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon. Dalam pelaksanaan pengembangan model ADDIE yang peneliti gunakan 3 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), dan *development* (pengembangan). Adapun tahap analisis ini kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis CP, ATP dan materi sehingga menghasilkan media pembelajaran dengan isi sesuai materi selain itu pada tahap analisis juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran untuk menanyakan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS di sekolah. Tahap Desain pada tahap ini merupakan tahap lanjutan dari analisis yang dilakukan yaitu membuat rancangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran sesuai dengan apa yang akan dikembangkan, pada penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran. Tahap Pengembangan pada tahap ini proses pembuatan produk dengan alat/bahan yang diperlukan.

Tabel 1. Kesesuaian Aspek Dalam Pengembangan Media

Persentase Penilaian	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Selanjutnya dilakukan validasi oleh parah ahli diantaranya ahli media dan ahli materi, setelah melakukan uji validasi oleh para ahli peneliti melakukan revisi dan pengembangan produk sesuai dari hasil yang sidah diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah melakukan revisi terhadap hasil penilaian yang diberikan peneliti lanjut melakukan uji cobakan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon ke peserta didik saat proses pembelajaran dikelas berlangsung.

Media pembelajaran dapat diuji coba pada saat proses kegiatan belajar berlangsung. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Denpasar kelas XI dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. Adapun Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan

observasi dan wawancara dengan guru, kemudian angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini juga untuk mengetahui keefektivan dalam penggunaan media pembelajaran yang dilihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video animasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik di Sekolah Menengah Atas kelas XI. Pemilihan untuk membuat media pembelajaran berbasis animasi powtoon ini juga didasari dengan kurangnya media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Dimana mata pelajaran IPS lebih banyak teori yang dijabarkan sehingga cenderung membuat peserta didik mudah bosan apabila tidak dilakukan inovasi-inovasi dalam kegiatan belajar di kelas. Selain itu pada mata pelajaran lain ada guru yang sudah mulai menerapkan melakukan inovasi pada media pembelajaran yang digunakan saat mengajar di kelas. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti untuk membuat media pembelajaran untuk digunakan pada mata pelajaran IPS. Dalam penyusunan pembuatan video animasi ini terdapat beberapa tahapan yaitu : 1) pengembangan konsep, Pengembangan konsep dilakukan dengan identifikasi masalah, merumuskan tujuan dan analisis kebutuhan belajar. Adapun identifikasi masalah dilakukan metode analisis kebutuhan dengan cara wawancara terhadap guru yang mengajar pada mata pelajaran IPS dan juga peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara didapat informasi bahwa proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilakukan secara konvensional seperti metode ceramah dan berbagai macam metode lain seperti metode diskusi, metode demonstrasi dan presentasi menggunakan powerpoint. Pada saat proses pembelajaran peserta didik menjadi pasif. Hal ini menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang minat dalam memperhatikan materi yang dijelaskan dalam proses pembelajaran sehingga hasil yang didapat kurang maksimal. Menyikapi permasalahan dan analisis kebutuhan belajar yang ada, maka diperlukan adanya media pendukung dalam kegiatan pembelajaran dikelas yang mudah dipelajari. Peneliti kemudian mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon yang pada pelajaran IPS masih kurang penerapannya. 2) Design, Dalam tahap pembuatan desain media pembelajaran berbasis video animasi ini peneliti memilih gambar serta warna yang menarik sesuai dengan apa yang disenangi oleh peserta didik. pemilihan warna juga menggunakan warna yang cerah agar terlihat kesan ceria dan dapat membuat semangat dalam menonton video animasi tersebut. Pemilihan font dan ukuran tulisan juga disesuaikan agar tidak terlalu kecil atau terlalu besar dengan ukuran layer yang tersedia. 3) Media pembelajaran ini sebelum diberikan ke peserta didik sebelumnya telah dinilai dan di uji dulu oleh ahli dibidangnya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 1 ahli media dan 1 ahli materi. Ahli tersebut peneliti pilih untuk menilai apakah dari tampilan dan materi sudah sesuai dengan materi yang akan disampaikan ke peserta didik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kelas XI.9 di SMA Negeri 4 Denpasar. Setelah melakukan uji dari para ahli dan dinyatakan layak, kemudia peneliti menerapkan video pembelajaran ini di kelas saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli yang terdiri dari satu orang ahli media dan satu orang ahli materi yang mana kedua ahli tersebut merupakan dosen yang berasal dari Universitas Pendidikan Ganesha, diperoleh validitas sebesar 88,4% untuk ahli media dan 86 % untuk ahli materi. Dari kedua persentase tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi powtoon masuk pada kategori "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Menentukan efektif atau tidaknya suatu media pembelajaran untuk digunakan, dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest siswa apakah terdapat perbedaan atau tidak. Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini didapatkan hasil nilai Sig. (2tailed) sebesar 0,001. Hasil tersebut menyatakan bahwa nilai Sig. (2tailed) lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Menurut (Anzelina & Purba, 2019) menyatakan bahwa untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Efektivitas seringkali dikaitkan dengan keberhasilan suatu media yang digunakan oleh guru berdampak pada hasil

pembelajaran peserta didik. (Hadi, 2017) berpendapat bahwa pada hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan media video pembelajaran dilihat dari semakin berhasil pembelajaran tersebut mencapai tujuan yang telah ditentukan berarti semakin tinggi tingkat efektifitasnya. Hal ini menandakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest yang artinya ada pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis animasi powtoon dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMA Negeri 4 Denpasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi powtoon ini memberikan inovasi baru dalam menggunakan media pembelajaran yang membantu guru saat proses kegiatan belajar mengajar dikelas berlangsung. Terbukti dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon peserta didik mulai memperhatikan isi dari materi yang disampaikan, kemudian hal inilah yang dapat membuat peningkatan pada hasil belajar sesuai dengan target yang ingin dicapai. Selain itu berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi dari kedua hal tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi powtoon layak dan valid untuk di terapkan saat pembelajaran. Hasil uji-t yang dilaksanakan dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest yang artinya penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di SMA Negeri 4 Denpasar dapat dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini didapatkan hasil tersebut yang menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest yang artinya penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di SMA Negeri 4 Denpasar dapat dinyatakan efektif.

Tabel 2. Hasil uji-t Pretest dan Posttest

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test - Post Test	-20.000	10.260	2.294	-24.802	-15.198	-8.718	19	.000

Dalam penelitian ini, adapun beberapa saran yang disampaikan sebagai berikut; 1) Saran terhadap guru yang ingin menggunakan produk ini, diharapkan dapat menguasai materi yang ada pada video pembelajaran serta dapat melengkapi kekurangan seperti interaksi anatr siswa dan guru agar dapat disesuaikan dengan media interaktif. 2) Saran bagi mahasiswa yang akan mengembangkan videp pembelajaran yang sama, agar dapat mengembangkan alternative untuk mengakses video dengan mudah dan yang lebih luas cakupannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfin, F., Kusdiana, A., Respati, & Resa. (2020). Pengembangan Media Indografis Sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(4), 192–198. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/30132>
- Anzelina, D., & Purba, S. V. H. (2019). Pengaruh penggunaan media Pembelajaran Video terhadap hasil belajar siswa pada tema kayanya negeriku di kelas IV SD SWASTA ST.

- ANTONIUS V MEDAN. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3(1), 752–761. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/39414/1/18.-Dewi.pdf>
- Audita, A., Taufik, M., & Hakim, R. (2020). Pengembangan Video Berbasis Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijjee.v1i2.2927.g1791>
- Fajar, S., Cepi, R., & Nadia, H. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Edhutechnologi*, 3(2), 1–19. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/8957>
- Fitri, R., & Zidni. (2019). Identifikasi Permasalahan-Permasalahan Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.29408/fhs.v3i1.1844>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- Ismiyati, T. (2018). Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Media Video Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Ekonomi. *Jurnal Guru Dikmen Dan Diskus*, 1(2), 10–19. <https://jgdd.kemdikbud.go.id/index.php/jgdd/article/download/74/41>
- Nurmaliza, Y., Susanto, E., & Selviani. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Journal of Dehasen Educational Review*, 2(1), 12–16. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jder/article/download/1398/1126>
- Vannisa., Degeng., & Kuswandi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU KRATONKENCONG. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 13(2), 158–164. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2383>
- Yani, W., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>