Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Bukit Batu

Rini Selvia[1], Ahmal[2], Yanuar Al Fiqri[3]
Universitas Riau[123]

***ABSTRACT**: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) bagaimana pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah, 2) kelayakan dari pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah, 3) kelebihan dan kekurangan dari pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), implementasi (Implementation) dan evaluasi (evaluation). Subjek uji coba pada penelitian siswa kelas X SMA Negeri 1 Bukit Batu yang terdiri dari 30 siswa. Objek uji coba berupa video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan ahli materi mendapatkan persentase sebesar 90,9% dan validasi ahli media mendapatkan skor persentase sebesar 85%. Sedangkan penilaian oleh siswa mendapatkan persentase sebesar 84,1% dan penilaian oleh guru mendapatkan persentase sebesar 94%. Hasil angket minat belajar siswa sebesar 60% dengan kategori "Tinggi". Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon ini dikategorikan "Sangat Layak" untuk meningkatkan minat belajar dan digunakan dalam pembelajaran.*

***Keywords**: Pembelajaran Sejarah, Media Pembelajaran Video Animasi berbasis powtoon, Minat Belajar Siswa*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang berperan penting dalam mencerahkan kehidupan manusia dengan cara meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan juga dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, nilai dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicangkupnya. Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pengembangan potensi peserta didik dapat dilakukan dengan proses pembelajaran.

Menurut W. Gulo dalam[1] pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Sedangkan belajar merupakan suatu proses yang berlangsung didalam diri seseorang yang mengubah tingkah laku, baik dalam tingkah laku berpikir, bersikap dan berbuat. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan potensi dalam dirinya agar dapat bergerak kearah yang lebih baik.

Pembelajaran terjadi karena adanya tahapan-tahapan, mulai dari proses penyampaian materi, pembentukan perilaku dan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, pendidik berperan penting dalam mempengaruhi berhasil tidaknya dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, pendidik dituntut untuk mampu menciptakan kondisi kelas yang efektif, agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keberlangsungan proses pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan terutama perangkat dan media pembelajaran.

Berkembangnya IPTEK dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan guru dapat memanfaatkan teknologi digital untuk membuat media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud dan tujuan dalam pembelajaran. Penggunaan media bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang efektif[2]. Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mempelancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehigga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bukit Batu, terdapat faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Salah satu nya disebabkan kurangnya media pembelajaran, sehingga guru menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Dalam sudut pandang siswa, mereka menginginkan sistem pembelajaran yang dapat menarik agar suasana kelas tidak terlalu kaku. Keterampilan guru diperlukan dalam memberikan gambaran peristiwa sejarah secara jelas kepada siswa, sehingga siswa mempunyai gambaran dari suatu peristiwa sejarah[3]. Oleh karena itu, guru memerlukan suatu media yang dapat membantu dalam menyampaikan ilmu kepada siswa.

Pada penelitian ini, penulis melakukan pengembangan media berupa video pembelajaran menggunakan bantuan aplikasi powtoon. Video pembelajaran merupakan

---

[1] Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*, 5(1). Hal 18.

[2] Hamid, M. dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

[3] Isjoni. (2007). Pembelajaran Sejarah Sebagai Satuan Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

suatu media audio visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran, yang berguna untuk membantu siswa agar paham terhadap materi pelajaran. Media audio visual menggabungkan beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan, melainkan juga dapat melihat apa yang dijelaskan oleh guru[4]. Video pembelajaran mampu menyajikan suatu kejadian secara sistematis dengan penyajian yang menyenangkan. Penggunaan media video pembelajaran didalam proses pembelajaran dapat menghindarkan siswa dari rasa bosan. Selain itu dengan menggunakan video pembelajaran mampu mempelancar aktivitas pembelajaran dan mempermudah interaksi antara siswa dengan guru.

Dengan mengembangkan video pembelajaran ini peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Hal ini dikarenakan video tersebut dapat disimpan di smartphone ataupun dapat dibagikan dan diakses melalui media sosial. Dengan menghadirkan sebuah inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah yang harapannya dapat menghadirkan suasana pembelajaran kelas yang menarik dan efektif

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *(Research and Development)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif yang diperoleh dari saran dan tanggapan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru sejarah dan siswa terhadap kualitas media pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan angket dari hasil uji coba produk yang dilakukan oleh siswa. Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas X.1 SMA Negeri 1 Bukit Batu. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon ini berupa observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data nya berupa analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

III. KAJIAN TEORI

A. Penelitian Pengembangan

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Pengembangan merupakan sebuah penelitian yang biasanya digunakan dalam Pendidikan. Penelitian pengembangan (Research and Development) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk, serta menguji keefektifitas produk yang dikembangkan.

[4] Cheppy, R. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Bandung. Program P3AI Universitas

Menurut Richey dan Kelin dalam[5], penelitian pengembangan merupakan kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan dan mengevaluasi kinerja dari produk tersebut. Menurut Sukmadinata dalam[6], Research and Development adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan. Penelitian pengembangan ini betujuan untuk mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada sesuai dengan kebutuhan. Produk tersebut tidak hanya berbentuk perangkat keras seperti buku, tetapi juga dapat berbentuk perangkat lunak yang dapat digunakan lewat program komputer seperti video maupun gambar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Mariabe Branch, yang terdiri dari 5 langkah : Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan evaluation (eavaluasi). Pengembangan produk pada penelitian ini berupa media video pembelajaran berbasis powtoon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X.

B. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menjelaskan tentang kehidupan manusia pada masa lampau yang mencangkup segala aspek, baik politik, sosial, budaya, hukum maupun keagamaan[7]. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran sejarah merupakan proses pembelajaran mengenai peristiwa yang terjadi pada masa lampau yang berkaitan dengan masa sekarang. Pembelajaran sejarah mempunyai peran penting dalam membentuk kepribadian peserta didik agar dapat memahami dan menjiwai wawasan kebangsaan untuk masa yang akan datang.

Menurut Permendikbud No. 59 Tahun 2014 dalam kurikulum 2013, tujuan pembelajaran sejarah meliputi : 1)Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mengenai perjalanan kehidupan masyarakat Indonesia dan dunia, 2)Mengembangkan rasa kebangsaan, cinta tanah air dan penghargaan terhadap jasa para pejuang pada masa lampau, 3)Membangun kesadaran tentang konsep waktu dan ruang dalam berpikir kesejarahan, 4)Mengembangkan kemampuan berpikir sejarah, keterampilan sejarah, wawasan terhadap isu sejarah dan menerapkan nya dalam kehidupan masa sekarang,

[5] Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

[6] Budiono, S. (2021). Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA. Academia Publication.

[7] Sapriya. (2012). Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya.

5)Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa, 6)Menanamkan sikap beorientasi kepada sama sekarang dan masa depan, 7)Memahmi dan mampu menangani isu-isu kontroversial untuk mengkaji permasalahn yang terjadi di lingkungan masyarakat.

C. Media

Kata media berasal dari bahasa Latin "medium" yang berarti perantara atau pengantar. Sehingga dapat dikatakan bahwa media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. Media merupakan alat atau bahan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran[8]. Jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan media, yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran. Berdasarkan pendapat diatas, media merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung untuk menyalurkan materi pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa. Penggunaan media bertujan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Azhar Arsyad dalam[9], terdapat kriteria dalam memilih media pembelajaran, antara lain: 1) Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) Media harus sesuai dengan kemampuan taraf berpikir peserta didik, 3) Media tidak harus mahal dan selalu berbasis teknologi, yang terpenting simple, mudah didapatkan, serta dapat digunakan secara terus menerus, 4) Tidak menyulitkan guru dalam merancang media yang akan digunakan pada waktu mengajar, 5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik. Media terdiri dari media visual, audio, audio visual dan multimedia.

D. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan suatu media audio visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang baik untuk membantu siswa agar paham terhadap materi pelajaran[10]. Media audio visual menggabungkan beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, melainkan juga dapat melihat apa yang ditampilkan oleh guru. Video pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang bertujuan menarik perhatian peserta didik serta memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan.

---

[8] Miftah, M. (2017). Fungsi dan Peran Media Pengembangan Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Jurnal Kwangsan, 1 (2). Hal 98.

[9] Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

[10] Cheppy, R. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Bandung. Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia

Penggunaan media video pembelajaran di dalam proses pembelajaran dapat mengindarkan peserta didik dari rasa bosan, selain itu dengan menggunakan video pembelajaran mampu memperlancar aktivitas pembelajaran dan memudahkan interaksi antara guru dan siswa. Adapun karakteristik video pembelajaran antara lain, kejelasan pesan, menggunakan bahasa sederhana, visualisasi dengan media dan dapat digunakan secara klasikal atau individual.

E. Powtoon

Powtoon merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur yang tersedia didalamnya, terdiri dari animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dengan pengaturan time line yang sangat sederhana[11]. Sehingga dapat dikreasikan untuk memproduksi video yang berisikan gambar bergerak dengan musik atau suara yang diingikan. Powtoon merupakan sebuah aplikasi yang dimana memudahkan para penggunanya untuk membuat video dengan dilengkapi oleh fitur-fitur yang telah tersedia didalamnya, sehingga video yang dibuat lebih kreatif dan tampak menarik.

F. Minat Belajar

Minat merupakan suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya menerima suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang yang menimbulkan rasa ketertarikan atau perhatian secara efektif dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya[12]. Menurut Slameto (2015: 180), terdapat indikator minat belajar yang terdiri dari, kesukaan atau perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan dalam pembelajaran.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk media video pembelajaran berbasis powtoon yang telah selesai, kemudian akan di validasi untuk menguji apakah media ini layak digunakan pada pembelajaran. validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru dan uji cobakan kepada siswa kelas X.1 untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa

pada pembelajaran sejarah. Untuk menghitung hasil dari validasi yang diberikan oleh para ahli, kemudian dihitung menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \text{ x } 100\%$$

Keterangan : P = Persentase atau hasil

[11] Kholilurahmi. (2017). Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semester 1 SMAN 1 Plere. *Skripsi*: Universitas Negeri Yogyakarta.

[12] Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta:Kencana.

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_1$ = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Tabel Kriteria Kualitas Produk

No	Nilai	Kategori
1.	81%-100%	Sangat Layak
2.	61%-80%	Layak
3.	41%-60%	Cukup Layak
4.	21%-40%	Kurang Layak
5.	0%-20%	Tidak Layak

(Sumber : Sukoharjo, 2005)

Berdasarkan validasi ahli materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 4,54 dengan persentase 90,9% termasuk kedalam kategori "Sangat Layak". Validasi ahli media mendapatkan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 4,27 dengan persentase 85% termasuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian dari guru mendapatkan skor rata-rata yang dicapai adalah 4,7 dan persentase sebesar 94% termasuk kedalam kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian yang dilakukan oleh siswa mendapatkan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 4,2 dan persentase sebesar 84,1% termasuk kedalam kategori "Sangat Layak".

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon ini "Sangat Layak" digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat belajar siswa, yang memuat 4 indikator yang terdiri dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Berdasarkan hasil angket minat belajar menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media video pembelajaran mendapatkan skor 1950 dengan rata-rata 65 dan persentase sebesar 65% termasuk kedalam kategori "Tinggi'. Selain itu kelayakan dari pengembangan media video animasi untuk meningkatkan minat belajar terlihat pada hasil pretest dan posttest.

Tabel Analisis PreTest dan Post Test

Keterangan Skor	Pre Test	Post Test
Skor Terendah	10	20
Skor Tertinggi	70	100
Skor Maksimal	100	100
Rata-Rata	41	80

Persentase	41%	80%

Tes ini dilakukan sebanyak 2 kali yakni *pretest* sebelum menerima pembelajaran dan *posttest* setelah menerima pembelajaran. Dari tes tersebut memperoleh hasil yang berbeda, yang mana pada saat pretest siswa mendapatkan skor rata-rata sebesar 41% (berkategori kurang). Sedangkan pada saat posttest mendapatkan skor rata-rata sebesar 80% (berkategori sangat baik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah setelah mendapatkan pembelajaran.

Namun media video pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari pengembangan media video pembelajaran berbasis *powtoon* ini menurut respon yang diberikan oleh guru menunjukkan bahwa media video pembelajaran ini dapat mendamping guru untuk menjelaskan materi pembelajaran. selain itu, media video pembelajaran ini juga dapat dijadikan pendamping peserta didik untuk belajar di rumah, karena keterbatasan buku cetak yang ada di sekolah.

Berdasarkan dari hasil respon yang diberikan oleh peserta didik bahwa media ini dapat meningkatkan minat belajar mereka pada pembelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan didalam video menampilkan gambar, animasi dan warna yang menarik yang dapat merangsang perhatian mereka.

Adapun respon guru mengenai kekurangan pengembangan media ini, dimana menurutnya ruang lingkup penjelasan di dalam video sangat terbatas sehingga langsung ke inti materi saja. Sedangkan hasil dari respon peserta didik mengenai kekurangan media ini yakni, menurut mereka media video pembelajaran ini dalam penyampaian materi harus menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas agar mudah untuk dipahami.

V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, penilaian guru dan peserta didik menunjukan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon ini dapat dikatakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Media video pembelajaran ini juga efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, yang dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah

VI. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah. Jakarta:Kencana.

Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Budiono, S. (2021). Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA. Academia Publication.

Cheppy, R. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Bandung. Program P3AI Universitas

Hamid, M. dkk. (2020). Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Isjoni. (2007). Pembelajaran Sejarah Sebagai Satuan Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Kholilurahmi. (2017). Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semester 1 SMAN 1 Plere. *Skripsi*: Universitas Negeri Yogyakarta.

Miftah, M. (2017). Fungsi dan Peran Media Pengembangan Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, *1 (2)*. Hal 98.

Sapriya. (2012). Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Edukatif, 5(1). Hal 18.