



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* PADA MATERI PEMBELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS X SMAN 1 BATIPUH

Reni Putri Utari¹, Nofrion²

Program Studi Pendidikan Geografi FIS Universitas Negeri Padang

Email: reniutari176@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana merancang materi pembelajaran berbasis *Powtoon* serta untuk mengetahui dan menganalisis validitas dan kelayakan pengembangan materi pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *research and development*. Model pengembangan berupa *IDI (Instructional Development Institute)* yang memiliki tiga fase, yaitu fase pendefinisian, fase pengembangan, dan fase evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase validasi (1) skor evaluasi ahli materi adalah 92,33%; (2) Peringkat ahli desain sebesar 88,53%; (3) skor ahli bahasa adalah 95,41%; (4) nilai kepraktisan guru sebesar 89,69%; dan (5) nilai kepraktisan siswa sebesar 89,95%. Berdasarkan hasil tersebut, pengembangan bahan ajar berbasis *Powtoon* tergolong sangat valid dan sangat praktis, sehingga dapat digunakan dan dikembangkan. Diharapkan aplikasi ini dapat mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas belajar siswa.

Kata kunci: Powtoon, Model IDI, R&D, Media Pembelajaran, Geografi

Abstract

This research aims to find out how to design Powtoon-based learning materials and to find out and analyze the validity and feasibility of developing Powtoon-based learning materials on atmospheric dynamics and its impact on life. The type of research used is development research or research and development. The development model is in the form of IDI (Instructional Development Institute) which has three phases, namely the definition phase, development phase and evaluation phase. The results of this research show that the validation percentage (1) material expert evaluation score is 92.33%; (2) Design expert rating of 88.53%; (3) the linguist's score was 95.41%; (4) teacher practicality score of 89.69%; and (5) the student's practicality score was 89.95%. Based on these results, the development of Powtoon-based teaching materials is classified as very valid and very practical, so that it can be used and developed. It is hoped that this application can simplify the teaching and learning process and improve the quality of student learning.

Keywords: Powtoon, IDI Model, R&D, Learning Media, Geography

Pendahuluan

Pasal 1 Ayat 1 yang berbunyi: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik atau siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta memiliki kemampuan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Keberhasilan proses pembelajaran suatu sekolah tergantung kepada beberapa aspek, antara lain kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa, metode dan media pembelajaran yang digunakan. Untuk meningkatkan literasi, kita membutuhkan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan Turiman (2012) bahwa siswa abad 21 membutuhkan keterampilan ilmiah dan digital yang dapat dikembangkan, seperti melalui penggunaan media pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini tanpa disadari membawa perubahan yang sangat cepat dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah pendidikan. Salah satunya di bidang pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan media pembelajaran, yaitu berkembangnya media dan aplikasi pembelajaran

berbasis komputer. Penggunaan media memungkinkan siswa mengalami fenomena yang dipelajari, meskipun tidak secara langsung, misalnya dalam mata pelajaran geografi. Mata pelajaran geografi menceritakan tentang kajian keruangan fenomena-fenomena permukaan bumi sehingga sukar untuk diamati secara langsung. Oleh hal itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan untuk mempertinggi mutu pembelajaran.

Sekolah tingkat SMA biasanya sudah memiliki komputer, *infocus*, LCD (*Liquid Crystal Display*) dan sebagainya, sehingga guru perlu mempelajari dan menggunakan teknologi tersebut. Hal itu terlihat dari wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru geografi SMA kelas X. Dari hasil wawancara, permasalahan dalam pembelajaran berikut masih ada yaitu: (1) Pada kenyataan, guru lebih banyak menggunakan papan tulis dan buku teks untuk menjelaskan materi, dan guru terkadang menggunakan media komputer, tetapi terbatas pada media power point. (2) Minimnya keragaman media yang digunakan untuk pembelajaran membuat siswa kesulitan dalam memahami materi. Materi yang terlalu banyak akan membuat siswa mudah bosan atau bosan belajar. (3) Guru belum terbiasa dengan perkembangan media pembelajaran, tetapi media

pembelajaran harus mengikuti alur perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. (4) Belum pernah menggunakan desain media pembelajaran *powtoon* untuk pembelajaran geografi. Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran geografi ialah *Powtoon*.

Powtoon berasal dari kata *power point* dan *cartoon* yang digunakan untuk membuat presentasi visual yang mana dapat menarik perhatian dan minat orang yang melihatnya (Laksono, dkk, 2020). Aplikasi *powtoon* juga dapat dikatakan sebagai suatu aplikasi yang dipakai untuk menciptakan sebuah video animasi bergambar dan bergerak serta dapat disesuaikan dengan tema dan kemauan anak dalam pembelajaran (Hardiyanti, dkk, 2020). Hal ini tentunya akan memudahkan guru dalam pembuatan video pembelajaran. Keunggulan dari aplikasi *powtoon* dalam pembelajaran yaitu bersifat interaktif yaitu adanya umpan balik dari peserta didik, serta dapat memotivasi peserta didik yang penggunaannya praktis dan bervariasi.

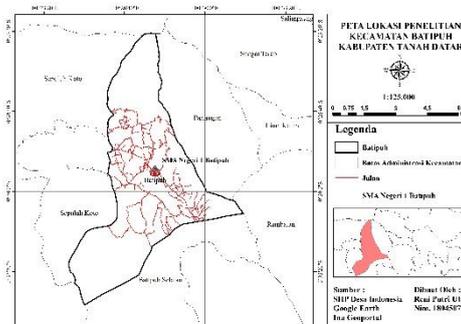
Berdasarkan permasalahan diatas, penulis pun tertarik untuk melakukan penelitian untuk menentukan dan menganalisis rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan di SMA N 1 Batipuh, serta menentukan validitas dan praktikalitas dari produk

yang dibuat untuk layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*R&D*). Model penelitian pengembangan ini menerapkan model *IDI* (*Instruksional Development Institute*). Model *IDI* merupakan upaya kolaboratif anggota *University Consortium for Instruksional Development and Technology* (*UCIDT*). Model pengembangan ini menerapkan fase pendekatan system: pendefinisian (*define*), pengembangan (*develop*), dan penilaian (*evaluate*) (Gustafson dan Branch, 1997:59-60).

Penelitian dilakukan pada bulan September 2022 di SMA Negeri 1 Batipuh.



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah Angket, berupa angket uji validitas dan uji praktikalitas. Data tersebut berupa penilaian oleh 3 orang dosen sebagai ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa, serta 3 orang guru geografi SMAN 1 Batipuh serta 32 orang peserta didik untuk uji praktikalitasnya.

Data uji validitas dan praktikalitas didapatkan dengan menganalisis angket validitas yang telah diisi oleh validator. Penetapan kriteria diadopsi dari Riduwan (2012:13). Adapun ketentuan skala angketnya sebagai berikut.

STS = Sangat Tidak Setuju bobot 1

TS = Tidak Setuju bobot 2

S = Setuju bobot 3

SS = Sangat Setuju bobot 4

Pengembangan media pembelajaran dapat dikategorikan layak apabila semua aspek dari angket mendapatkan persentase angket sebesar 80%-100% dengan kategori sangat valid dan sangat praktis.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menciptakan sebuah produk berupa media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis video sebagai sumber belajar bagi siswa kelas X SMA. Model yang diterapkan dalam pengembangan ini yaitu model *IDI (Instruconsional Development Institute)* yang terdiri atas 3 tahap, yaitu tahap pendefenisian (*define*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penilaian (*evaluate*). Penelitian dibatasi hanya pada pengembangan dan produksi sumber belajar yang valid yang dilaksanakan berdasarkan evaluasi validator. Adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut:

1. Tahap Pendefenisian (*Define*)

Tujuan dari tahap ini yaitu untuk menentukan dan mendefinisikan kondisi yang diperlukan untuk belajar. Pada tahap pendefinisian, dilakukan beberapa langkah, antara lain analisis media pembelajaran, analisis siswa, dan analisis kurikulum.

2. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini disusun draf (rancangan) awal media pembelajaran berbasis aplikasi *powtoon*, serta melakukan validasi terhadap media yang dibuat. Validasi dilakukan oleh pakarnya atau validator yang terdiri dari tiga orang dosen yang mana terbagi atas ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa.

3. Tahap Validasi Materi

Berdasarkan hasil validasi materi oleh Ibu Dilla Angraina, S.Si., M.Pd didapatkan nilai rata-rata sebesar 92,33% dengan aspek kelayakan isi memperoleh nilai 92,5%, kemudian aspek penyajian memperoleh nilai 92,85% dan aspek daya tarik memperoleh nilai 91,66%. Berdasarkan hasil data penelitian tersebut maka dari segi materi pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* dikategorikan sangat valid. Hanya saja masih terdapat beberapa saran dan masukan dari validator. Berikut ialah masukan dan saran dari dosen ahli materi.

Tabel 1. Saran dan Masukan Ahli Materi

| Saran dan Masukan | Tindak Lanjut |
|---|---|
| Terdapat tulisan-tulisan yang membingungkan | Sudah diperbaiki sesuai saran validator |
| Tambahkan contoh untuk setiap IPK | Sudah diperbaiki sesuai saran validator |

Sumber: Data tahun 2023

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

| Aspek Penilaian | Jumlah Skor | Nilai Validitas (%) | Kategori |
|-----------------|-------------|---------------------|--------------|
| Kelayakan isi | 37 | 92,5 | Sangat valid |
| Penyajian | 26 | 92,85 | Sangat valid |
| Daya Tarik | 11 | 91,66 | Sangat valid |
| Total | | 277,01 | Sangat valid |
| Rata-rata | | 92,33 | |

Sumber: Data tahun 2023

4. Tahap Validasi Desain

Data validasi ahli desain atau media didapatkan dari salah satu dosen di Departemen Geografi yang bernama Bigharta Bakti Susetyo, M.Pd. Hasil validasi media pembelajaran dilihat dari segi desain atau media, menunjukkan rata-rata seluruhnya sebesar 88,53% dengan aspek ketergunaan mendapatkan nilai 90,62%, aspek kualitas teknis memperoleh nilai 83,33% dan aspek pemograman 91,66%. Berdasarkan hasil data penelitian tersebut maka dari segi desain pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* dikategorikan sangat valid. Akan tetapi, masih terdapat masukan dan

saran dari validator ahli desain untuk perbaikan video animasi *powtoon*. Inilah saran serta masukan dari dosen ahli desain sebagai berikut.

Tabel 3. Saran dan Masukan Ahli Desain

| Saran dan Masukan | Tindak Lanjut |
|--|---|
| Beberapa gambar yang diambil tidak memiliki sumber/rujukan | Sudah diperbaiki sesuai saran validator |
| Kualitas video lebih ditingkatkan | Sudah diperbaiki sesuai saran validator |
| Penugasan | Sudah diperbaiki sesuai saran validator |
| Tumpang tindih antara teks dan gambar | Sudah diperbaiki sesuai saran validator |
| Durasi video disesuaikan | Sudah diperbaiki sesuai saran validator |

Sumber: Data tahun 2023

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Desain

| Aspek Penilaian | Jumlah Skor | Nilai Validitas (%) | Kategori |
|-----------------|-------------|---------------------|--------------|
| Ketergunaan | 29 | 90,62 | Sangat valid |
| Kualitas Teknis | 30 | 83,33 | Sangat valid |
| Pemograman | 11 | 91,66 | Sangat valid |
| Total | | 265,61 | Sangat valid |
| Rata-rata | | 88,53 | |

Sumber: Data tahun 2023

5. Tahap Validasi Bahasa

Berdasarkan hasil validasi materi oleh Ibu Dra. Rahmanelli, M.Pd didapatkan nilai rata-rata sebesar 95,41% dengan aspek lugas memperoleh nilai sebesar 100%, aspek komunikatif memperoleh nilai 100%,

aspek dialogis dan interaktif sebesar 100%, aspek kesesuaian peserta didik dengan nilai 83,33% dan aspek kesesuaian kaidah bahasa dengan nilai 93,75%. Berdasarkan hasil data penelitian tersebut maka dari segi bahasa pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* dikategorikan sangat valid. Namun ada beberapa masukan dan saran dari ahli bahasa untuk perbaikan video animasi *powtoon*. Masukan dan saran dari validator ahli desain sebagai berikut:

Tabel 5. Saran dan Masukan Ahli Bahasa

| Saran dan Masukan | Tindak Lanjut |
|---|---|
| Konteks <i>powtoon</i> belum menonjol sehingga kurang terlihat antara <i>powtoon</i> dengan penyajian youtube biasa | Sudah diperbaiki sesuai saran validator |
| Ketika memulai pertemuan baru, guru bisa membuat <i>backgroud</i> sesuai materi yang disajikan | Sudah diperbaiki sesuai saran validator |

Sumber: Data tahun 2023

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

| Aspek Penilaian | Jumlah Skor | Nilai Validitas (%) | Kategori |
|--------------------------|-------------|---------------------|--------------|
| Lugas | 16 | 100 | Sangat valid |
| Komunikatif | 8 | 100 | Sangat valid |
| Dialogis dan Interaktif | 8 | 100 | Sangat valid |
| Kesesuaian Peserta Didik | 10 | 83,33 | Sangat valid |
| Kesesuaian Kaidah Bahasa | 15 | 93,75 | Sangat valid |
| Total | | 477,08 | Sangat valid |
| Rata-rata | | 95,41 | |

Sumber: Data tahun 2023

6. Tahap Penilaian (*Evaluate*)

Uji kepraktisan dilakukan setelah proses validasi dilakukan. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah video animasi *powtoon* praktis dan mudah digunakan. Pada tahap ini peneliti mengadakan uji coba terbatas terhadap produk yang telah dikembangkan atau dihasilkan. Uji praktikalitas terbatas dilakukan dengan menguji cobakan media yang telah direvisi di sekolah. Penilaian angket praktikalitas dinilai oleh tiga orang guru geografi di SMAN 1 Batipuh. Berikut tabel hasil pengolahan data praktikalitas oleh guru.

Tabel 7. Hasil Praktikalitas oleh Guru

| Aspek Penilaian | Jumlah Skor | Nilai Praktikalitas (%) | Kategori |
|----------------------|-------------|-------------------------|----------------|
| Tujuan dan Manfaat | 44 | 91,66 | Sangat Praktis |
| Kualitas Teknis | 97 | 89,81 | Sangat Praktis |
| Kebahasaan | 32 | 88,88 | Sangat Praktis |
| Kesesuaian Materi | 35 | 97,22 | Sangat Praktis |
| Sajian | 33 | 91,66 | Sangat Praktis |
| Waktu | 10 | 83,33 | Sangat Praktis |
| Evaluasi | 11 | 91,66 | Sangat Praktis |
| Kemudahan Penggunaan | 60 | 83,33 | Sangat Praktis |
| Total | | 717,55 | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | 89,69 | |

Sumber: Data tahun 2023

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 89,69%, yang mana aspek tujuan dan manfaat memperoleh nilai sebesar 91,66%, aspek kualitas teknis senilai 89,81%, aspek kebahasaan sebesar 88,88%, aspek kesesuaian materi sebanyak 97,22%, aspek sajian 91,66%, aspek waktu sebanyak 83,33% serta aspek evaluasi memperoleh nilai 91,66% dan 83,33% untuk aspek kemudahan penggunaan.

Tabel 8. Hasil Praktikalitas Peserta Didik

| Aspek Penilaian | Jumlah Skor | Nilai Praktikalitas (%) | Kategori |
|----------------------|-------------|-------------------------|----------------|
| Tujuan dan Manfaat | 456 | 89,06 | Sangat Praktis |
| Kualitas Teknis | 911 | 88,96 | Sangat Praktis |
| Kebahasaan | 336 | 87,5 | Sangat Praktis |
| Kesesuaian Materi | 682 | 88,8 | Sangat Praktis |
| Waktu | 115 | 89,84 | Sangat Praktis |
| Evaluasi | 118 | 92,18 | Sangat Praktis |
| Kemudahan Penggunaan | 239 | 93,35 | Sangat Praktis |
| Total | | 629,69 | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | 89,95 | |

Sumber: Data tahun 2023

Tabel diatas menunjukkan bahwa, rata-rata keseluruhan dari semua aspek yakni sebesar 89,95%. Untuk aspek tujuan dan manfaat di peroleh nilai sebesar 89,06%, aspek kualitas teknis senilai 88,96%, lalu aspek kebahasaan sebesar 87,5%, aspek kesesuaian materi senilai 88,8%, 89,84% untuk aspek waktu, serta aspek evaluasi memperoleh nilai 92,18% dan 93,35% untuk aspek kemudahan penggunaan. Dapat disimpulkan bahwa, video animasi *powtoon* yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis, artinya video animasi *powtoon* ini layak digunakan dalam proses belajar

mengajar pada mata pelajaran geografi.

Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *powtoon* dikembangkan melalui model pengembangan *IDI* (*Instruconsional Development Institute*) yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penilaian (*evaluate*). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *powtoon* tentang materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan dikategorikan sangat valid, dan hasil uji praktikalitas menunjukkan hasilnya sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Batipuh.

Daftar Pustaka

- Gustafson, B. (1997). *Instrutional Design - The ADDIE Approach*. New York: Spinger.
- Riduwan. (2007). *Rumus daan Data dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta .
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatiif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hardiyantii W, d. (2020). *Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar Powtoon Bagi Guru PAUD Abdimas Pedagogi*. *Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat* , 78-86.
- Laksono. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video*

Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Prosiding Seminarr Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 255-262.

Turiman, e. a. (2012). Fostering The 21st Century Skill Trough Scientific Literacy and Science Process Skills. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* , 110-116