

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Mapel TIK di SMK Modelink Sorong

Sahiruddin¹, Matahari², Sintike Situru³

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong
sahiruddin@unimudasorong.ac.id, mataharitarie@gmail.com, sintikasituru@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis powtoon yang valid dan layak untuk digunakan di SMK Modelink Sorong. Metode penelitian menggunakan metode R&D (*Research and Development*), menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and evaluation*). Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan instrumen. Subyek penelitian ini adalah siswa Smk Modelink Sorong kelas X yang berjumlah 29 siswa. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis powtoon diperoleh hasil validasi dari 2 validator antara lain ahli materi dengan Kevalidan media berdasarkan hasil penilaian ahli materi di peroleh presentase rata-rata yaitu 72,7% dan ahli media diperoleh presentase rata-rata yaitu 83% termasuk dalam kriteria "Valid". Kelayakan media berdasarkan penilaian responden dengan skor 67,5% termasuk kriteria "Cukup Layak" sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan Powtoon cukup layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas X SMK Modelink Sorong.

Kata Kunci : Pengembangan , Media Berbasis Video , Powtoon

Abstract: *This research aims to develop a powtoon-based learning video media that is valid and suitable for use at Modelink Sorong Vocational School. The research method uses the R&D (Research and Development) method, using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and evaluation) model. Data collection techniques are observation, interviews, documentation and instruments. The subjects of this research were 29 students at Modelink Sorong Vocational School, class X. Based on the results of research on the development of Powtoon-based learning video media, validation results were obtained from 2 validators, including material experts. Media validity based on the results of the material expert's assessment obtained an average percentage of 72.7% and media experts obtained an average percentage of 83% including in the "Valid" criteria. The suitability of the media is based on respondents' assessment with a score of 67.5% including the criteria "Quite Decent" so it can be concluded that video-based learning media using Powtoon is quite suitable for use in learning in class X at Modelink Sorong Vocational School.*

Keywords: Development, Video-Based Media, Powtoon

1. Pendahuluan

Salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan bangsa adalah kualitas sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi di era revolusi industri 4.0 (Udi Budi Harsiwi, 2020). Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri orang dari sejak ia lahir sampai akhir hayatnya (Joko Kuswanto dkk, 2018) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau

pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Teni Nurrita, 2018). Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Kurniawati dkk, 2018) Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. (Sari dkk, 2019) Media Pembelajaran saat ini menjadi salah satu kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran (Muhamad Ali Kasri dkk. 2023). Media Pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran (Muhson, 2010). Pemanfaatan media saat kegiatan belajar dimaknai tidak hanya sebagai penerapan alat tetapi juga mengenai kegiatan dalam melakukan suatu rangsangan berkomunikasi sehingga terjadinya kegiatan belajar (Nurul Maulina Khairunnisa, 2022)

Sekolah Menengah Kejuruan Modelink Sorong merupakan salah satu sekolah unggulan yang ada di kelurahan Makbusun Distri Mayamuk Kabupaten Sorong Provinsi Papua Barat Daya. Dari hasil observasi di sekolah dan wawancara dengan salah satu guru teknologi komputer dan jaringan di SMK Modelink Sorong. Sekolah tersebut telah memiliki fasilitas yang cukup baik yaitu sudah adanya komputer, LCD proyektor Wi-Fi, dan guru pun paham teknologi, tetapi sampai saat ini media yang ada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis video atau animasi yang menarik minat belajar peserta didik agar lebih aktif dan tidak bosan

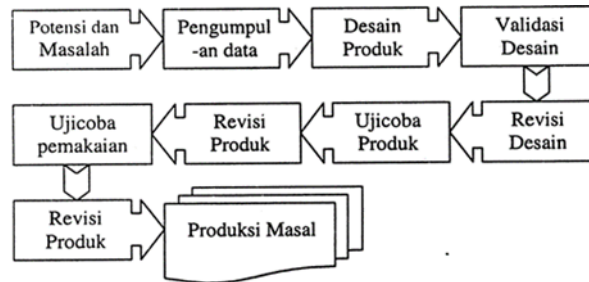
Media yang sering digunakan dalam menyampaikan materi sangat minim yaitu hanya menggunakan power point dan ceramah sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam memperhatikan materi yang di sampaikan. Hal ini sangat diperlukan penerapan penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas dengan memanfaatkan sebuah aplikasi.

Saat ini banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan untuk dijadikan multimedia pembelajaran. Salah satu nya adalah aplikasi PowToon. aplikasi ini menghasilkan persembahan video animasi yang berasaskan dalam talian. PowToon telah dihasilkan pada Januari 2012. PowToon dapat digunakan secara offline baik dalam bentuk persentasi maupun PDF. PowToon mempunyai keunggulan dalam fitur animasi contohnya animasi tulis tangan, kartun, efek transisi, serta mudahnya penggunaan *timeline* (Ridha Yoni Astika dkk. 2019).

Berdasarkan masalah di atas peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran TIK di SMK Modelink Sorong”.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode R&D (*Research and Development*). Metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Tahapan metode R&D dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tahapan Metode R&D

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi dan Kuesioner.

Tempat penelitian di SMK Modelink Sorong di kelurahan Makbusun Distrik Mayamuk Kabupaten Sorong, Provinsi Papua Barat Daya. Untuk teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode analisis deskriptif yaitu data statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sutisna, 2020).

3. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Pengembangan

Hasil penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran TIK di SMK Modelink Sorong menggunakan metode R&D menghasilkan sebuah media pembelajaran yang interaktif sehingga membantu pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Berikut merupakan hasil pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan metode R&D.

1. Tampilan Pembuka

Tampilan halaman pembuka pada video pengembangan media pembelajaran berbasis video dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1 Tampilan Pembuka

Pada tampilan halaman pertama ini berisikan kalimat pembuka media pembelajaran berbasis video yaitu dengan memberikan salam terlebih dahulu.

2. Tampilan Judul

Setelah tampilan pertama berupa kalimat Salam, tampilan kedua berisi tampilan judul. Gambar 3.2 merupakan tampilan judul dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis Video.

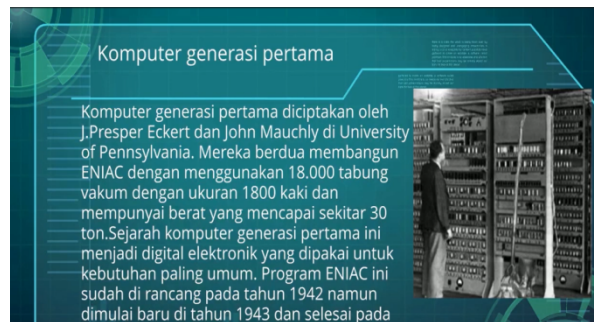


Gambar 2 Tampilan Judul

Pada gambar 2 menampilkan halaman judul materi Teknologi Informasi & Komunikasi yang menjadi fokus dari materi yang akan disampaikan

3. Tampilan Isi Materi

Tampilan ketiga berisikan tampilan materi yang dimuat dalam media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran ini. Gambar 3 merupakan tampilan isi materi

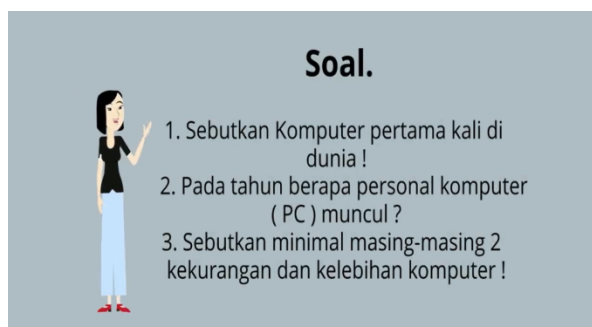


Gambar 3 Tampilan Isi Materi

Tampilan ini memuat materi sejarah perkembangan komputer yang akan diberikan kepada peserta didik sehingga dengan materi tersebut dalam bentuk video pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dari peserta didik untuk mengetahui sejarah dari perkembangan computer.

4. Tampilan Soal Latihan

Tampilan keempat yang dihasilkan dalam video pembelajaran berbasis video yaitu Soal Latihan. Gambar 4 merupakan tampilan Soal Latihan

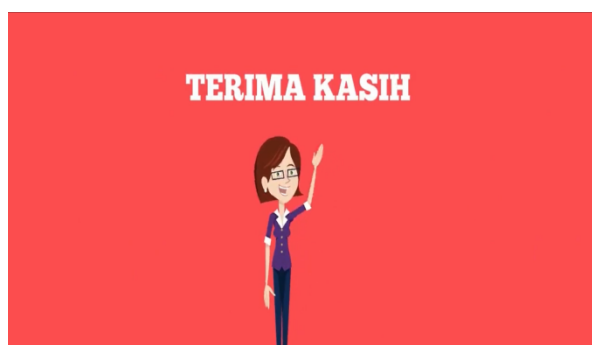


Gambar 4 Tampilan Soal Latihan

Tampilan keempat ini merupakan tampilan soal Latihan yang dijadikan sebagai alat ukur sejauh mana peserta didik memahami materi yang disampaikan melalui video pembelajaran

5. Tampilan Penutup

Tampilan terakhir dalam video ini yaitu tampilan kalimat penutup. Gambar 5 merupakan tampilan Penutup dari video pembelajaran.



Gambar 5 Tampilan Penutup

Tampilan penutup yang ada pada gambar 5 merupakan tampilan penutup yang berisi ucapan terima kasih. Tampilan penutup ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang ditampilkan telah selesai.

B. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media dan Ahli Materi

Hasil uji kelayakan dari Ahli Media dan Ahli Materi dilakukan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran dihasilkan dan materi yang dimuat dalam media tersebut. Berikut merupakan hasil Uji Kelayakan dari Ahli Media dan Ahli Materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis Video Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran TIK di SMK Modelink Sorong

1. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Setelah media yang dikembangkan siap, maka dilakukan validasi berupa instrumen oleh ahli media, yakni salah satu dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Analisis instrument digunakan untuk mengetahui kelayakan media dengan melihat aspek yang meliputi Aspek rekayasa media, Aspek Desain Pembelajaran dan Aspek Komunikasi Visual.

Tabel 1 Hasil uji coba dari Ahli Media

No	Indikator	Presentase	Kesimpulan
1	Rekayasa Media	95%	Sangat Baik
2	Desain	100%	Sangat Baik
3	Komunikasi Visual	100%	Sangat Baik

Berdasarkan Hasil dari validasi ahli media dengan tiga indikator yaitu Rekayasa Media, Desain dan Komunikasi Visual diperoleh nilai kelayakan Media sebesar 98% media layak untuk diterapkan

2. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Analisis data dari materi di uji kelayakanya oleh ahli materi, yakni salah satu guru di SMK MODELINK Kabupaten Sorong. Analisis instrument digunakan untuk mengetahui kelayakan materi meliputi Aspek penyajian materi, Aspek kelayakan bahasa dan Aspek kelayakan isi materi.

Tabel 2 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Indikator	Presentase	Kesimpulan
1	Penyajian Materi	83%	Sangat Baik
2	Kelayakan Bahasa	100%	Sangat Baik
3	Kelayakan Isi Materi	100%	Sangat Baik

Berdasarkan Hasil dari validasi materi dengan tiga indikator yaitu Penyajian Materi, kelayakan Bahasa dan Kelayakan Isi materi diperoleh nilai kelayakan materi sebesar 94% materi layak dimasukkan dalam media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Powtoon pada mata pelajaran TIK di SMK Modelink Sorong

4. Kesimpulan dan Saran

Dari pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Powtoon pada mata pelajaran TIK di SMK Modelink Sorong telah layak dilihat dari hasil uji coba kelayakan media dan uji coba kelayakan materi oleh validasi Ahli sehingga media tersebut layak untuk diterapkan di SMK modelink Sorong. Selanjutnya pada penelitian

berikutnya diharapkan dapat meningkatkan media pembelajaran melalui aplikasi terbaru untuk membuat media pembelajarannya.

Daftar Pustaka

- Teni Nurrita (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa MISYKAT,3 (1), 171-187, from doi: <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7b13f.pdf>
- Kasri A.M., Sahiruddin, , La Arbin (2023). Pengembangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi CanvaBerdasarkan Video. Petisi, 4(2), 85-94. doi: <https://unimuda.e-journal.id/jurnalteknologiinformasi/article/view/4468/1568>
- Muhson (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, 8(2), 1-10. doi: <https://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/penelitian/ali-muhson-2010-pengembangan-media.pdf>
- Ridha Y.S., Bambang S.A., Siska A. (2019). Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon. Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika, 2(2), 85-96. doi: <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jp3m/article/view/214/175>
- Icam Sutisna. (2020). *Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif*.
- Udi B.H., Liss D.D.A. (2020) Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal BECICEDU, 4 (4), 1105-1113. doi: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/505/pdf>
- Sari, Imelda H., Riri A., Ferli S.I. (2029). *Modul Media Pembelajaran*.
- Kurniawati, I.D dan Nita, S. 2018. “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa”. Journal of Computer and Information Technology Vol.1, No. 2 68-75 doi: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/view/1540/1560>
- Kuswanto, J dan Radiansah, F. 2018. “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI”. Jurnal Media InfotamaVol. 14 No. 15-20 doi: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/505/pdf>
- Nurul M.K., Yerizon, Suherman, I Made A. 2022 “engembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Model Missouri Mathematics Project untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi MatematisPeserta Didik” Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Vol 11 (1) 181-203 doi: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/jipm/article/view/13308/4590>