



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WATOON (WAWASAN NUSANTARA WITH POWTOON) UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS X SMA

### *DEVELOPMENT OF WATOON (WAWASAN NUSANTARA WITH POWTOON) LEARNING MEDIA TO INCREASE THE UNDERSTANDING OF SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN CLASS X*

Anggun Novtalia Berlian dan Mukhamad Murdiono

[anggun5592fis2016@student.uny.ac.id](mailto:anggun5592fis2016@student.uny.ac.id)

Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta

#### **Abstrak**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *PowToon* ini bertujuan untuk (1) Mengetahui kelayakan media pembelajaran WATOON untuk pembelajaran PPKn pada materi Wawasan Nusantara, (2) Mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik pada materi Wawasan Nusantara dengan menggunakan media pembelajaran WATOON. Metode penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dengan prosedur pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pengembangan media pembelajaran WATOON mendapat kategori “sangat layak” dari validasi ahli media dengan nilai 3,45, mendapat kategori “sangat layak” dari validasi ahli materi dengan nilai 3,35, dan mendapat kategori “layak” dari validasi praktisi dengan nilai 2,96, sehingga validasi media pembelajaran WATOON dari ahli media, ahli materi, dan praktisi mendapat persentase 81, 25% dengan kategori “Sangat Layak”. (2) Ketuntasan nilai peserta didik dalam hasil uji coba terbatas produk meningkat dari 10 % pada *pretest* menjadi 70% pada *posttest*, sehingga keberhasilan uji coba terbatas produk WATOON mendapat persentase 70% dengan kategori “paham”.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *PowToon*, Wawasan Nusantara, WATOON

#### **Abstract**

*The research and development of WATOON (Wawasan Nusantara with PowToon) learning media aims to (1) Determine the feasibility of WATOON learning media for Citizenship education in the 'Wawasan Nusantara' topic, (2) Knowing the increase in students' understanding of the 'Wawasan Nusantara' topic by using WATOON learning media based. This research method uses research and development models with ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development procedures. The results showed that (1) The development of WATOON learning media received the "very feasible" category from the validation of media experts with a value of 3.45, got the "very feasible" category from the validation of the material experts with a value of 3.35, and got the "feasible" category from practitioners validation with a value of 2.96, so that the WATOON learning media validation from media experts, material experts, and practitioners gets a percentage of 81, 25% with the category "Very Eligible". (2) The completeness of the students' value in the results of the trial was limited the product increased from 10% in the pretest to 70% in the posttest, so that the success of the limited trial of WATOON products got a percentage of 70% with the category "understanding".*

**Keywords:** Learning Media, *PowToon*, Wawasan Nusantara, WATOON

## **PENDAHULUAN**

Manusia merupakan makhluk berakal yang diciptakan Tuhan Yang Maha Esa. Dalam hidupnya, manusia memiliki kebutuhan yang membuatnya saling bergantung antara manusia yang satu dengan lainnya. Kebutuhan pokok yang dibutuhkan manusia pada umumnya ialah sandang, pangan dan papan. Untuk

mengasah dan menambah akalunya, manusia membutuhkan salah satu kebutuhan penting yang dinamakan dengan pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Bab I, Pasal 1). Pendidikan bagaikan kunci untuk membuka pintu kehidupan yang lebih baik. Kehidupan yang lebih baik dapat diwujudkan apabila pendidikan di suatu negara terbagi secara merata dalam skala nasional.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional diperlukan pendidikan dengan pembelajaran yang berkualitas. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) hadir sebagai alat untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang salah satunya ialah menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. PPKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang paham dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sehingga dapat menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Cholisin, 2010: 1). PPKn bertujuan untuk menjadikan warga negara yang baik yang mampu mendukung bangsa dan negara (Sukarno, 2015: 7). Oleh karenanya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diajarkan pada jenjang pendidikan dasar, menengah dan tinggi.

Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan tujuan PPKn yang selaras, maka perlu diciptakan pembelajaran yang berkualitas, salah satunya dengan pengembangan media. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan lapangan, media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih sedikit dan terbatas. Pembelajaran masih menggunakan media belajar konvensional seperti *Power Point Presentation* (PPT) yang kurang variatif dan atraktif. Oleh karenanya mata pelajaran PPKn masih memerlukan pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran membutuhkan kreativitas agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Salah satu materi PPKn yang perlu pengembangan media ialah materi Wawasan Nusantara dalam Konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia yang diajarkan di sekolah menengah atas. Menurut Wahidin (2015: 57), Wawasan Nusantara merupakan cara pandang bangsa Indonesia tentang diri dan lingkungannya berdasarkan ide nasionalnya yang dilandasi Pancasila dan UUD 1945, yang merupakan aspirasi bangsa yang merdeka, berdaulat, bermartabat, serta menjiwai tata hidup dan tindak kebijaksanaannya dalam mencapai tujuan nasional.

Wawasan Nusantara perlu diajarkan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki cara pandang terhadap kekayaan yang dimiliki negara Indonesia. Menurut Pusat Data dan Informasi (Pusdatin) (2017: 2) Indonesia ialah negara kepulauan terbesar di dunia dengan total keseluruhan berjumlah 17.504 pulau. Luas wilayah Indonesia yaitu 1.913.578,68 km<sup>2</sup>. Secara astronomi Indonesia terletak antara 6° 04' 30" Lintang Utara dan 11° 00' 36" Lintang Selatan dan antara 94° 58' 21" Bujur Timur – 141° 01' 10" Bujur Timur.

Secara geografis Indonesia memiliki posisi yang strategis dan menjadi salah satu jalur lalu lintas perdagangan. Hal ini tentu berpengaruh terhadap kehidupan sosial, ekonomi, serta kebudayaan masyarakat Indonesia. Jika dibentangkan dari Samudera Hindia hingga Samudera Pasifik,

wilayah Indonesia berada di sepanjang 3.977 mil di antara kedua samudera tersebut. Sirkum Mediterania, Sirkum Pasifik, Sirkum Lingkar Australia merupakan 3 sirkum gunung api yang terletak di Indonesia (Pusdatin, 2017: 2). Hal ini menjadikan Indonesia salah satu negara yang memiliki hasil alam yang sangat besar.

Kekayaan alam Indonesia yang melimpah dapat terancam apabila pertahanan dan keamanannya lemah. Salah satu contoh konfliknya yakni Konflik Indonesia dengan Tiongkok di Kepulauan Natuna. Kepulauan Natuna dengan luas sekitar 141.901 Km<sup>2</sup> memiliki kekayaan alam yang melimpah. Cadangan gas alam di kepulauan ini terbesar se-Asia Pasifik, sehingga tidak heran jika banyak negara yang tergiur untuk memiliki kepulauan Natuna. Wilayah ini memiliki peran dan arti geopolitik yang sangat besar karena menjadi titik temu negara Tiongkok dengan negara-negara tetangga terutama yang berada di wilayah ASEAN dan meliputi masalah teritorial, pertahanan, dan keamanan (Tampi, 2017: 16). Berdasarkan hasil penelitian Ramli (2017) klaim Tiongkok yang terjadi di perairan Natuna mengganggu kedaulatan Indonesia karena terjadi tumpang tindih dengan perairan Natuna sebagai milik Indonesia. Hal ini menjadi ancaman bagi wilayah pertahanan dan keamanan Indonesia karena dapat memengaruhi kestabilan perekonomian Indonesia.

Sengketa laut antara Indonesia dan Malaysia di wilayah Selat Malaka juga menjadi masalah yang serius. Menurut Yuseini dkk. (2018: 457) sengketa perbatasan laut antara Indonesia dan Malaysia di wilayah selat Malaka dimulai dengan adanya klaim-klaim sepihak dari dua negara. Adanya klaim-klaim sepihak ini menyebabkan kawasan ZEE di Selat Malaka mengalami tumpang tindih. Berdasarkan penelitian Yusnita (2018: 96) permasalahan dalam penentuan perbatasan adalah adanya perbedaan konsep dalam penentuan batas laut antara Indonesia dan Malaysia, inkonsistensi Malaysia terhadap Konvensi Hukum Laut 1982, dan kurangnya perhatian pemerintah Indonesia

terhadap laut dan pulau-pulau kecil khususnya yang terletak pada wilayah perbatasan.

Berdasarkan beberapa kasus yang telah dijelaskan di atas, maka materi Wawasan Nusantara dalam Konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang ada pada mata pelajaran PPKn di sekolah menengah atas, penting untuk diajarkan pada peserta didik. Untuk memudahkan peserta didik memahami materi tentang Wawasan Nusantara, maka diperlukan pengembangan media. Mengingat pada era digital ini telah banyak sekolah yang memiliki fasilitas *wifi* dan perangkat komputer, media pembelajaran yang perlu dikembangkan ialah media pembelajaran interaktif berbasis *PowToon*.

*PowToon* merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan beberapa elemen seperti: konten, audio, dan video/animasi (Wibawanto, 2017: 22). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, sebagaimana penelitian Maulida Amalia Hayati (2014) tentang “Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN di SMP Negeri Temanggung” yang menunjukkan hasil positif bahwa media tersebut berpengaruh sangat signifikan terhadap minat belajar siswa. Penelitian Surya Dharma (2017) tentang “Pembelajaran Inovatif Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dalam Pendidikan Kewarganegaraan” juga menghasilkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Penelitian sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *PowToon* juga menunjukkan hasil positif sebagaimana Penelitian Nurdiansyah, Faisal, dan Sulkipani (2018) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan” yang menunjukkan bahwa media tersebut valid sesuai dengan

pendapat para ahli, dan praktis dalam penerapannya, serta berefek potensial dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka baik kiranya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowToon* di sekolah menengah atas untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman peserta didik. Dari pra survei yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Pakem yang beralamatkan di Jalan Kaliurang Km. 17,5 Pakembinangun, Pakem, Sleman, diperoleh hasil bahwa diperlukan peningkatan pemahaman pada mata pelajaran PPKn. Hal ini dikarenakan media pembelajaran untuk mata pelajaran PPKn masih kurang dan terbatas, media yang digunakan masih konvensional seperti *Power Point Presentation* (PPT). Media pembelajaran interaktif perlu dikembangkan keberadaannya di sekolah tersebut. Oleh karenanya peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowToon* dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn khususnya pada materi Wawasan Nusantara dalam konteks NKRI.

Materi Wawasan Nusantara dalam konteks NKRI dipilih karena Indonesia yang memiliki kekayaan berlimpah rentan akan konflik. Dengan mempelajari materi tersebut, peserta didik diharapkan dapat lebih menghargai dan meningkatkan nasionalisme sehingga dapat ikut serta menjaga kekayaan dan mengamankan batas wilayah Indonesia demi persatuan dan keutuhan wilayah negara. Selain itu belum adanya penelitian yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowToon* pada pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Pakem membuat peneliti berusaha untuk mengembangkannya pada mata pelajaran PPKn khususnya pada materi Wawasan Nusantara dalam konteks NKRI guna menguji kelayakan dan peningkatan pemahaman peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau

dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development (R & D)*.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilakukan pada bulan April tahun 2020 di SMA N 1 Pakem, Jalan Kaliurang Km 17,5, Pakembinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta.

### **Subjek Penelitian**

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA N 1 Pakem. Hal ini sesuai pertimbangan agar produk yang dibuat dapat tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Subjek uji coba membutuhkan 10 peserta didik untuk uji coba skala kecil.

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data menggunakan teknik *non-test* yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka sebagai alat untuk mendapatkan informasi pada tahap analisis, serta angket untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran. Teknik *test* berupa *pretest* dan *posttest* juga digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik pada materi Wawasan Nusantara dalam konteks NKRI.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, saran dosen validasi, dan catatan dokumentasi saat diimplementasikan Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media berdasarkan penilaian dosen ahli materi, dosen ahli media dan guru mata pelajaran PPKn serta mendeskripsikan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *PowToon*.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowToon* yang produknya diberi nama *WATOON* (Wawasan Nusantara with *PowToon*) dibuat melalui 5 tahapan, yakni 1. *Analysis* (Analisis), 2. *Design* (Perancangan), 3. *Development*

(Pengembangan), 4. *Implementation* (Implementasi), dan 5. *Evaluation* (Evaluasi).

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan peneliti melalui kajian terhadap tiga aspek yakni kebutuhan, kurikulum, dan karakter peserta didik di SMA N 1 Pakem.

Dari hasil observasi dan wawancara, guru membutuhkan media pembelajaran yang sesuai untuk mengimplementasikan bahan ajar tersebut kepada peserta didik. Selama ini, guru hanya memberikan tugas kepada peserta didik secara berkelompok untuk mencari video tentang sub bab materi yang diperoleh. Guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat menyampaikan satu bab materi PPKn secara keseluruhan sebagai pembuka sebelum peserta didik diberikan tugas kelompok.

SMA N 1 Pakem telah menggunakan kurikulum 2013 sejak tahun 2013. Berdasarkan saran dari wawancara dengan guru PPKn, peneliti memilih materi PPKn kelas X Semester Genap Bab 7 tentang Wawasan Nusantara dalam Konteks Negara Kesatuan Indonesia sebagai bahan untuk membuat media pembelajaran. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA N 1 Pakem, sikap peserta didik saat mengikuti pelajaran PPKn cukup kondusif.

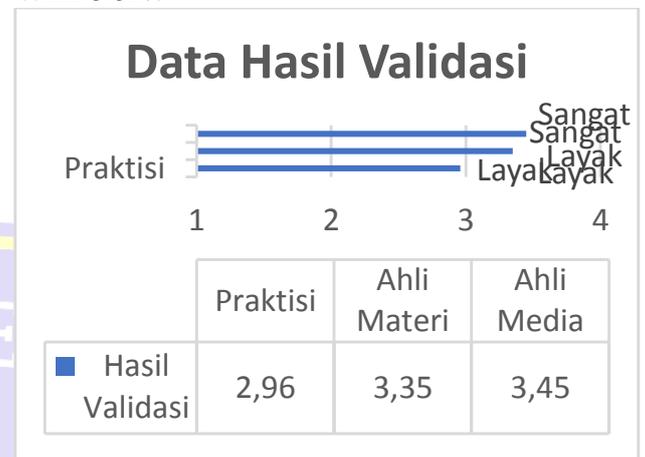
#### 2. *Design* (Perancangan)

Perancangan media pembelajaran WATOON (Wawasan Nusantara *with PowToon*) dilakukan dengan membuat peta konsep pembuatan produk terlebih dahulu. Perancangan dilanjutkan membuat *story board* untuk memudahkan dalam membuat video pada aplikasi *PowToon*. *Story board* dapat dilihat pada lampiran 2. Setelah pembuatan video *PowToon* selesai, peneliti melanjutkan membuat *manual book* (buku panduan) untuk memudahkan fasilitator dalam menggunakan media pembelajaran WATOON. Kemudian, dilanjutkan pembuatan kemasan produk berupa desain kardus, dan *cover* kemasan *Compact Disc (CD)*.

#### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, dilakukan realisasi produk. Pengembangan media pembelajaran WATOON dilakukan sesuai dengan rancangan. Selanjutnya, media

tersebut divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi. Validator ahli media dilakukan oleh dosen ahli media dan ahli materi. Validator praktisi dilakukan oleh guru PPKn SMA N 1 Pakem. Validasi yang diperoleh digunakan untuk menganalisis kelayakan produk media pembelajaran WATOON.

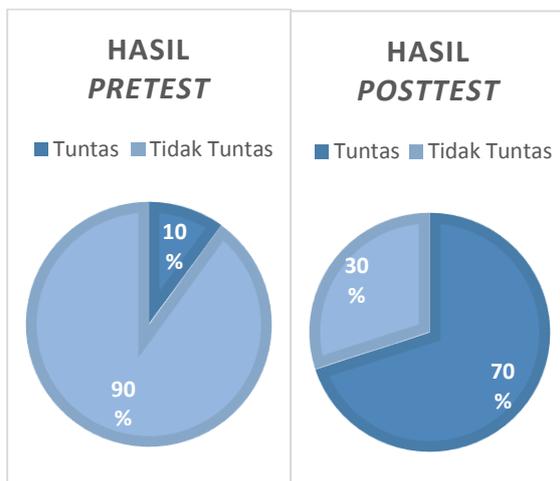


Gambar 1. Data Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Praktisi.

Pada tahap *development* (pengembangan), media pembelajaran WATOON mendapat kategori “sangat layak” dari validasi ahli media dengan nilai 3,45, mendapat kategori “sangat layak” dari validasi ahli materi dengan nilai 3,35, dan mendapat kategori “layak” dari validasi praktisi dengan nilai 2,96. Pada tahap ini validasi media pembelajaran WATOON dari ahli media, ahli materi, dan praktisi mendapat persentase 81, 25% dengan kategori “Sangat Layak”.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas kepada 10 peserta didik di kelas X IPS 2 SMA N 1 Pakem. Uji coba terbatas dilakukan dengan mengisi lembar *pretest* dan *posttest* yang sebelumnya direncanakan secara tertulis, menjadi secara *online* melalui *google form* dikarenakan sekolah dilakukan secara *daring* akibat wabah virus *Covid-19*.



Gambar 2. Hasil *Pretest* & *Posttest*

Dari gambar 2 dapat diketahui bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran WATOON, peserta didik yang mendapat nilai tuntas pada *pretest* hanya 10%. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran WATOON peserta didik yang mendapat nilai tuntas pada *posttest* meningkat menjadi 70%. Dengan demikian dapat disimpulkan uji coba produk media pembelajaran WATOON untuk menguji pemahaman peserta didik mendapatkan nilai persentase 70% dengan kriteria “paham”.

##### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terakhir. Setelah melakukan revisi produk tahap akhir ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang layak sebagai media pembelajaran PPKn pada materi Wawasan Nusantara dalam Konteks NKRI. Tahap evaluasi ini bertujuan agar produk yang dikembangkan benar-benar layak dan dapat digunakan oleh sekolah lain secara lebih luas.

WATOON (*Wawasan Nusantara with PowToon*) merupakan media pembelajaran berbasis *PowToon* yang berisi video pembelajaran tentang materi kelas X Bab 7 yakni Wawasan Nusantara dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia. Secara etimologi, Wawasan Nusantara diambilkan artinya dari penggalan kata yang ada pada Wawasan Nusantara itu sendiri, dimana istilah “wawasan” berangkat dari istilah wawas yang artinya “pandang”. Sementara akhiran “an” pada kata wawasan adalah untuk menunjuk kepada arti “cara”, maka

wawasan berarti “cara pandang”. Begitupun istilah “Nusantara”, yang terdiri atas kata “nusa” dan “antara”. Dimana “nusa berarti “wilayah” dan “antara” berarti “antara benua Asia dan benua Australia dan antara samudera Hindia dan samudera Pasifik”. Jadi Wawasan Nusantara secara tata bahasa berarti cara pandang terhadap wilayah nusantara (Erwin, 2013: 202). Secara terminologis, Wawasan Nusantara merupakan cara pandang bangsa Indonesia tentang diri dan lingkungannya berdasarkan ide nasionalnya yang dilandasi Pancasila dan UUD 1945, yang merupakan aspirasi bangsa yang merdeka, berdaulat, bermartabat, serta menjiwai tata hidup dan tindak kebijaksanaannya dalam mencapai tujuan nasional. (Wahidin, 2015: 57). Secara epistemologis, Wawasan Nusantara adalah cara pandang, cara memahami, cara menghyati, cara bersikap, cara berpikir, cara bertindak, cara bertingkah laku bangsa Indonesia sebagai interaksi proses psikologis, sosiokultural, dengan aspek-aspek astagatra (kondisi geografis, kekayaan alam, dan kemampuan penduduk serta ipoleksosbud hankam) (Wahidin, 2015: 57). Secara Konstitusional, Wawasan Nusantara dikukuhkan dengan Ketetapan MPR. No.IV/MPR/1973, tentang Garis-Garis Besar Haluan Negara Bab II Sub E.

Wawasan Nusantara sebagai wawasan nasional bangsa Indonesia merupakan ajaran yang diyakini kebenarannya oleh seluruh rakyat agar tidak terjadi penyesatan dan penyimpangan dalam upaya mencapai dan mewujudkan cita-cita dan tujuan nasional. Dengan demikian, wawasan nusantara menjadi landasan visional dalam menyelenggarakan kehidupan nasional (Syarbaini, 2010: 278). Menurut Kaelan (2016: 146) Wawasan Nusantara berperan untuk membimbing bangsa Indonesia dalam penyelenggaraan kehidupannya serta sebagai rambu-rambu dalam perjuangan mengisi kemerdekaannya. Wawasan nusantara sebagai cara pandang juga mengajarkan bagaimana pentingnya membina persatuan dan kesatuan dalam segenap aspek kehidupan bangsa dan negara dalam mencapai tujuan dan cita-citanya. Wawasan Nusantara berfungsi sebagai pedoman,

motivasi, dorongan, serta rambu-rambu dalam menentukan segala kebijaksanaan, keputusan, tindakan, dan perbuatan bagi penyelenggara negara di tingkat pusat dan daerah maupun bagi seluruh rakyat Indonesia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Syarbaini, 2010: 278). Wawasan Nusantara bertujuan mewujudkan nasionalisme yang tinggi di segala aspek kehidupan rakyat Indonesia yang lebih mengutamakan kepentingan nasional daripada kepentingan individu, kelompok, suku bangsa, ataupun daerah. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Wawasan Nusantara merupakan cara pandang bangsa Indonesia dalam upaya menjaga kekayaan alam, budaya, wilayah, dan keberagaman untuk menumbuhkan sikap nasionalisme serta mempererat persatuan dan kesatuan bangsa agar pertahanan dan keamanan negara tetap terjaga.

Materi Wawasan Nusantara merupakan salah satu materi penting dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) relevan dengan penyebutan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Bakry (2015: 3) menuliskan hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yang memiliki pengertian sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia. Menurut Erwin (2013: 3) Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia merupakan pendidikan kebangsaan dan kewarganegaraan yang berhadapan dengan keberadaan Negara Kesatuan Republik Indonesia, demokrasi, HAM, dan cita-cita untuk mewujudkan masyarakat madani Indonesia dengan menggunakan filsafat Pancasila sebagai pisau analisisnya. Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang dipergunakan untuk mengatur seluruh tatanan kehidupan bangsa dan negara Indonesia, artinya segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan sistem ketatanegaraan Indonesia harus berdasarkan Pancasila (Sarinah, dkk. 2017: 6). Dengan demikian

dapat diketahui bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang mengajarkan pendidikan kebangsaan dan kewarganegaraan dengan harapan peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter serta memiliki sikap cinta tanah air, rela berkorban, dan bela negara dengan Pancasila dan undang-undang dasar (UUD) tahun 1945 sebagai pedoman hidupnya. Mata pelajaran PPKn bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara, membentuk manusia Indonesia seutuhnya, serta agar peserta didik berkembang secara demokratis dan berkeadaban sesuai yang diamanatkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Oleh karenanya untuk mendukung pencapaian tujuan mata pelajaran PPKn, peneliti membuat media pembelajaran WATOON (Wawasan Nusantara *with PowToon*).

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan, peneliti hanya menemukan pengembangan media pembelajaran berbasis *PowToon* pada mata pelajaran PPKn pada tingkat SD, SMP, dan perkuliahan. Sedangkan tingkat SMA belum ada pengembangan media pembelajaran berbasis *PowToon* untuk mata pelajaran PPKn. Oleh karenanya media pembelajaran WATOON merupakan media pembelajaran baru berbasis *PowToon* yang digunakan pada mata pelajaran PPKn tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) khususnya pada materi Wawasan Nusantara dalam Konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia.

WATOON adalah perangkat kreatif yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif, efisien dan menyenangkan, serta dapat mempermudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini selaras dengan pengertian media pembelajaran menurut Adam & Syastra (2015: 80), media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga

memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran juga merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Satrianawati, 2018: 8). Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan (Wibawanto, 2017: 6).

WATOON merupakan multimedia yang merupakan integrasi dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi, dan video. Hal ini relevan dengan pengertian multimedia yang dikemukakan oleh Susilana & Riyana (2009: 100) yang menerangkan bahwa multimedia adalah integrasi dari berbagai unsur media seperti teks, gambar, animasi, dan video. Menurut Saifuddin (2018:132) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 6, yaitu antara lain: media visual, media audio, media proyeksi diam, media proyeksi gerak & audio visual, multimedia, serta benda. Maka dapat diambil garis besar bahwa jenis dari media pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Jenis media pembelajaran itu antara lain dapat berupa media audio, visual, maupun audiovisual. Dengan demikian, WATOON termasuk jenis media pembelajaran audiovisual.

Produk media pembelajaran WATOON dikemas dalam kardus yang berisi *Compact Disc (CD)* dan *Manual Book WATOON*. *CD* berisi *softfile* video pembelajaran WATOON sebagai produk utama, serta sebagai bonus bagi yang memiliki produk WATOON ini ada *softfile* Teka Teki Silang (TTS) di dalamnya untuk memberikan tugas kepada peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran WATOON yang cukup digunakan 8 kelompok. Sedangkan *Manual Book* berisi panduan cara menggunakan media pembelajaran WATOON. *Manual Book* dibuat *hardfile* untuk mengantisipasi jika *CD* tidak dapat digunakan oleh fasilitator karena laptop yang tidak mendukung, fasilitator dapat mengakses *softfile*

WATOON melalui link dalam panduan tanpa harus memasukkan *CD*.

Video pembelajaran WATOON berisi materi Wawasan Nusantara dalam konteks NKRI yang terbagi dalam empat pokok bahasan, yakni 1) Pengertian, Hakikat, dan Asas Wawasan Nusantara, 2) Kedudukan, Fungsi, dan Tujuan Wawasan Nusantara, 3) Aspek Trigatra dan Pancagatra, 4) Peran Serta Warga Negara dalam Implementasi Wawasan Nusantara.

Video WATOON dibuat secara mandiri melalui studio *PowToon* secara *online* berbentuk web <https://www.powtoon.com> sebagaimana menurut Graham (2015: 7) *PowToon* ialah sebuah aplikasi menarik yang berfokus pada pembuatan video animasi *online* dengan biaya yang ekonomis bahkan gratis, dan penggunaannya dapat diakses secara *online* maupun diunduh dalam *file .mp4*. Pembuatan dilakukan dengan memasukkan teks, visual, gambar kartun dan musik sebagai paduan untuk menghasilkan video animasi yang menarik. Video yang telah dibuat, dapat digunakan setelah diekspor ke *Youtube* untuk kemudian diakses secara *online* maupun diunduh secara gratis. Hal ini sesuai dengan penjelasan Kirsch (2018: 6) bahwa salah satu kelebihan *PowToon* adalah videonya dapat diekspor ke *Youtube*. Meskipun tidak ada unduhan langsung dari *PowToon* dengan akun gratis, hasil video *PowToon* yang telah dibuat dapat diunduh melalui *Youtube* setelah diekspor.

Berdasarkan validasi produk yang menunjukkan hasil 81,25% dengan kategori sangat layak dan komentar video yang telah ditonton lebih dari dua puluh ribu penonton *Youtube*, media pembelajaran WATOON terbukti bermanfaat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara jelas kepada peserta didik terutama pada masa pandemi *Covid-19* ini. Keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera dapat terbantu dengan adanya WATOON. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nuswantoro dan Wicaksono (2019) tentang Pengembangan Media Animasi *PowToon* "HAKAN" pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. Penelitian yang dilaksanakan

mendapatkan hasil dua kriteria kelayakan antara lain: (1) Kelayakan validasi materi sebesar 95,37% yang berarti layak, dan kelayakan validasi media sebesar 90,21% yang berarti juga layak; (2) Kelayakan kepraktisan pada uji coba skala kecil sebesar 96,29% yang berarti praktis, dan kelayakan uji coba skala besar sebesar 98,62% yang juga mendapat hasil praktis; uji coba skala kecil dilaksanakan pada kelas IV A dan uji coba skala besar dilaksanakan pada kelas IV B SDN Lidah Kulon IV/467 Surabaya. Kelayakan media pembelajaran WATOON sebagai media pembelajaran PPKn juga relevan dan mendukung penelitian yang dilakukan oleh Surya (2017) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Menggunakan Aplikasi PowToon Untuk Mata Pelajaran PKN Kelas VII di SMP yang menghasilkan produk efektif dan layak digunakan berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Selain itu, media pembelajaran ini juga bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar yang dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan nilai peserta didik dalam hasil uji coba terbatas produk dari *pretest* 10% menjadi 70% pada *posttest*. Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurdiansyah, Faisal, dan Sulkipani (2018) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowToon pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan yang menghasilkan media belajar yang praktis dan berefek potensial dalam meningkatkan pemahaman, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon dengan produk bernama WATOON (Wawasan Nusantara with PowToon) dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran WATOON mendapat kategori “sangat layak” dari validasi ahli media dengan

nilai 3,45, mendapat kategori “sangat layak” dari validasi ahli materi dengan nilai 3,35, dan mendapat kategori “layak” dari validasi praktisi dengan nilai 2,96. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan indikator keberhasilan, validasi media pembelajaran WATOON dari ahli media, ahli materi, dan praktisi mendapat persentase 81, 25% dengan kategori “Sangat Layak”.

2. Media pembelajaran ini bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar yang dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan nilai peserta didik dalam hasil uji coba terbatas produk dari *pretest* 10 % menjadi 70% pada *posttest*. Berdasarkan indikator keberhasilan, uji coba produk WATOON mendapat persentase 70% dengan kriteria “paham”.

### Saran

Berdasarkan simpulan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon ini, maka penulis memberikan saran sebagai berikut.

1. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diperhitungkan untuk pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) khususnya pada materi Wawasan Nusantara dalam Konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2. Media pembelajaran WATOON (Wawasan Nusantara with PowToon) dapat digunakan oleh guru PPKn Kelas X untuk menyampaikan materi Wawasan Nusantara secara umum sebagai pendahuluan agar peserta didik lebih paham sebelum diberikan tugas.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. & Syastra, T.M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*. 3 (2), 78-90.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta

- Bakry, N.M. (2015). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Cholisin. (2010). *Pkn (Civic Education) Sebagai Pendidikan Politik, Pendidikan Demokrasi, Dan Pendidikan Ham. Handout*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Duludu, U.A.T.A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Erwin, M. (2013). *Pendidikan Kewarganegaraan Republik Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama
- Graham, B. (2015). *Power Up Your PowToon Studio Project*. Birmingham: Packt Publishing
- Hanafi, H., Adu, L., & Muzzakkir. (2019). *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Herdiawanto, H., Wasitaatmadja, Fokky F., et. Al. (2019). *Kewarganegaraan dan Masyarakat Madani*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Jalinus, N. & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Kirsch, B.A. (2018). *The LITA Guide to No-or Low-Cost Technology Tools for Libraries*. United States of America: Rowman & Littlefield.
- Miftah. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*. 1 (2), 95-105.
- Nurdiansyah, Faisal, & Sulkipani. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowToon pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*. 15 (1), 1-8.
- Nuswantoro, D. & Wicaksono, V.D. (2019). Pengembangan Media Animasi PowToon “HAKAN” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal PGSD*. 7 (4), 3161-3170
- Oka, G.P.A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- Pusat Data dan Teknologi Informasi. (2017). *Buku Informasi Statistik 2017*. Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, Sekretariat Jenderal, Pusat Data dan Teknologi Informasi.
- Ramli, R.P. (2017). *Sengketa Republik Indonesia - Republik Rakyat Tiongkok di Perairan Natuna*. Skripsi. Ilmu Hubungan Internasional. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Hasanuddin.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama Republik Indonesia
- Sadiman, A.S. dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Saifuddin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sarinah, D.M. & Harmaini. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Scheuerell, S.K. (2015). *Technology in the Middle and Secondary Social Studies Classroom*. New York: Routledge.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sukarno. (2015). *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sunarso. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Surya, D.P. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Menggunakan Aplikasi PowToon Untuk Mata Pelajaran PKn Kelas VII di SMP*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Syarbaini, S. (2010). *Implementasi Pancasila Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tampi, B. (2017). Konflik Kepulauan Natuna antara Indonesia dengan China (Suatu Kajian Yuridis). *Jurnal Hukum Unstrat*. 23 (10), 1- 16.
- Wahidin, S. (2015). *Dasar-Dasar Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusnita, U. (2018). Penyelesaian Sengketa Batas Laut antara Indonesia dan Malaysia dalam Perspektif Hukum Internasional. *Jurnal Binamulia Hukum*. 7 (1), 96 - 106.
- Yuseini, M. dkk. (2018). Penyelesaian Sengketa Laut antara Indonesia dan Malaysia di Wilayah Selat Malaka Menurut Hukum Laut Internasional. *Jurnal Lentera Hukum*. 5 (3), 457 - 464.

