

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI MENGENAL MASA PRAAKSARA

DEVELOPMENT OF POWTOON BASED LEARNING MEDIA ON IPS SUBJECTS ON KNOWING PRE-LITERACY SUBJECTS

¹Mutiawati Sholikhah, ²Dr. Sudrajat, S.Pd., M.Pd.

Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta

mutiawatisholikhah.2018@student.uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran *Powtoon* dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* materi Mengetahui Masa Praaksara untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Sanden; 2) mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi Mengetahui Masa Praaksara. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Research and Development*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Peneliti melakukan validasi produk kepada ahli materi, ahli media, dan guru IPS. Pada uji coba produk peserta didik diberikan angket mengenai kelayakan video pembelajaran berbasis *Powtoon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pengembangan tahapan Borg and Gall meliputi a) potensi dan masalah; b) pengumpulan data; c) desain produk; d) validasi desain; e) revisi desain; f) uji coba produk; g) revisi produk. 2) media pembelajaran sangat layak digunakan. Kelayakan media diperoleh dari nilai rata-rata akhir yaitu 4,52 dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, *Powtoon*, IPS.

ABSTRACT

This research is a research on the development of Powtoon learning media in social studies learning. This study aims to: 1) determine the results of the development of Powtoon-based learning media for the material on Getting to Know Preaksara for class VII students at SMP Negeri 1 Sanden; 2) determine the feasibility of using Powtoon-based learning media in the material about the Pre-literate Period. The method used in this research is Research and Development. Data collection techniques using questionnaires and documentation. The researcher validated the product to material experts, media experts, and social studies teachers. In the product trial, students were given a questionnaire regarding the feasibility of Powtoon-based learning videos. The results show that: 1) the development of the Borg and Gall stages includes a) potential and problems; b) data collection; c) product design; d) design validation; e) design revision; f) product trial; g) product revision. 2) learning media is very feasible to use. The media feasibility was obtained from the final average score of 4.52 with a very good category.

Keywords: development, learning media, *Powtoon*, Social Studies.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi ini berkembang sangat pesat di berbagai aspek kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi yang semakin canggih saat ini menuntut seorang

pendidik untuk selalu aktif mengembangkan kreativitas dan keterampilan yang dimilikinya. Keterampilan dalam mengajar tersebut sangat dibutuhkan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Pendidik mempunyai peran penting dalam melakukan interaksi dengan peserta didik dalam menyampaikan pembelajaran.

Permasalahan umum yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan yaitu berkaitan dengan minimnya penggunaan media yang digunakan pendidik saat menyampaikan pembelajaran di kelas. Peran pendidik masih dapat dikatakan dominan dalam mengajar. Hal ini mengakibatkan peserta didik hanya mengandalkan pendidik dalam penyampaian materi dan kurang inisiatif dalam mencari sumber belajar lainnya. Peserta didik menganggap sumber belajar hanyalah buku cetak saja, sehingga kemampuan dalam berpikir kritis masih kurang, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Media pembelajaran yang menarik dibutuhkan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran serta memotivasi peserta didik terhadap pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS. Media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang baik dan efektif (Tafanao, 2018: 105).

Menurut (Supardi, 2015: 183), IPS merupakan perpaduan atau integrasi berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual jika materi IPS tersebut didesain secara terpadu. Materi IPS mencakup geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah yang disusun secara terpadu. Hal ini berarti sumber belajar IPS sebenarnya sangat luas, sehingga pendidik perlu menyalurkan kreativitasnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang cocok dan mudah dipahami oleh peserta didik. Seringkali metode yang sering digunakan dalam mengajar masih menggunakan metode ceramah ataupun melalui powerpoint saja dan belum menyalurkan kreativitasnya dalam membuat video pembelajaran. Materi IPS yang demikian banyaknya jika hanya disampaikan melalui metode tersebut akan membuat peserta didik mudah bosan. Oleh karena itu perlu ada pengemasan materi IPS dalam sebuah video pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih efektif.

Aplikasi pembuat video animasi yang menarik salah satunya yaitu *Powtoon*. *Powtoon* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan secara gratis untuk berbagai kepentingan dalam berbagai bidang, seperti halnya membuat video pembelajaran, video

presentasi bisnis, dan lainnya. *Powtoon* memiliki berbagai fitur yang beragam dan menarik yaitu dapat membuat animasi kartun sesuai dengan tema yang dipilih, dapat menambahkan efek transisi, karakter, bentuk, *frame text*, *background*, tulisan yang beraneka bentuk, musik, audio, video, dan juga terdapat pengaturan *timeline* yang mudah. *Powtoon* sangat cocok digunakan pada aspek pendidikan yaitu untuk membuat media pembelajaran. Melalui media *Powtoon* tersebut materi pelajaran dapat dikemas semenarik mungkin sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Beberapa penelitian telah melakukan uji coba dengan media pembelajaran menggunakan *Powtoon*. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Widiastuti, Saliman, & Supardi, 2015: 1) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audiovisual" menunjukkan bahwa pengembangan media tersebut dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS. Pada penilaian ahli materi bagian isi dan aspek kebahasaan memperoleh skor masing-masing 3,5 dan 3,5 dengan kategori "baik". Penilaian ahli media pada bagian tampilan dan pemrograman memperoleh skor 3,4 dan 3,0 dengan kategori "cukup". Pada hasil uji keterbacaan peserta didik terhadap media tersebut memperoleh skor terendah 3,0 dengan kategori "cukup" dan skor tertinggi 4,3 dengan kategori "sangat baik".

Penelitian sejenis dilakukan oleh (Saliman & Nelawati, 2021: 103) dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* untuk Pembelajaran IPS SMP". Hasil akhir penilaian ahli materi menunjukkan kategori "sangat baik" dengan nilai 4,28. Pada hasil akhir penilaian ahli media dengan kategori "baik" dengan nilai 4,00. Hasil uji coba lapangan oleh guru dikategorikan "sangat baik" dengan nilai 4,56 dan hasil uji coba lapangan siswa memperoleh nilai 4,22 dengan kategori "sangat baik".

Berdasarkan kenyataan dan data yang telah dipaparkan diatas, bahwasanya peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Powtoon*. Media pembelajaran *Powtoon* cocok digunakan pada mata pelajaran IPS dimana mata pelajaran tersebut membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi sehingga membutuhkan bantuan media berupa video animasi. Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Powtoon* ini akan mengambil salah satu sub pembahasan yakni

pada materi Menenal Masa Praaksara dimana materi tersebut merupakan salah satu materi dalam pembelajaran IPS yang membutuhkan pemahaman yang tinggi. Video pembelajaran animasi berbasis *Powtoon* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono, 2016: 333) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Pengembangan adalah suatu proses mendesain proses kegiatan belajar dengan logis dan sistematis (Majid, 2005, p. 24). Prosedur pengembangan adalah tahapan dari Borg and Gall. Produk yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan dokumentasi. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII dengan jumlah 7 orang untuk uji coba kelompok kecil dan 31 orang untuk uji coba kelompok besar. Instrumen pengumpulan data yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui lembar validasi ahli materi, ahli media, dan guru IPS berupa saran para ahli yang digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran. Data kuantitatif didapatkan melalui hasil nilai lembar validasi, hasil nilai angket respon peserta didik, dan soal *pretest* dan *posttest* yang kemudian dilakukan perhitungan nilai hasil dari jawaban responden.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan *Skala Likert*. Menurut (Sugiyono, 2016, p. 107) *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Melalui skala tersebut, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel yang nantinya digunakan untuk menyusun instrumen. Instrumen terdiri dari beberapa aspek dengan pilihan jawaban

menggunakan skala lima untuk menilai kelayakan media pembelajaran.

Konversi skor yang digunakan pada instrumen penilaian peserta didik merujuk pada (Sugiyono, 2016, p. 108) yang terdiri dari pilihan sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju sehingga dapat dituliskan sebagai berikut:

Tabel 1. Konversi Skor Respon Peserta Didik

No.	Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Ragu-ragu	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif dalam instrumen penilaian peserta didik, ahli materi, ahli media, dan guru menggunakan acuan yang diadaptasi dari Sukarjo (2006:52-53) dalam (Margaretha & Putri Almada, 2022: 20).

Tabel 2. Konversi Nilai Skala Lima Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP).

Nilai	Rerata Skor	Kriteria
A.	$X > 4,21$	Sangat Baik
B.	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
C.	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Baik
D.	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Baik
E.	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang Baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang didesain menggunakan *Powtoon*. Tahapan yang digunakan dalam prosedur penelitian model Borg and Gall ini, yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Sebelum mengambil topik dalam penelitian, peneliti melakukan tahap pertama dalam penelitian pengembangan yaitu potensi dan masalah. Potensi dan masalah tersebut dilakukan untuk mengetahui potensi-potensi yang dapat dikembangkan dalam sekolah yang akan diteliti dan berbagai masalah khususnya masalah dalam pembelajaran IPS. Peneliti

memilih penelitian di SMPN 1 Sanden. Berdasarkan hasil pemaparan dari Bapak Sagino, M.Pd. selaku guru IPS bahwasanya masalah dalam pembelajaran IPS yaitu peserta didik kurang termotivasi dalam belajar. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Guru dalam penyampaian materi lebih sering menggunakan metode ceramah saja sehingga peserta didik akan mudah bosan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Materi dalam pembelajaran IPS cukup banyak dan rata-rata peserta didik kurang semangat dalam mempelajarinya.

Menurut pemaparan guru, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik supaya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka terlebih dalam pembelajaran IPS. Media mempunyai fungsi memperlancar ketercapaian tujuan pembelajaran (Djamarah, 2006). Melalui hal tersebut, peneliti merancang pembelajaran berbasis video dengan menggunakan *Powtoon* yang terdapat ilustrasi gambar, sehingga akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan motivasi belajar IPS akan bertambah.

2. Pengumpulan Informasi

Setelah tahap aspek potensi dan masalah, peneliti mengumpulkan informasi terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran IPS. Analisis kebutuhan dibuat berbentuk angket menggunakan *Skala Likert* dengan skala 5. Angket tersebut berisi tentang kebutuhan peserta didik yang terdiri dari aspek masalah, aspek kebutuhan, dan aspek pendukung.

Bagian pertama yaitu aspek masalah yang terdiri dari kesulitan peserta didik dalam belajar IPS, motivasi belajar IPS, dan waktu yang digunakan dalam mempelajari materi IPS. Bagian dua yaitu aspek kebutuhan yang meliputi kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Bagian terakhir yaitu aspek pendukung yang terdiri dari ketersediaan sarana pendukung belajar, minat peserta didik dalam penggunaan sarana belajar, dan minat belajar dalam menggunakan *Powtoon*.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Analisis Kebutuhan

No.	Pilihan	Jumlah	Rata-rata
1.	Ragu-ragu	27	8,7%
2.	Setuju	118	38%
3.	Sangat setuju	139	44,8%

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka dapat dilihat hasil perhitungan akhir pada tabel 12 bahwa peserta didik paling banyak menjawab pilihan sangat setuju. Kesimpulannya yaitu peserta didik sangat membutuhkan bantuan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran IPS. Maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Powtoon* untuk memudahkan peserta didik dan menambah motivasi dalam belajar IPS.

3. Desain Produk

a. Tahap Praproduksi

Langkah awal yang dilakukan yaitu peneliti harus mengumpulkan bahan-bahan yang digunakan dalam perancangan video diantaranya Mencari buku-buku referensi yang sesuai dengan materi yang diambil dalam video yaitu Mengenal Masa Praaksara kelas VII. Selanjutnya mencari gambar-gambar yang sesuai dengan materi untuk diletakkan dalam video. Gambar digunakan sebagai penjelas dari materi. Selanjutnya pembuatan peta materi dan *storyboard* untuk mempermudah dalam perancangan materi.

b. Tahap Produksi

1) Pemilihan Karakter

Video yang dibuat merupakan video animasi pembelajaran yang didominasi oleh penjelasan pendidik dan tanya jawab keduanya. Karakter yang digunakan adalah karakter peserta didik dan pendidik yang sesuai dengan tema dalam video tersebut. Karakter dapat dicari di bagian *Character* dan diklik sesuai tema karakter tersebut. Karakter pendidik dan peserta didik diletakkan dengan menggunakan *background* kelas sehingga seperti suasana belajar.

2) Penambahan Materi pada Media.

Materi yang sudah disusun kemudian diketik ke dalam video pembelajaran. Pada *Powtoon* dipilih bagian *Text* untuk menambahkan materi. Materi yang ditambahkan disusun berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat. Tulisan pada

materi diedit baik dari segi jenis tulisan ataupun ukurannya disesuaikan dengan *frame text* yang dibuat.

3) Penambahan Animasi

Pada video diberikan berbagai animasi seperti animasi manusia purba sesuai dengan tema. Tujuannya adalah untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi dan menambah daya ketertarikan. Animasi diselipkan pada bagian tertentu saja sehingga tidak mengganggu suasana dalam *slide* tersebut. Misalnya pada bagian kapak perimbas disisipkan animasi manusia purba.

4) Penambahan Gambar

Gambar yang digunakan dalam video yaitu gambar yang mendukung penjelasan seputar zaman praaksara. Gambar diletakkan satu paket dengan tulisan nama gambar di bawah gambar. Gambar langsung dapat ditambahkan pada bagian *upload* gambar. Misalnya gambar mengenai benda-benda yang dihasilkan pada zaman logam.

5) Penambahan Narasi

Setiap *slide* diberikan penjelasan atau narasi yang dibuat dari suara peneliti. Narasi disesuaikan dengan materi yang akan dibahas dalam setiap *slide*.

6) Penambahan *Background*

Background yang digunakan disesuaikan dengan pembahasan dalam tiap *slide*. *Background* yang sering digunakan adalah suasana kelas, kehidupan di bumi, serta kehidupan manusia purba misalnya di gua.

7) Penambahan *Backsound*

Backsound yang digunakan disesuaikan dengan video dan memperhatikan volume, sehingga tidak mengganggu penyampaian isi video. *Backsound* dimasukkan ke dalam semua *slide* yang bertujuan untuk mengiringi video supaya video tidak monoton.

c. Tahap Pascaproduksi

Setelah selesai proses pengeditan video, tahap selanjutnya yaitu pengunggahan video. Pada Powtoon terdapat pilihan unggahan untuk video yang sudah jadi, salah satunya yaitu diunggah ke *YouTube*. Setelah diunggah ke *Youtube*, video dapat di-*download*.

4. Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Guru.

Tahap yang dilakukan setelah desain produk selesai dibuat adalah validasi dari

para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Sebelum produk diujikan ke peserta didik, peneliti juga meminta validasi dari guru IPS kelas VII. Instrumen validasi menggunakan *Skala Likert* dengan skala 5, yaitu 1 dengan kategori sangat kurang baik, 2 dengan kategori kurang baik, 3 dengan kategori cukup baik, 4 dengan kategori baik, dan 5 dengan kategori sangat baik.

Identitas validator yaitu dari dosen Universitas Negeri Yogyakarta untuk validasi ahli materi dan ahli media. Selanjutnya dilakukan validasi oleh guru IPS di SMP N 1 Sanden. Berikut merupakan identitas validator ahli materi, ahli media, dan guru IPS.

Tabel 4. Identitas Validator

Nama Validator	Jabatan
Dr. Sudrajat, M.Pd.	Dosen
Satriyo Wibowo, M.Pd.	Dosen
Sagino, M.Pd.	Guru

a. Validasi Ahli Materi

Peneliti meminta validasi kepada ahli materi pada tanggal 5 Agustus 2022. Ahli materi dalam penelitian ini adalah salah satu dosen Pendidikan IPS Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu Bapak Dr. Sudrajat, M.Pd. Indikator untuk penilaian ahli materi meliputi berbagai aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan bahasa, dan aspek kelayakan kontekstual.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi Keseluruhan Aspek

No.	Aspek Komponen Penilaian	Rata-Rata	Ket.
1	Aspek Kelayakan Isi	5	Sangat Baik
2	Aspek Kelayakan Penyajian	5	Sangat Baik
3	Aspek Kelayakan Bahasa	5	Sangat Baik
4	Aspek Penilaian Konstektual	5	Sangat Baik
Jumlah		20	
Skor Rata-Rata		5	Sangat Baik
Presentase		100%	Sangat Baik

Hasil akhir penilaian dari ahli materi yaitu memperoleh jumlah skor 20 dengan skor rata-rata 5. Berdasarkan penilaian tersebut media termasuk dalam kategori

sangat baik dan sangat layak untuk dikembangkan.

b. Validasi Ahli Media

Peneliti meminta validasi kepada ahli media tahap 1 pada tanggal 8 Agustus 2022. Ahli media dalam penelitian ini adalah salah satu dosen Pendidikan IPS Universitas Negeri Yogyakarta, yaitu Satriyo Wibowo, M.Pd. Indikator untuk penilaian ahli media meliputi berbagai aspek yaitu aspek kualitas media, aspek layout, dan aspek pemrograman.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media Keseluruhan Aspek Tahap 2

No.	Aspek Komponen Penilaian	Rata-Rata	Ket.
1	Aspek Kualitas Media	4,3	Sangat Baik
2	Aspek Layout	4	Baik
3	Aspek Pemrograman	4	Baik
Jumlah		12,3	
Skor Rata-Rata		4,1	Baik
Presentase		82%	Baik

Hasil akhir penilaian dari ahli media yaitu memperoleh jumlah skor 12,3 dengan skor rata-rata 4,1. Berdasarkan penilaian tersebut media termasuk dalam kategori baik dan layak untuk dikembangkan.

c. Validasi Guru IPS

Peneliti meminta validasi kepada guru IPS pada tanggal 15 Agustus 2022. Guru IPS tersebut merupakan guru kelas VII di SMP, yaitu Bapak Sagino, M.Pd. Indikator untuk penilaian ahli materi meliputi berbagai aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kelayakan bahasa.

Tabel 7. Hasil Validasi Guru IPS Keseluruhan Aspek

No.	Aspek Komponen Penilaian	Rata-Rata	Ket.
1	Aspek Kelayakan Isi	4,2	Baik
2	Aspek Kelayakan Penyajian	4,7	Sangat Baik
3	Aspek Kelayakan Bahasa	4,4	Sangat Baik

Jumlah	13,3	
Skor Rata-Rata	4,4	Sangat Baik
Presentase	88%	Sangat Baik

Hasil akhir penilaian dari guru IPS yaitu memperoleh jumlah skor 13,3 dengan skor rata-rata 4,4. Berdasarkan penilaian tersebut media termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak untuk dikembangkan.

5. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk menilai kelayakan produk. Uji coba ini meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2022. Pada uji coba tersebut melibatkan 7 peserta didik untuk memberikan penilaian terhadap produk. Peserta didik mengisi angket penilaian yang berjumlah 20 butir yang terdiri dari beberapa aspek seperti aspek isi, aspek tampilan, dan aspek ketertarikan.

Tabel 8. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Keseluruhan Aspek

No.	Aspek Komponen Penilaian	Rata-Rata	Ket.
1	Aspek Isi	4,5	Sangat Baik
2	Aspek Tampilan	4,69	Sangat Baik
3	Aspek Ketertarikan	4,62	Sangat Baik
Jumlah		13,81	
Skor Rata-Rata		4,6	Sangat Baik
Presentase		92%	Sangat Baik

Hasil akhir respon peserta didik kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 33 yang memperoleh jumlah skor 13,81 dengan skor rata-rata 4,6. Berdasarkan penilaian tersebut media termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak untuk dikembangkan.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2022. Pada uji coba tersebut melibatkan 31 peserta didik dalam satu kelas yaitu kelas 7C untuk memberikan penilaian terhadap produk. Peserta didik mengisi angket penilaian yang berjumlah 20 butir yang terdiri dari beberapa aspek seperti aspek isi, aspek tampilan, dan aspek ketertarikan.

Tabel 9. Hasil Uji Coba Kelompok Besar Keseluruhan Aspek

No.	Aspek Komponen Penilaian	Rata-Rata	Ket.
1	Aspek Isi	4,42	Sangat Baik
2	Aspek Tampilan	4,55	Sangat Baik
3	Aspek Ketertarikan	4,59	Sangat Baik
Jumlah		3,56	
Skor Rata-Rata		4,52	Sangat Baik
Presentase		90,4%	Sangat Baik

Hasil akhir respon peserta didik kelompok besar dapat dilihat pada tabel 37 yang memperoleh jumlah skor 13,3 dengan skor rata-rata 4,4. Berdasarkan penilaian tersebut media termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak untuk dikembangkan.

c. Soal Pretest dan Posttest

Saat uji coba kelompok kecil dengan jumlah 7 orang, peserta didik diberikan soal pretest terlebih dahulu sebelum uji coba produk. Hasil pretest menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh rata-rata nilai 33 dengan kategori masih belum maksimal. Hal ini dikarenakan pemahaman peserta didik masih kurang terhadap pembelajaran IPS. Setelah uji coba penayangan produk, peserta didik diberikan soal posttest. Hasil posttest memperoleh nilai rata-rata 90.

Hasil pretest pada uji coba kelompok besar dengan jumlah 31 orang memperoleh nilai rata-rata 43. Setelah adanya penayangan produk, dilakukan

posttest dan mengalami peningkatan nilai yaitu memperoleh nilai rata-rata 83,2.

6. Revisi Produk

Revisi produk bertujuan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat supaya produk dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Revisi produk pada penelitian ini dilakukan oleh dosen ahli media, yaitu Bapak Satriyo Wibowo, M.Pd. Hasil revisi produk yaitu revisi pada halaman pembuka bagian tampilan peta konsep belum rapi antara bagan yang dibuat dan garis penghubung belum diletakkan dengan tepat. Kemudian ukuran tulisan terlalu besar dan terdapat *frame text* yang kurang sinkron.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah video pembelajaran berbasis Powtoon pada materi Mengenal Masa Praaksara untuk kelas VII. Penelitian menggunakan tahap-tahap pengembangan dari Borg ang Gall yang yang terdiri dari 7 tahap yaitu terdiri dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk.

Pengembangan media pembelajaran pertama kali dilakukan dengan melihat potensi dan masalah. Setelah diketahui masalah, kemudian dilakukan pengumpulan data. Peneliti merancang media pembelajaran berupa video menggunakan Powtoon pada materi Mengenal Masa Praaksara. Peneliti membuat storyboard terlebih dahulu untuk merancang isi dari setiap slide video. Video pembelajaran dibuat dengan format MP4 dan dilakukan validasi produk kepada ahli materi, ahli media, dan guru IPS. Para ahli memberikan penilaian terhadap video pembelajaran disertai revisi dan saran. Setelah dinyatakan layak maka tahap selanjutnya yaitu melakukan penelitian. Penelitian dilakukan saat mengajar dengan menayangkan video pembelajaran kepada peserta didik. Peserta didik diberikan angket untuk memberikan penilaian mengenai kelayakan video pembelajaran berbasis Powtoon.

Berdasarkan hasil analisis data bahwasanya produk video yang dibuat menggunakan Powtoon layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Penilaian produk dari ahli materi, ahli media, guru IPS, dan peserta didik. Hasil penilaian ahli

materi memperoleh nilai 5,0 atau dalam persen yaitu 100% yang termasuk kategori sangat baik. Hasil penilaian ahli media memperoleh nilai 4,1 atau dalam persen yaitu 82% yang termasuk kategori baik. Hasil penilaian guru IPS memperoleh nilai 4,4 atau dalam persen 88% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil penilaian peserta didik memperoleh nilai 4,6 atau dalam persen 92% yang termasuk kategori sangat baik. Rata-rata keseluruhan yaitu memperoleh nilai 4,52 dengan kategori sangat baik dan sangat layak untuk dikembangkan.

SARAN

1. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan secara lebih luas lagi di berbagai materi khususnya materi yang sering dianggap sulit oleh peserta didik. Hal tersebut supaya memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
2. Perlu adanya penyempurnaan produk misalnya dengan menyelipkan game atau kuis supaya produk lebih menarik dan peserta didik semakin termotivasi. Produk juga dapat ditambahkan berbagai kata-kata motivasi supaya peserta didik selalu semangat dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Majid, A. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margaretha, Y., & Putri Almaida, d. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif pada Materi Tekanan Hidrostatik Menggunakan Media Liveworksheet. *Jurnal Luminous*, 20-21.
- Saliman, & Nelawati, U. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran IPS SMP. *JIPSINDO*, 103.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2015). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 105.

Widiastuti, A., Saliman, & Supardi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audiovisual. *JIPSINDO*, 1.