

## **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* MATERI ARITMATIKA SOSIAL DI KELAS VII SMP NEGERI 9 MUARO JAMBI**

**Relawati**

Universitas Batanghari Jambi  
relawati@unbari.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh lemahnya penggunaan media pembelajaran di sekolah. Guru sebenarnya sudah pernah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer yaitu Microsoft power point tetapi belum mendapatkan hasil optimal untuk meningkatkan pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial menggunakan video berbasis Powtoon untuk siswa kelas VII SMP Negeri 9 Muaro Jambi yang memenuhi aspek kevalidan dan kepraktisan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D). Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: 1) Analisis, 2) Perancangan, 3) Pengembangan, 4) Pelaksanaan, dan 5) Penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) ahli desain diperoleh hasil rata-rata 4 atau kategori "Baik" atau mendapat nilai 80% atau kategori "Layak". 2) ahli materi diperoleh total rata-rata 4,4 atau kategori "Sangat Baik" atau mendapat nilai 88% atau kategori "Sangat Layak". 3) ahli media diperoleh total rata-rata 3,9 atau kategori "Baik" atau mendapat nilai 79% atau kategori "Layak". Penilaian oleh siswa dilakukan dalam 3 tahap: 1) uji coba perorangan diperoleh rata-rata 4 atau kategori "Baik" atau mendapat nilai 80% atau kategori "Sangat Layak". 2) uji coba kelompok kecil diperoleh total rata-rata 4 atau kategori "Baik" atau mendapat nilai 80% atau kategori "Sangat Layak". 3) uji coba lapangan diperoleh total rata-rata 4,2 atau kategori "Sangat Baik" atau mendapat nilai 85% atau kategori "Sangat Layak". Dengan demikian media pembelajaran Powtoon pada materi aritmatika sosial ini dinyatakan valid, praktis sehingga layak digunakan.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, *powtoon*.

### **Abstract**

*This research is motivated by the weak use of learning media in schools. Actually, teachers have used computer-based learning media, namely Microsoft power point, but have not gotten optimal results to improve student understanding. Meanwhile, the purpose of this research is to develop mathematics learning media on social arithmetic material using Powtoon-based video for seventh grade students of SMP Negeri 9 Muaro Jambi which meets the aspects of validity and practicality. This research is a development research (R&D). The research model used is ADDIE, which consists of 5 stages, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Assessment. The results showed that the quality of learning media based on the assessment of: 1) design experts obtained an average result of 4 or the "Good" category or it scored 80% or the "Decent" category. 2) the material expert obtained a total average of 4.4 or the "Very Good" category or it gets a score of 88% or the "Very Eligible" category. 3) media experts obtained a total average of 3.9 or the "Good" category or it gets a score of 79% or the "Decent" category. The assessment by students was carried out in 3 stages: 1) individual trials obtained an average of 4 or the "Good" category or it gets a score of 80% or the "Very Eligible" category. 2) the small group trial obtained a total average of 4 or the "Good" category if the percentage received a score of 80% or the "Very Eligible" category. 3) the field trial obtained a total average of 4.2 or the "Very Good" category or it gets a score of 85% or the "Very Eligible" category. Thus the Powtoon learning media on this social arithmetic material is declared valid, practical so that it is feasible to use.*

**Keywords :** Learning Video, *powtoon*.

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran berperan penting dalam dunia pendidikan, sebagai sarana untuk mencerdaskan anak bangsa. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK baik yang bersifat offline maupun online, bisa dimanfaatkan sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang berminat terutama pihak pendidik. Maka dari itu teknologi dan komunikasi dapat memudahkan siswa untuk belajar dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja dan dari siapa saja. Pendidikan Indonesia terus berjuang untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar menjadi lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan wajib belajar 9 tahun menjadi 12 tahun, perubahan kurikulum dari waktu ke waktu, peningkatan sarana dan prasarana, serta diadakannya *full day school*. Ujung tombak dari pendidikan adalah guru yang berada di ruang kelas dan berinteraksi langsung. Guru sebagai tenaga pendidik berusaha memberikan peningkatan dalam proses belajar mengajar sehingga mendapatkan kinerja yang maksimal dan efisien.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi, sehingga antara pendidik dan peserta didik harus saling berhubungan. Terdapat tiga komponen pokok dalam komunikasi, yaitu komponen pengirim pesan (pendidik), komponen penerima pesan (peserta didik) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pembelajaran. Dalam praktik pembelajaran sering ditemukan kegagalan komunikasi, yaitu materi pembelajaran tidak diterima secara maksimal oleh peserta didik. Untuk menghindari salah komunikasi, diperlukan adanya media dan sumber belajar yang memudahkan proses pembelajaran. Salah satu media yang sering digunakan oleh pendidik yaitu Microsoft Power Point.

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 9 Muaro Jambi menemukan masalah dalam pembelajaran matematika yang banyak ditemui dari berbagai aspek dengan melihat pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru sudah pernah mendengar apa itu media *Powtoon* dan bahkan sudah ada yang

menggunakannya namun hanya sekedar tulisan dan gambar seadanya masih seperti menggunakan Microsoft Power Point sehingga banyak siswa yang masih mengalami kesulitan untuk memahami dan merasa bosan, sedangkan pada media *Powtoon* itu sendiri disediakan banyak fitur-fitur dan animasi yang sangat beraneka ragam. Banyaknya media video yang ada, media video yang praktis dan mudah dibuat saat ini ialah media *Powtoon*. Media *Powtoon* ini mudah digunakan, pendidik tidak harus menguasai aplikasi tertentu, tetapi hanya membuatnya melalui website saja (online). Dengan menggunakan media *Powtoon* bisa membuat presentasi yang lebih hidup dengan berbagai animasi yang telah tersedia di dalam media *Powtoon* itu sendiri. Menggunakan media *Powtoon*, pendidik dapat memberikan contoh nyata kepada siswa karena pada media *Powtoon* itu sendiri disediakan animasi dan fitur-fitur yang menunjang bahkan pendidik juga bisa menambahkan sendiri video, gambar, dan suara yang diinginkan atau dengan kata lain video, gambar, dan suara yang tidak tersedia di media *Powtoon*. Dengan begitu, siswa bisa mengetahui tentang materi aritmatika sosial secara jelas dan pastinya dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat lagi memperhatikan materi yang disajikan oleh pendidik.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan *wahana penyalur informasi* belajar atau penyalur pesan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *media* adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan *sebagai penyalur pesan* guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah dan Zain, 2010).

*The Association for Educational Communication and Technology* (AECT)

dalam Asyhar (2012) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sedangkan menurut Arsyad (2011) kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Dari beberapa pengertian media diatas dapat penulis menarik kesimpulan bahwa media adalah sesuatu yang dapat dijadikan perantara dari suatu informasi untuk diterima oleh penerima (peserta didik), informasi dapat berupa apapun, baik pendidikan, politik, dan lain-lain.

Adapun pengertian media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani dkk, 2018).

Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut Rossi dan Briedle dalam Sanjaya (2017) adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran ialah segala bentuk (sumber) yang menunjang kegiatan belajar mengajar

Sedangkan menurut Suryani dkk (2018) media berbasis Audio-visual merupakan media yang mempunyai karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, *tape recorder*, proyektor visual yang lebar.

Media berbasis audio-visual juga memiliki kelebihan dan kekurangan, menurut Suryani dkk (2018) masing-masing kekurangan dan kelebihan dari media berbasis audio-visual sebagai berikut.

Kelebihan media berbasis audio-visual:

1. Lebih efektif dalam menerima pelajaran karena dapat melayani gaya bahasa siswa auditif maupun visual.
2. Dapat memberikan pengalaman nyata lebih dari yang disampaikan media audio maupun visual.
3. Siswa akan lebih cepat mengerti karena mendengarkan dan disertai melihat langsung, sehingga tidak hanya membayangkan.
4. Lebih menarik dan menyenangkan menggunakan media audio-visual.

Sedangkan kekurangan media berbasis audio-visual menurut Suryani dkk (2018), yaitu:

1. Pembuatan media audio-visual memerlukan waktu lama, karena memadukan 2 elemen, yakni audio dan visual.
2. Membutuhkan keterampilan dan ketelitian dalam pembuatannya.
3. Biaya yang digunakan dalam pembuatan media audio-visual cukup mahal.
4. Jika tidak terdapat perantarnya akan sulit untuk membuatnya (terbentur alat pembuatannya).

Perkembangan teknologi didunia memungkinkan untuk menampilkan informasi beragam seperti, informasi gambar, grafik, teks, dan lain sebagainya memungkinkan untuk dibuatnya media audiovisual yang interkatif dan menarik. Beragam media yang tersedia dan dapat digunakan secara gratis maupun berbayar untuk menginformasikan informasi.

Jatiningtias (2017) mengemukakan "Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah. Powtoon masih dianggap asing oleh beberapa orang, karena aplikasi ini masih cukup baru dikalangan masyarakat. Popularitas Powtoon bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya, Powtoon jauh lebih efisien dan efektif untuk membawa materi video yang lebih hidup".



**Gambar 1.** Tampilan media *Powtoon*

Adapun manfaat media pembelajaran *Powtoon* menurut Jatiningtias (2017:36) adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model; objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - b. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.
  - c. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - d. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
  - e. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing, adapun kekurangan dan kelebihan media *Powtoon* adalah sebagai berikut.

Ada beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran, menurut Aqib (2013:53) Pertimbangan dalam memilih media pembelajaran ialah :

1. Kompetensi Pembelajaran

2. Karakteristik Sasaran Didik
3. Karakteristik Media yang Bersangkutan
4. Waktu yang Tersedia
5. Biaya yang Diperlukan
6. Ketersediaan Fasilitas/Peralatan
7. Konteks Penggunaan
8. Mutu Teknis Media

Menurut Pangestu dan Wafa (2018:78) kekurangan media *Powtoon* adalah sebagai berikut.

1. Hasil video yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon* harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit
2. Pengoperasian media ini membutuhkan alat utama berupa laptop atau komputer terlebih lagi bila digunakan sebagai media untuk pembelajaran dikelas diperlukan pula LCD proyektor dan speaker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal dimana tidak semua sekolah mempunyai fasilitas tersebut.

Sedangkan kelebihan media *Powtoon* menurut Pangestu dan Wafa (2018:78) adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif *Powtoon* menyediakan proses interaktif dan memberikan umpan balik
2. Multimedia interaktif *Powtoon* memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik belajar
3. Multimedia interaktif *Powtoon* memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar
4. Multimedia interaktif *Powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri

5. Video yang disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna
  6. Materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa
  7. Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *Powtoon* sangat menarik sehingga produk yang disajikan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara dan musik yang lebih baik dibandingkan dengan produk penelitian sebelumnya.
- Menurut Jatiningtias (2017:37) kekurangan media *Powtoon* dalam media pembelajaran adalah
1. Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada
  2. Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya
  3. Membutuhkan dukungan SDM yang profesional untuk mengoperasikannya
- Kelebihan media *Powtoon* dalam media pembelajaran menurut Jatiningtias (2017) adalah sebagai berikut:
1. Interaktif
  2. Mencakup segala aspek indera
  3. Penggunaannya praktis
  4. Kolaboratif
  5. Lebih variatif
  6. Dapat memberikan feedback
  7. Memotivasi.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2016) menyatakan “metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebuah media Audio-visual berupa video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP.

Pada penelitian pengembangan ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Suryani dkk (2018) mengungkapkan tujuan

pemilihan model ADDIE sebagai model pengembangan media adalah untuk menghasilkan produk dan prosedur yang diuji coba di lapangan secara sistematis, dievaluasi, dan diperbaiki sehingga memenuhi kriteria yang diharapkan. Berikut prosedur dalam penelitian berdasarkan model ADDIE:

### 1. *Analysis* (Analisis)

Analisis merupakan langkah awal yang harus dilakukan oleh seorang pengembang media pembelajaran. Langkah-langkah dalam tahap analisis ini adalah menganalisis kurikulum, menganalisis karakter siswa, dan menganalisis materi.

#### a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 8 Kota Jambi terkait kurikulum yang digunakan, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan materi pada mata pelajaran matematika.

#### b. Analisis Karakter Siswa

Analisis karakter siswa ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang mata pelajaran matematika yang dimiliki siswa. Analisis ini dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran matematika kelas VII.

#### c. Analisis Materi

Analisis materi ini dilakukan dengan mewawancarai guru tentang materi dan kompetensi yang mengalami kendala dalam penyampaian. Selanjutnya materi disusun secara sistematis sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum.

#### d. Analisis Fasilitas

Analisis Fasilitas ini dilakukan dengan mewawancarai guru dan mengobservasi kelengkapan fasilitas yang disediakan sekolah yang menunjang guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Seperti komputer, proyektor, speaker, wifi dan lain sebagainya.

### 2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap kedua yaitu perancangan, perancangan dilakukan berdasarkan informasi yang didapatkan pada tahap analisis. Perancangan video pembelajaran berbasis *Powtoon* sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

a. Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang digunakan dalam merancang media pembelajaran video berbasis *Powtoon* berpedoman pada kurikulum dan silabus yang berlaku. Pemilihan materi pelajaran yang dijadikan topik utama dalam media yang dikembangkan tentunya sudah berdasarkan kesimpulan tahap analisis, pada penelitian ini peneliti memilih materi aritmatika sosial untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Muaro Jambi.

b. Mengumpulkan Materi dan Gambar Pendukung

Setelah memilih materi yang akan dijadikan topik utama dalam media yang akan dikembangkan, selanjutnya peneliti mengumpulkan berbagai referensi sumber buku dan gambar atau animasi pendukung untuk digunakan pada pengembangan video pembelajaran berbasis *Powtoon* selain dari animasi yang telah disediakan oleh media *Powtoon* itu sendiri.

c. Penyusunan Kerangka Dasar Media Pembelajaran Video Berbasis *Powtoon*

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat kerangka apa saja yang akan disajikan di dalam media pembelajaran video berbasis *powtoon* sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuat media pembelajaran video berbasis *powtoon*.

d. Penyusunan Instrumen Penilaian

Penyusunan instrumen penilaian dilakukan dengan membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan dicantumkan pada angket. Pertanyaan-pertanyaan yang dicantumkan sesuai dengan yang dibutuhkan dan mengacu pada indikator angket. Instrumen penilaian diberikan untuk telaah pakar (*expert judgement*), uji coba perorangan (*one to one leaner*), uji coba kelompok kecil (*small group try-out*) dan uji coba langsung (*field try-out*).

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam tahap desain menjadi nyata. Produk yang dihasilkan yaitu berupa video pembelajaran berbasis *Powtoon*

yang disusun sesuai struktur yang telah dirancang.

4. *Implementasi* (Pelaksanaan)

Setelah tahap pengembangan dilakukan, langkah selanjutnya adalah implementasi Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* diuji cobakan pada kelas sesungguhnya. Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* ini akan diimplementasikan di kelas VII SMP Negeri 9 Muaro Jambi. Uji coba produk tersebut bertujuan untuk mengetahui kualitas Media Pembelajaran dari aspek kepraktisan. Aspek kepraktisan Media Pembelajaran dapat diperoleh dari tanggapan siswa menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

5. *Evaluation* (Penilaian)

Evaluasi pada model pengembangan ADDIE dilakukan pada setiap tahap mulai dari analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Evaluasi dalam penelitian ini adalah untuk memperbaiki media pembelajaran yang dibuat di setiap tahapnya sehingga diperoleh media pembelajaran yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan ini jenis data yang diambil adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari tim validasi yaitu beberapa orang ahli diantaranya ahli materi, ahli media dan ahli desain berupa isian angket untuk memberikan nilai pada video pembelajaran berbasis *powtoon*, angket pada uji coba perorangan, angket pada uji coba kecil dan angket pada uji coba lapangan. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran pada saat validasi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan pada penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini terdiri atas: (a)

mempersiapkan media pembelajaran *Powtoon*, (b) menentukan tim ahli sebagai validator, (c) menyiapkan surat izin penelitian dan (d) menentukan siswa sebagai subjek uji coba.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *Powtoon* adalah penulis menunjukkan video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang telah dibuat kepada tim ahli (validator) sebanyak 3 orang yaitu ahli media, ahli materi, ahli desain. Kemudian tim ahli memvalidasi video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang telah dibuat melalui angket tertutup dengan menyertakan komentar dan saran dalam perbaikan video pembelajaran berbasis *Powtoon* tersebut. Setelah video pembelajaran berbasis *powtoon* dinyatakan layak, video pembelajaran berbasis *Powtoon* tersebut diuji coba kepada siswa.

## 3. Tahap Akhir

Setelah video pembelajaran berbasis *Powtoon* diujicobakan kepada siswa diperoleh data kualitatif dan data kuantitatif. Selanjutnya data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh dianalisis sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan.

Sugiyono (2016) mengemukakan analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari proses penyebaran angket, wawancara, pengamatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, dan angket penilaian oleh siswa tentang produk media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis guna menentukan kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan aspek kevalidan dan aspek kepraktisan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan yaitu Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII SMP Negeri 9 Muaro Jambi. Model pengembangan yang dilakukan yaitu ADDIE yang memuat 5 tahapan antara lain: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap yang dilakukan pertama kali berdasarkan model ADDIE adalah tahap *analysis* (analisis) yaitu analisis kurikulum, analisis karakter siswa, analisis materi, dan analisis fasilitas. Pada tahap analisis kurikulum, informasi yang diperoleh adalah SMP Negeri 9 Muaro Jambi menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 tidak menggunakan Standar Kompetensi (SK) tetapi Kompetensi Inti (KI) yang terdiri dari atas 4 poin. Aspek kompetensi lulusan meliputi aspek kompetensi, sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Karakteristik siswa dikelas cukup aktif dalam proses pembelajaran seperti berdiskusi, bertanya, dan berkomunikasi.

Tahap kedua setelah analisis adalah tahap *design* (perancangan), pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran materi aritmatika sosial yang akan dikembangkan sehingga diperoleh desain awal dari pembelajaran. Selain dari desain awal media pembelajaran, peneliti juga merancang instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mendukung terlaksananya uji coba penelitian. Tahap ketiga setelah perancangan yaitu tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media pembelajaran video berbasis *Powtoon*, validasi dan revisi. Pembuatan produk berdasarkan Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pembelajaran. Validasi produk dilakukan oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selanjutnya komentar dan saran perbaikan digunakan untuk merevisi video pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Berdasarkan penilaian oleh validator ahli materi secara keseluruhan, video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini mendapatkan nilai total 62 dengan rata-rata

4,4 termasuk kategori sangat baik. Jika dipersentasekan maka video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini mendapat nilai 88% termasuk kategori sangat layak. Hasil penilaian oleh validator ahli desain secara keseluruhan, video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini mendapatkan nilai total 44 dengan rata-rata 4 sehingga termasuk dalam kategori baik. Jika dipersentasekan video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini mendapat nilai 80% sehingga termasuk kategori layak. Hasil penilaian oleh validator ahli media secara keseluruhan, diperoleh nilai total 63 dengan rata-rata 3,9 termasuk kategori baik. Jika dipersentasekan video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini mendapat nilai 79% termasuk kategori layak.

Tahap keempat yaitu tahap *implementation* (Implementasi). Pada tahap ini video pembelajaran berbasis *Powtoon* yang dikembangkan diimplementasikan pada kelas sesungguhnya yaitu kelas VII G dengan jumlah siswa 32 orang. Pada tahap ini, dilakukan penilaian untuk menilai media pembelajaran berdasarkan aspek kepraktisan. Untuk melihat kualitas media pembelajaran berdasarkan aspek kepraktisan, setelah pembelajaran oleh guru menggunakan media pembelajaran siswa memberikan penilaian dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Angket yang disediakan berisikan pernyataan sebanyak 13 pernyataan.

Setelah video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini direvisi dan dinyatakan valid kemudian kemudian video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini diuji cobakan kepada siswa. Uji coba perorangan dilakukan kepada 3 orang siswa kelas VII F. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 orang siswa kelas VII H. Selanjutnya uji coba lapangan yang dilakukan setelah proses pembelajaran dan dilakukan pada satu kelas yaitu kelas VII G dengan jumlah siswa 32 orang. Tahap terakhir dari pengembangan ini yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif. Tahap evaluasi formatif dilakukan untuk melihat kualitas video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada aspek kevalidan dan kepraktisan.

#### 1. Aspek Kevalidan

Validasi oleh tim ahli materi memperoleh nilai rata-rata skor 4,35 atau persentase sebesar 87,14% sehingga termasuk kategori sangat baik dan sangat layak. Validasi oleh ahli desain memperoleh rata-rata skor 3,9 atau persentase sebesar 78,18% sehingga termasuk kategori baik dan layak. Sedangkan validasi oleh tim ahli media memperoleh rata-rata skor 3,56 atau persentase sebesar 71,25% sehingga termasuk kategori baik dan layak. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, maka video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini dinyatakan valid.

#### 2. Aspek Kepraktisan

Hasil uji coba perorangan memperoleh rata-rata skor 4 atau persentase sebesar 80% sehingga termasuk kategori baik dan sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata skor 4 atau persentase sebesar 80% sehingga termasuk kategori baik dan sangat layak. Hasil uji coba lapangan ini memperoleh rata-rata skor 4,2 atau persentase sebesar 85% sehingga termasuk kategori sangat baik dan sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang diperoleh maka video pembelajaran berbasis *Powtoon* ini dinyatakan praktis.

Berdasarkan uraian tersebut di atas kelayakan dari aspek kevalidan dan kepraktisan video pembelajaran berbasis *Powtoon* Materi Aritmatika Sosial Di kelas VII SMP Negeri 9 Muaro Jambi dinyatakan valid dan praktis.

### SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII SMP Negeri 9 Muaro Jambi menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan kualitas video pembelajaran berbasis *Powtoon* berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisan adalah sebagai berikut ualitas video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada aspek kevalidan dilihat berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Hasil validasi dari para ahli tersebut memperoleh persentase sebesar 88%, 80%, dan 79% dan dinyatakan valid dan kualitas

video pembelajaran berbasis *Powtoon* berdasarkan aspek kepraktisan pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa media ini mendapat persentase nilai 85% dan dinyatakan praktis.

#### REFERENSI

- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, A.(2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R.(2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Djamarah, S.B dan Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Jatiningtias, N.H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang*. Skripsi. Semarang: Program Pascasarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Pangestu, M.D dan Wafa, A.A. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon pada Materi Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Singosari*. *Jurnal Ekonomi*. Vol. 11, No. 1.
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.