



Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Ekosistem Kelas VII SMP Negeri 6 Palopo

Nur Muhajirah Yunus, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

Khaerati, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

Rismawati, Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

*Corresponding author e-mail: jierah.yunus@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of powtoon-based learning animation videos on Ecosystem material class VII at SMP Negeri 6 Palopo. This type of research is Research and Development (R&D) which refers to the ADDIE development research design which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The population of this study were all class VII students of SMP Negeri 6 Palopo. The sample in this study was class VII C. The results showed that the development of powtoon-based learning animation videos on Ecosystem material showed that: (1) the results of the validity test on powtoon-based learning media obtained a percentage of 85% with valid criteria; (2) the results of the practicality test by the teacher obtained a percentage of 92.5% with very practical criteria; (3) the results of the practicality test by students obtained a percentage of 82% with practical criteria; (4) the results of the effectiveness test obtained a percentage of 81.25% with effective criteria. Therefore, it can be concluded that powtoon-based learning animation videos meet the criteria to be used as science learning media, especially in Ecosystem material.

Keywords: *animation video, powtoon, Ecosystem.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi Ekosistem kelas VII di SMP Negeri 6 Palopo. Jenis penelitian ini adalah *Research and Develoment* (R&D) yang mengacu pada desain penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*develoment*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 6 Palopo. Adapun sampel pada penelitian ini yaitu kelas VII C. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi Ekosistem menunjukkan bahwa: (1) hasil uji validitas pada media pembelajaran berbasis *powtoon* diperoleh persentase 85% dengan kriteria valid; (2) hasil uji kepraktisan oleh guru diperoleh persentase 92,5% dengan kriteria sangat praktis; (3) hasil uji kepraktisan oleh peserta didik diperoleh persentase 82% dengan kriteria praktis; (4) hasil uji keefektifan diperoleh persentase 81,25% dengan kriteria efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA, khususnya pada materi Ekosistem.

Kata kunci: *video animasi, powtoon, Ekosistem.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat sekarang ini memberikan pengaruh yang besar terhadap aspek pendidikan. Penggunaan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada zaman dengan teknologi serba canggih ini seharusnya peserta didik dapat lebih mudah dalam mengakses teknologi dan media belajar untuk mendukung hasil belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami penjelasan (Soleh dkk., 2019).

Teknologi dalam dunia pendidikan memiliki banyak peran penting, diantaranya teknologi dapat mempermudah aktivitas atau tugas manusia, menjadi fasilitas untuk membantu kepentingan pendidikan, dapat menjadi media informasi untuk menyimpan data atau sebagai media menyalurkan informasi pendidikan, sebagai alat bantu manajemen pendidikan, dapat menjadi sumber media pembelajaran, dan teknologi dapat menjadi penunjang sumber bahan ajar pendidikan. Hal ini tentunya memiliki pengaruh besar dalam kemajuan pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya terutama bagi pendidik yang seharusnya dapat menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu peran teknologi dalam dunia pendidikan adalah dapat menjadi sumber media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran ini tentunya sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik lebih baik (Agustien dkk., 2018). Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu seorang guru harus bisa memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Kompetensi pedagogik dan didaktik seorang guru mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Semakin banyak panca indra yang digunakan peserta didik ketika belajar, maka materi akan lebih dipahami oleh peserta didik (Hidayati dkk., 2019).

Salah satu media yang dapat digunakan guru sebagai media bantu dalam mengajar adalah

video animasi. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Munir, 2012). Video yang bisa dikembangkan menjadi media yang menarik berupa animasi. Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Membuat animasi untuk media pembelajaran tidak sama dengan membuat animasi yang hanya sekedar hiburan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan animasi adalah kemampuan pemrosesan memori, pengetahuan awal dan karakter peserta didik serta kemampuan spasial peserta didik dan bagaimana animasi dibuat (Utami, 2011).

Begitu banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi media pembelajaran salah satunya adalah *powtoon* (Farizi dkk., 2019). *Powtoon* merupakan perangkat lunak berbasis website yang didalamnya terdapat animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang menjadikannya lebih hidup serta pengaturan durasi yang mudah (Yulia & Ervinalisa, 2017).

Aplikasi berbasis *powtoon* memiliki karakter-karakter yang dapat memberikan cara bagi peserta didik untuk memahami suatu materi. Pada aplikasi tersebut peserta didik dapat menerima informasi secara visual dan audio yang dapat dikombinasikan menjadi suatu bentuk video animasi yang menarik. Desain dari aplikasi *powtoon* yang memiliki grafis latar belakang yang jelas, penuh warna, gambar-gambar animasi bahkan musik yang bisa ditambahkan pada video yang menjadi pembelajaran yang menarik (Wulandari dkk., 2020).

Hasil observasi di SMP Negeri 6 Palopo menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media yang sederhana dalam penerapan proses pembelajaran di kelas seperti penggunaan media video berbasis canva berbentuk PPT yang berisi teks disertai gambar saja yang membuat peserta didik menjadi jenuh serta menemui kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan. Media canva yang digunakan hanya berisikan gambar dan teks tanpa adanya audio dan musik, padahal jika dipadukan dengan audio dan musik tentunya akan membuat media pembelajaran

menjadi lebih menarik sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan dengan materi yang disampaikan yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media video animasi berbasis *powtoon* untuk siswa SMP dikarenakan karakteristik siswa SMP yang lebih suka mengamati, meniru, dan sangat tertarik pada animasi kartun. Tujuan dari pengembangan video animasi berbasis *powtoon* ini adalah agar siswa-siswa lebih memahami materi yang sedang dipelajari dan mengatasi kepasifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Materi Ekosistem Kelas VII SMP Negeri 6 Palopo”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, antara lain *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Branch, 2009). Produk (video animasi berbasis *powtoon*) diujicobakan secara terbatas pada 32 orang siswa kelas VIIC SMP Negeri 6 Palopo yang menjadi sampel penelitian yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Adapun instrumen dalam penelitian ini berupa lembar validasi, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Metode analisis data yang digunakan meliputi uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan video animasi berbasis aplikasi *powtoon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Kevalidan

Penilaian dari hasil validasi pada produk disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil validasi terhadap video animasi pembelajaran berbasis *powtoon*

No.	Aspek	Jumlah item	Tse	Tsh	Persentase (%)	Kriteria
1.	Video animasi pembelajaran berbasis <i>powtoon</i>	15	3,4	4	85%	Valid

(Sumber: Data primer setelah diolah, 2023)

Uji Kepraktisan

a. Angket respon guru

Kepraktisan dari video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* diukur dengan menggunakan angket respon guru. Hasil uji kepraktisan oleh guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil analisis kepraktisan angket respon guru terhadap video animasi pembelajaran berbasis *powtoon*

Jumlah responden	Jumlah item pertanyaan	Tse	Tsh	Persentase (%)	Kriteria
6	9	3,7	4	92,5%	Sangat praktis

(Sumber: Data primer setelah diolah, 2023)

b. Angket respon peserta didik

Kepraktisan dari video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* yang telah dikembangkan diukur menggunakan angket respon peserta didik kelas VII C. Hasil dari data angket respon peserta didik terhadap video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil analisis kepraktisan angket respon peserta didik terhadap video animasi pembelajaran berbasis *powtoon*

Jumlah responden	Jumlah item pertanyaan	Tse	Tsh	Persentase (%)	Kriteria
32	10	3,3	4	82%	Praktis

(Sumber: Data primer yang telah diolah, 2023)

Uji Keefektifan

Keefektifan dari video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* yang dikembangkan diukur menggunakan nilai ketuntasan berdasarkan KKM yaitu 75. Hasil dari nilai peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil analisis nilai ketuntasan kelas

Jumlah peserta didik	Jumlah siswa memperoleh nilai ≥ 75	Persentase (%)	Kategori
32	26	81,25%	Efektif

(Sumber: Data primer yang telah diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 4 diketahui jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah 26 sedangkan pada jumlah peserta didik 32 orang. Untuk mengetahui keefektifan video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* maka jumlah peserta didik yang memperoleh ≥ 75 dibagi jumlah siswa dikali 100.

Pembahasan

Video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* divalidasi oleh dua validator dengan mengisi angket validasi yang terdiri dari 15 pernyataan yang mencakup penilaian isi materi, kebahasaan, dan desain media. Sebelum media ini diimplementasikan ke sekolah, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas untuk mengukur apakah media ini layak digunakan. Penilaian validasi diperoleh hasil persentase 85% dengan kriteria valid. Video animasi berbasis *powtoon* dinyatakan valid karena komponen pada video sudah dinyatakan layak dan menarik seperti pada komponen isi, kebahasaan, kualitas pembelajaran, serta format yang sudah sesuai.

Menurut Arnold (2018), video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* dinyatakan valid karena hasil dari uji validitasnya memenuhi kriteria valid sehingga dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Latifah dan Lazulva (2020) yang menyatakan bahwa hasil uji validitas media video animasi berbasis *powtoon* memperoleh persentase sebesar 85,45% dan dinilai sangat layak digunakan.

Uji kepraktisan video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* dilakukan pengukuran berupa angket respon guru dan angket respon siswa. Pada angket respon guru terdapat pernyataan yang meliputi isi materi, kebahasaan, dan desain media dengan jumlah pernyataan 9 nomor dengan skala penilaian 1-4. Jumlah responden sebanyak 6 orang guru mata pelajaran IPA. Hasil penilaian angket respon guru diperoleh persentase 92,5% dengan kriteria sangat praktis.

Pada angket respon siswa berisi 10 pernyataan dengan skala 1-4 yang diberikan kepada peserta didik dengan jumlah 32 orang. Rata-rata penilaian peserta didik diperoleh persentase sebesar 82% dengan kriteria praktis.

Video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* dinyatakan praktis karena pada respon siswa terhadap media memiliki ketertarikan, mempermudah siswa dalam memahami materi dan motivasi belajar siswa setelah penerapan media (Susilana dkk., 2009). Hal ini memiliki kemiripan pada penelitian Sabila dkk. (2020) yang menyimpulkan bahwa video animasi berbasis *powtoon* dinyatakan praktis dengan memperoleh hasil rata-rata 83%.

Uji keefektifan pada video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* dilakukan tes kepada peserta didik dengan memberikan tes pilihan ganda sebanyak 30 nomor. Pada penilaian keefektifan yang diukur adalah nilai perorangan peserta didik dan nilai ketuntasan kelas. Pada nilai perorangan peserta didik diperoleh hasil rata-rata 81,46 dengan jumlah skor maksimal 100 dan diperoleh persentase sebesar 76% dengan kriteria efektif. Sedangkan pada penilaian ketuntasan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM (≥ 75). Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 26 orang (81,25%) dengan kriteria efektif. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran akan meningkatkan efektifitas sehingga memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Fardany dan Dewi (2020) yang menyatakan bahwa video animasi berbasis *powtoon* dinyatakan efektif dapat dilihat dari hasil belajar yang apabila nilainya mencapai nilai ketuntasan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa video animasi berbasis *powtoon* sangat baik digunakan untuk pembelajaran di sekolah, khususnya pada materi Ekosistem sehingga media tersebut layak digunakan dan telah dikemas secara praktis sesuai dengan tahap pengembangan serta mampu memberikan kebermanfaatan bagi peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pada analisis kevalidan video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* diperoleh hasil validasi 85% dengan kriteria valid, pada hasil uji kepraktisan angket respon guru 92,5% dengan kriteria sangat praktis,

angket respon peserta didik 82% dengan kriteria praktis dan pada uji keefektifan diperoleh nilai 81,25% dengan kriteria efektif. Dengan demikian, video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA, khususnya pada materi Ekosistem. Adapun beberapa hal yang menjadi saran untuk pengembangan video animasi berbasis *powtoon*, diantaranya: (1) bagi peneliti selanjutnya agar mendesain dan mengujicobakan media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon* pada materi yang lainnya sehingga dapat dijadikan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran; (2) bagi peneliti yang lain yang ingin melakukan penelitian sejenis agar dapat menggunakan aplikasi *powtoon* yang premium sehingga durasi pada video animasi *powtoon* tidak dibatasi; (3) diharapkan video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* dapat menjadi contoh media menarik yang terus dikembangkan oleh Bapak/Ibu guru di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustien, R., Umamah, N., dan Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Mekauman di Bondowoso dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1):19-23.
- Arnold, R. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 06 (04): 145–50.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC.
- Fardany, M. M. dan Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)*, 8, 107.
- Farizi, Z. A., Sulisworo, D., Hasan, M. H., dan Rusdin, M. E. (2019). Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK dengan Powtoon pada Materi Torsi SMA Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 10(2), 108–113.
- Hidayati, A., Adi, E., dan Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1):45–50.
- Latifah, N. dan Lazulva, L. (2020). Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon sebagai sumber belajar pada materi sistem periodik unsur. *Journal Education and Chemistry*, 2(1), 26–31.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sabilla, A. F., Irianto, S., dan Badarudin, B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD Universitas Muhammadiyah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 354–364.
- Soleh, M. R., Nurajizah, S., dan Muryani, S. (2019). Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia pada Jurusan Multimedia SMK BPS&K II Bekasi. *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, 9(2), 138–150.
- Susilana, Rudi, dan Cepi R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran*, 1(7):44-52.
- Wulandari, Y., Yayat, R., dan Lukman, N. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 8 (2): 269-279.
- Yulia, D. dan Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1).