

Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA Negeri 2 Semendawai Barat

Nadia Sahurina ^{1*}, Pamuji Muhamad Jakak, M.Kom ², Nindy Devita Sari, M.Kom ³

^{1,2,3}Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda, Indonesia

*E-mail: ¹nadiahurina07@gmail.com, ²jakak@unuha.ac.id, ³nindyds@unuha.ac.id

INFO ARTIKEL:

Submitted:

29 Agustus 2024;

Accepted:

05 September 2024;

Published:

10 September 2024.

Kata Kunci :

Video Pembelajaran,
Powtoon, Informatika

Keyword:

Learning Video,
Powtoon, Informatics

ABSTRAK

Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran berbasis powtoon yang merupakan media yang menampilkan audio dan visual yang berisi materi pembelajaran, gambar, suara, yang berisi konsep, prosedur, teori serta pengetahuan, untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video pembelajaran berbasis powtoon ini diterapkan dalam mata pelajaran informatika materi dampak sosial informatika di SMA Negeri 2 Semendawai Barat. Adapun model pengembangan menggunakan lima tahapan yang digunakan yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation (ADDIE)*. Video pembelajaran berbasis powtoon divalidasi oleh 3 validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Kelayakan video pembelajaran ini dievaluasi oleh peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Semendawai Barat. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, video pembelajaran berbasis powtoon masuk dalam kategori sangat layak (86,6%). Sedangkan hasil validasi dari ahli materi, masuk dalam kategori sangat layak (95%). Selanjutnya hasil validasi dari ahli bahasa, masuk dalam kategori layak (80%). Kemudian yang terakhir dilakukan uji coba pada 33 peserta didik kelas X melalui pengisian angket didapatkan rata-rata penilaian sangat layak (97,3%).

ABSTRACT

This research produces powtoon-based learning videos which are media that display audio and visuals containing learning material, images, sounds, which contain concepts, procedures, theories and knowledge, to help understand learning material. This powtoon-based learning video is applied in the informatics subject on the social impact of informatics at SMA Negeri 2 Semendawai Barat. The development model uses five stages, namely *analysis, design, development, implementation and evaluation (ADDIE)*. Powtoon-based learning videos are validated by 3 validators, namely media experts, material experts and language experts. The feasibility of this learning video was evaluated by class X students at SMA Negeri 2 Semendawai Barat. Based on the validation results carried out by media experts, Powtoon-based learning videos are included in the very feasible category (86.6%). Meanwhile, the validation results from material experts are included in the very appropriate category (95%). Furthermore, the validation results from language experts were included in the appropriate category (80%). Then finally a trial was carried out on 33 class X students by filling in the questionnaire, the average rating was very feasible (97.3%).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat hingga keseluruh dunia. Perkembangan teknologi yang pesat direspon secara luas oleh masyarakat, sehingga memungkinkan interaksi dan transmisi informasi dapat dilakukan dengan cepat dan mudah. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi yaitu dalam bidang pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa teknologi yang begitu pesat memberikan dampak bagi dunia pendidikan khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan (Yuanta, 2020). Hasil observasi dan wawancara dengan ibu Renita S.Pd guru mata

pelajaran informatika di SMA Negeri 2 Semendawai Barat. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas pembelajaran seperti ruang laboratorium komputer, proyektor, speaker dan lain-lain. Namun, sampai saat ini guru jarang menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik menggunakan *googleform* media yang digunakan hanya menggunakan media ceramah dan metode diskusi dengan persentase 50% yang membuat peserta didik bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan keterbatasan waktu guru tidak menggunakan media pembelajaran, serta media yang digunakan hanya media berupa *powerpoint* saja.

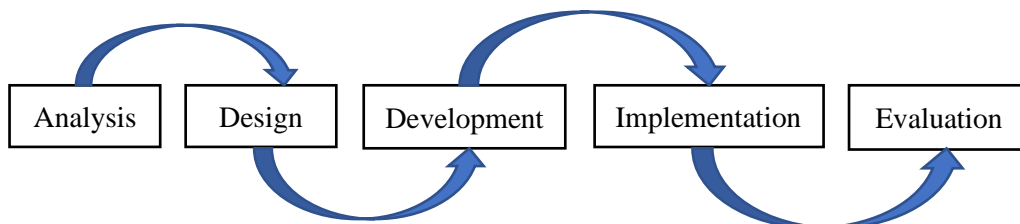
Penelitian terdahulu terkait pengembangan produk bermedia *powtoon* oleh Paulus Wicaksana Aji Nugroho mendapati hasil penelitian bahwa pengembangan media *powtoon* dapat membangun motivasi belajar peserta didik serta mendapat tingkat kevalidan yang baik. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ima Ayu Maesyarah menyatakan bahwa video animasi mempunyai dampak yang baik terhadap minat belajar peserta didik. Video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* ini memiliki karakter bagi peserta didik untuk memahami suatu materi. *Powtoon* merupakan suatu media yang digunakan untuk membuat video yang memiliki fitur animasi yang menarik diantaranya terdapat animasi karakter kartun, efek transisi setiap slide bisa disesuaikan dengan keinginan serta bisa diatur dengan mudah (Garsinia et al., 2020). Dengan adanya video pembelajaran berbasis *powtoon* peserta didik dapat menerima informasi secara audio dan visual sehingga dapat digabungkan menjadi suatu bentuk video animasi yang menarik. Desain dari *powtoon* memiliki latar belakang yang jelas, memiliki banyak pilihan warna, animasi dan gambar bisa ditambahkan pada video sehingga menjadi video yang menarik. Dengan demikian peneliti melakukan penelitian yang berjudul Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powtoon* Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA Negeri 2 Semendawai Barat.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu untuk menguji kelayakan produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Uji coba pada penelitian ini dilakukan di kelas X SMA Negeri 2 Semendawai Barat pada mata pelajaran informatika. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli 2024. Adapun subjek pada tahap analisis kebutuhan dengan ibu Renita S.Pd guru mata pelajaran informatika dan peserta didik kelas X SMA.

2.1 Tahapan Observasi

Adapun proses model pengembangan menggunakan model ADDIE dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Model Pengembangan ADDIE

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur data dalam suatu penelitian yang secara spesifik sama dengan variabel penelitian (Muljono, 2019). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuisioner atau angket berupa lembar checklist dengan lima skala penilaian yaitu skala likert. Kuisioner disini digunakan untuk mendapatkan data mengenai produk yang telah dibuat yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan peserta didik (Salmaa, 2023). Hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan peserta didik digunakan untuk memberikan

skor penilaian terhadap video pembelajaran yang telah dibuat agar mendapatkan kategori layak atau tidak layak (Arnold, 2018).

2.2 Tahapan Analisis Data

Berikut merupakan analisis validasi untuk menentukan kelayakan produk dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan respon peserta didik dengan menggunakan persentase yang diperoleh dari skala likert sebagai berikut:

$$\text{Nilai Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Setelah mengetahui hasil dalam presentase kemudian memperoleh kesimpulan kriteria penilaian kelayakan menggunakan skala likert dengan kriteria skor sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Kriteria Penilaian Kelayakan

Persentase	Keterangan
0 % - 20 %	Tidak Layak
21 % - 40 %	Kurang Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
61 % - 80 %	Layak
81 % - 100 %	Sangat Layak

Video pembelajaran berbasis *powtoon* bisa dikatakan layak jika hasil penilaian berada pada kriteria 61% - 100 % yaitu baik dan sangat baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* pada mata pelajaran informatika. Adapun tahapan pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

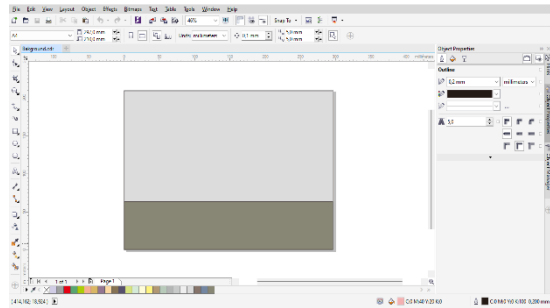
3.1 Tahap Analysis

Pada tahap analisis dilakukan dengan dua tahapan yaitu analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan peserta didik. pada tahapan analisis kebutuhan guru mata pelajaran informatika ibu Renita, S.Pd. Berdasarkan analisis kebutuhan guru menggunakan *googleform* diperoleh beberapa informasi yang mendukung pemilihan media dan materi yang akan dikembangkan. Pada hasil analisis guru membutuhkan sebuah solusi berupa video pembelajaran yang interaktif dilengkapi dengan audio visual. Setelah melakukan analisis kebutuhan guru mata pelajaran, selanjutnya melakukan analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik menggunakan *googleform* terhadap 30 peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Semendawai Barat dapat dilihat 100% peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dilengkapi dengan unsur gambar, audio, materi serta animasi yang menarik. dengan adanya media pembelajaran berbasis *powtoon* ini diakses dengan mudah dan kapan saja oleh peserta didik. Dengan itu peneliti tertarik untuk membuat sebuah media berupa video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* ini agar peserta didik dapat lebih meningkatkan minat belajar dan menghilangkan rasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

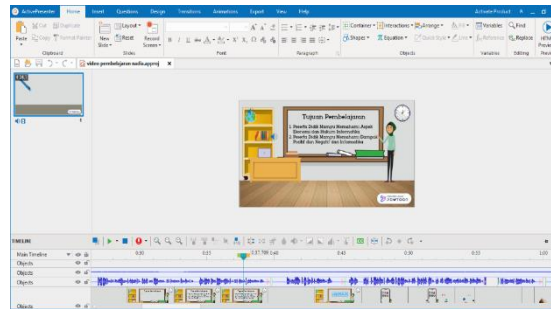
3.2 Tahap Design

Pada tahap desain yaitu merancang konsep produk. Kegiatan perancangan ini dilakukan dengan membuat storyboard yang merupakan garis besar isi media secara umum yang meliputi background,

materi, dan audio. Selanjutnya persiapan *software* yang diperlukan untuk membuat desain video yaitu menggunakan *CoreldrawX7* sedangkan *software* untuk menambahkan audio yaitu *software ActivePresenter*.



Gambar 3. 1 Tampilan Aplikasi *Corel Draw X7*



Gambar 3. 2 Tampilan Aplikasi *ActivePresenter*

3.3 Tahap Development

Pada tahap ini dilakukan pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Proses pembuatan video pembelajaran interaktif ini dimulai dengan menambahkan *background*, teks, gambar, karakter dan animasi. Potongan-potongan video animasi yang telah jadi lalu digabungkan dengan materi dan *background* yang menarik. Pada tahap ini dilakukan editing dan validasi agar menjadi video pembelajaran yang utuh dan sesuai dengan materi pembelajaran. Pada tahap development ini juga dilakukan validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan peserta didik untuk mendapat saran dan masukan dari beberapa ahli agar media yang dibuat bisa lebih bagus dan menarik. Berikut merupakan hasil rekapitulasi perhitungan lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Tabel 3. 1 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator Ahli Media, Ahli Materi dan Ahli Bahasa

No	Aspek	Persentase Skor	Kategori
1	Media 1 Uli Rizki, M.Kom	86,6 %	Sangat Layak
2	Media 2 Indra Irawan, M.Kom	85%	Sangat Layak
3	Materi Renita, S.Pd	95%	Sangat Layak
4	Bahasa Fisnia Pratami, M,Pd	80%	Layak

3.4 Tahap Implementation

Pada tahap ini dilakukan setelah video pembelajaran berbasis *powtoon* direvisi dengan baik oleh semua validator ahli. Kemudian video pembelajaran berbasis *powtoon* ini di implementasikan kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Semendawai Barat pada tanggal 15-18 Juli 2024. Pada tahap implementasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* yang telah dikembangkan dengan cara memberikan angket kepada peserta didik. Angket tersebut juga menggunakan skala likert yang terdiri dari lima skala penilaian. Respon peserta didik melibatkan 33 orang peserta didik kelas X. Proses implementasi ini dilakukan dengan cara menyampaikan video pembelajaran berbasis *powtoon* kemudian memberikan angket kepada peserta didik untuk melakukan penilaiannya masing-masing sesuai pernyataan dalam angket.

3.5 Tahap Evaluation

Pada tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari penelitian ini. Evaluasi terhadap video pembelajaran berbasis *powtoon* dilakukan dengan cara melihat respon peserta didik terhadap video yang telah dikembangkan sehingga dapat disimpulkan video yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan. Berikut respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis *powtoon* secara menyeluruh dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 2 Analisis Respon Peserta Didik

No	Indikator Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah anda merasa senang menggunakan media pembelajaran berupa video	0	0	0	3	30
2	Dengan adanya video pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> dapat membantu saya belajar aktif dan mandiri	0	0	0	5	28
3	Dengan adanya video pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> dapat memberikan saya semangat dan motivasi dalam belajar	0	0	0	3	30
4	Pemaparan materi menggunakan Bahasa yang mudah dipahami	0	0	0	9	24
5	Penggunaan animasi membantu saya dalam memahami materi dampak sosial informatika	0	0	0	2	31
6	Adanya contoh dan kuis dalam video pembelajaran dapat melatih saya untuk mengerjakan soal evaluasi dengan tepat	0	0	0	3	30
7	Video pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> membantu saya dalam meningkatkan minat belajar	0	0	0	7	26
8	Video pembelajaran dengan <i>powtoon</i> sangat mudah digunakan	0	0	0	7	26
9	Video pembelajaran dengan <i>powtoon</i> sangat praktis dapat diakses kapan dan dimana saja	0	0	0	0	33
10	Video pembelajaran dengan <i>powtoon</i> memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran	0	0	0	8	25
11	Media dengan menggunakan video pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> membuat saya tertarik untuk mempelajari informatika	0	0	0	2	31
Jumlah					49	314
Jumlah Skor					196	1570
Total Jumlah Skor					1766	
Rata-Rata					4,87	
Persentase					97,3%	

Kategori				Sangat Layak
-----------------	--	--	--	---------------------

Data yang diperoleh dari hasil uji coba pada peserta didik kemudian dikonversikan ke dalam skala 5. berdasarkan hasil analisis data, dengan 11 indikator yang diuji oleh 33 peserta didik dimana jumlah yang memilih kategori 314 dengan penilaian 5 dan 49 dengan penilaian 4, maka didapatkan hasil kriteria terhadap uji coba pada peserta didik dengan rata-rata skor 4,87 dan setelah dikonversikan dengan skala 5 dengan nilai 97,3% didapatkan hasil kriteria “sangat layak”, sehingga secara keseluruhan video pembelajaran berbasis *powtoon* tidak perlu direvisi kembali.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai pembuatan video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* mata pelajaran informatika kelas X SMA Negeri 2 Semendawai Barat melalui lima tahapan yang dikembangkan oleh (Cahyadi, 2019) yaitu *analysis, desain, depelopment, implementation, dan evaluation*. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* mata pelajaran informatika kelas X SMA Negeri 2 Semendawai Barat, yaitu hasil penilaian ahli media. Adapun penilaian ahli media pertama terhadap video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* masuk dalam kategori sangat layak (86,6%). Penilaian ahli media kedua terhadap video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* masuk dalam kategori sangat layak (85%). Sementara dari segi bahasa, penilaian ahli bahasa video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* masuk dalam kategori layak (80%). Sedangkan dari segi materi, penilaian ahli materi video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* masuk dalam kategori sangat layak (95%). Video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* mata pelajaran informatika kelas X SMA Negeri 2 Semendawai Barat telah teruji kelayakannya. Hal ini dilihat dari respon 33 peserta didik kelas X melalui pengisian angket didapatkan penilaian 97,3% dengan kategori sangat layak. Maka video pembelajaran interaktif berbasis *powtoon* dapat digunakan untuk pembelajaran materi informatika.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya lah maka tugas ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan.
3. Pembimbing penulis Bapak Pamuji Muhamad Jakak, M.Kom dan Ibu Nindy Devita Sari, M.Kom. Terimakasih telah memberikan arahan dan bimbingan terbaiknya.
4. Terimakasih kepada Universitas Nurul Huda
5. Bapak Suwandi Jaya, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 2 Semendawai Barat yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian serta Ibu Renita, S.Pd selaku guru mata pelajaran Informatika SMA Negeri 2 Semendawai Barat.

DAFTAR PUSTAKA

Arnold, R. B. (2018). Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) ISSN : 2337-6708 Volume 06 Nomor 04 Tahun 2018 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON PADA MATA PELAJARAN PELAYANAN PENJUALAN DI SMK KETINTANG SURABAYA Abstrak Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) ISSN. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 06(1), 145–150. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/25565/23439>

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 3(2), 44. *Binary : Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan Volume 1, No. 2, September 2024 E-ISSN : 3046-6261*

- <https://doi.org/10.26740/jrpijm.v3n2.p44-51>
- Muljono, P. (2019). Penyusunan dan Pengembangan Instrumen Penelitian. *Lokakarya Peningkatan Suasana Akademik Jurusan Ekonomi*, 1–27.
- Salmaa. (2023). Instrumen penelitian. In *Deepublish*. <https://penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>