

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN VIDEOGRAFI SISWA KELAS XI JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL TAHUN PELAJARAN 2020-2021 SMK AL-FALAH PESANGGRAHAN

Zainal Abidin¹, RahmatShofan Razaqi², Yesi Puspitasari³
^{1,2,3} STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

ABSTRACT

Berdasarkan data prapenelitian yang dilakukan di SMK Al-Falah Pesanggrahan Jangkar dengan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara, peneliti menemukan permasalahan bahwa pembelajaran Dasar Videografi dilakukan dengan metode ceramah dan tidak didukung media buku paket Dasar Videografi sehingga guru mata pelajaran mencari buku elektronik sendiri yang ada di internet. Dengan metode ceramah yang monoton, penggunaan media yang kurang bervariasi dan menarik membuat siswa kurang berminat untuk belajar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *powtoon* dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran Videografi kelas XI Desain Komunikasi Visual SMK Al-Falah Pesanggrahan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan *Borg and Gall* yang terdiri dari 6 langkah yaitu : (1) Analisis Kebutuhan (2) Pengumpulan Data (3) Desain Produk (4) Validasi Produk (5) Revisi Produk (6) Uji Coba Produk. Pengambilan sampel 10 orang siswa 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual SMK Al-Falah Pesanggrahan. Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *powtoon* berdasarkan ahli materi mendapatkan kategori layak dengan skor rata-rata 34 dan ahli media mendapatkan kategori layak dengan skor rata-rata 37. Berdasarkan respon siswa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *powtoon* mendapatkan kategori setuju dengan skor rata-rata 73,9. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *powtoon* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran

Keyword: Video Pembelajaran, Penelitian Dan Pengembangan, Powtoon

Corresponding Author:

Zainal Abidin

STKIP PGRI Situbondo,

Email: zainalprogramer21@gmail.com



1. PENDAHULUAN

Hidup manusia sangat di pengaruhi oleh perkembangan Ilmu Pengetahuan (IPTEK) dan teknologi. Perkembangan teknologi banyak menghasilkan mesin dan alat berupa jam, mobil, *handphone*, dan lain sebagainya agar manusia dapat memudahkan dalam melakukan aktifitas di dalam hidupnya. Namun alat – alat tersebut juga memiliki ancaman berbahaya yang dapat merusak dan membahayakan hidup manusia itu sendiri (Haris Budiman, 2017).

Institusi pendidikan di Indonesia mulai berlomba – lomba dalam memanfaatkan dan mengembangkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan untuk memenuhi

kebutuhan pembelajaran yang lebih efektif. Pelatihan dengan pemanfaatan aplikasi komputer pun sering diselenggarakan seperti : *Intelligent Tutoring System (ITS)*, *Computer Basad Training (CBT)*, dan *e-Learning System* (Hariningsih, 2005 : dalam Penelitian Haris Budiman, 2017).

Secara umum pendidikan merupakan interaksi antara faktor – faktor yang terlibat di dalamnya guna mencapai tujuan pendidikan. Interaksi tersebut dapat melalui kegiatan pembelajaran di saat seorang pendidik mengajarkan nilai, ilmu, dan keterampilan kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menerima apa yang disampaikan oleh guru (Muhammad Ali Ramdhani, 2014).

Videografi merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK Al – Falah, mata pelajaran ini mengajarkan peserta didik dalam pembuatan media promosi yang berupa video dengan menggunakan aplikasi filmora, adobe priemere, vegas sebagai media pembelajaran yang sangat memudahkan peserta didik dalam pembuatan media promosi.

Berdasarkan situasi di lapangan, siswa di SMK Al – Falah Pesanggrahan Jangkar Situbondo kurang memperhatikan penjelasan guru dalam menjelaskan pelajaran termasuk pelajaran Videografi, sehingga banyak peserta didik yang masih merasa kebingungan mengenai aplikasi editing video seperti filmora, adobe priemere ataupun vegas.

kreatifitas dalam peserta didik terutama dalam pembuatan sebuah video promosi kurang luas terutama dalam penentuan tema , pengambilan scene. Hal ini penerapan model pembelajaran yang kurang tepat atau peserta didiknya, mungkin jika menggunakan metode yang tepat akan sedikit menimbulkan perubahan antara keduanya, sehingga peneliti menarik judul pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *powtoon* di kelas xi jurusan desain komunikasi visual smk al-falah pesanggrahan dengan solusi agar siswa lebih mudah mengerti pada saat pembelajaran berlangsung..

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Brog And Gall*. Tahapan model pengembangan *Brog And Gall* adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis Kebutuhan
Tahap ini membutuhkan pengumpulan informasi tentang metode pembelajaran, media pembelajaran, fasilitas dan minat siswa terhadap pembelajaran Dasar Desain Grafis. Pada tahapan ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara.
2. Tahap Desain Produk
Pada tahap ini peneliti fokus pada tata letak elemen visual dan penyajian konsep dalam setiap *slide*. Langkah pertama penentuan penyajian konsep, setelah penyajian konsep selesai selanjutnya menentukan tata letak dan warna.
3. Tahap Validasi
Pada tahap ini peneliti telah selesai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, sebelum produk di uji coba maka perlu di validasi baik terkait materi dan media. Tahap ini akan menentukan layak tidaknya media pembelajaran yang akan dikembangkan baik dari segi materi ataupun media. Jika belum dikatakan layak maka akan direvisi sesuai arahan dari ahli materi dan ahli media.
4. Tahap Uji Coba Produk
Tahap ini merupakan langkah menguji cobakan media pembelajaran yang telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* akan di uji cobakan pada kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan.
5. Tahap Pemeliharaan
Pada tahap ini terdapat penambahan atau perbaikan produk setelah produk tersebut di uji cobakan.

3. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil pengembangan sebagai berikut :

1. Validasi
 - Ahli media
Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *powtoon* dihitung dengan skala *likert* sebagai berikut :
 1. Menghitung rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{37}{1} = 37$$

2. Kriteria penilaian validasi ahli media

- Skor Minimal Ideal = $\sum \text{Butir Kriteria} \times \text{Skor Terendah}$
= $11 \times 1 = 11$
- Skor Maksimal Ideal = $\sum \text{Butir Kriteria} \times \text{Skor Tertinggi}$
= $11 \times 5 = 55$
- SBi = $(\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}) \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$
= $(\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}) \times (55 - 11)$
= $\frac{1}{6} \times 44$
= 7,3
- Mi = $\frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$
= $\frac{1}{2} (55 + 11)$
= $\frac{1}{2} \times 66$
= 33
- Rentang skor
 - a. $X > \text{Mi} + 1,50 \text{ Sbi}$
 $X > 33 + 1,50 (7,3)$
 $X > 43,95$
 - b. $\text{Mi} + 0,50 \text{ Sbi} < X \leq \text{Mi} + 1,50 \text{ Sbi}$
 $33 + 0,50 (7,3) < X \leq 33 + 1,50 (7,3)$
 $33 + 3,65 < X \leq 33 + 10,95$
 $36,56 < X \leq 43,95$
 - c. $\text{Mi} - 0,50 \text{ Sbi} < X \leq \text{Mi} + 0,50 \text{ Sbi}$
 $33 - 0,50 (7,3) < X \leq 33 + 0,50 (7,3)$
 $21 - 3,65 < X \leq 33 + 3,65$
 $29,35 < X \leq 36,65$
 - d. $\text{Mi} - 1,50 \text{ Sbi} < X \leq \text{Mi} - 0,50 \text{ Sbi}$
 $33 - 1,50 (7,3) < X \leq 33 - 0,50 (7,3)$
 $22,05 < X \leq 29,35$
 - e. $X < \text{Mi} - 1,50 \text{ Sbi}$
 $X < 33 - 1,50 (7,3)$
 $X < 22,05$

No	Rentang Skor (i) Kualitatif	Interval Skor (i)	Kategori Kualitatif
1	$\bar{X} > \text{Mi} + 1,5 \text{ Sbi}$	$X > 43,95$	Sangat Layak
2	$\text{Mi} + 0,5 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X} + 1,5 \text{ Sbi}$	$36,56 < X \leq 43,95$	Layak
3	$\text{Mi} - 0,5 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X} + 0,5 \text{ Sbi}$	$29,35 < X \leq 36,65$	Cukup Layak
4	$\text{Mi} - 1,5 \text{ Sbi} < X \leq \bar{X} - 0,5 \text{ Sbi}$	$22,05 < X \leq 29,35$	Tidak Layak
5	$\bar{X} > \text{Mi} - 1,5 \text{ Sbi}$	$X < 22,05$	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan data di atas, maka dapat di ketahui skor rata-rata 37, skor rata-rata ideal (Mi) 33, skor simpangan baku ideal (Sbi) 7,3. Sehingga jika dimasukkan ke dalam tabel kriteria penilaian ideal maka tampilan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon siswa kelas xi smk al-falah memiliki kategori kualitas **LAYAK**.

f. Presentase

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{55} \times 100\%$$

$$P = 67,27 \%$$

- Ahli materi

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *powtoon* dihitung dengan *skalalikert* sebagai berikut :

1. Menghitung rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{34}{1} = 34$$

2. Kriteria penilaian validasi ahli materi

$$\begin{aligned} \text{Skor Minimal Ideal} &= \sum \text{Butir Kriteria} \times \text{Skor Terendah} \\ &= 7 \times 1 = 7 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimal Ideal} &= \sum \text{Butir Kriteria} \times \text{Skor Tertinggi} \\ &= 7 \times 5 = 35 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{SBI} &= \left(\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}\right) \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal}) \\ &= \left(\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}\right) \times (35 - 7) \\ &= \frac{1}{6} \times 28 \\ &= 4,6 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Mi} &= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal}) \\ &= \frac{1}{2} (35 + 7) \\ &= \frac{1}{2} \times 42 \\ &= 21 \end{aligned}$$

3. Rentang skor

$$a. X > \text{Mi} + 1,50 \text{ Sbi}$$

$$X > 21 + 1,50 (4,6)$$

$$X > 27,9$$

$$b. \text{Mi} + 0,50 \text{ Sbi} < X \leq \text{Mi} + 1,50 \text{ Sbi}$$

$$21 + 0,50 (4,6) < X \leq 21 + 1,50 (4,6)$$

$$21 + 2,3 < X \leq 21 + 6,9$$

$$23,3 < X \leq 27,9$$

$$c. \text{Mi} - 0,50 \text{ Sbi} < X \leq \text{Mi} + 0,50 \text{ Sbi}$$

$$21 - 0,50 (4,6) < X \leq 21 + 0,50 (4,6)$$

$$21 - 2,3 < X \leq 21 + 2,3$$

$$18,7 < X \leq 23,3$$

$$d. \text{Mi} - 1,50 \text{ Sbi} < X \leq \text{Mi} - 0,50 \text{ Sbi}$$

$$21 - 1,50 (4,6) < X \leq 21 - 0,50 (4,6)$$

$$14,1 < X \leq 18,7$$

$$e. X < \text{Mi} - 1,50 \text{ Sbi}$$

$$X < 21 - 1,50 (13,3)$$

$$X < 14,1$$

No	Rentang Skor (i) Kualitatif	Interval Skor (i)	Kategori Kualitatif
1	$\bar{X} > \text{Mi} + 1,5 \text{ Sbi}$	$X > 27,9$	Sangat Layak
2	$\text{Mi} + 0,5 \text{ Sbi} < X \leq \text{Mi} + 1,5 \text{ Sbi}$	$23,3 < X \leq 27,9$	Layak
3	$\text{Mi} - 0,5 \text{ Sbi} < X \leq \text{Mi} + 0,5 \text{ Sbi}$	$18,7 < X \leq 23,3$	Cukup Layak
4	$\text{Mi} - 1,5 \text{ Sbi} < X \leq \text{Mi} - 0,5 \text{ Sbi}$	$14,1 < X \leq 18,7$	Tidak Layak
5	$\bar{X} > \text{Mi} - 1,5 \text{ Sbi}$	$X < 14,1$	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan data di atas, maka dapat diketahui skor rata-rata 34, skor rata-rata ideal (Mi) 21, skor simpangan baku ideal (Sbi) 4,6. Sehingga jika dimasukkan ke dalam tabel kriteria penilaian ideal maka tampilan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon siswa kelas xi smk al-falah memiliki kategori kualitas **SANGAT LAYAK**

3. Presentase

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{35} \times 100\%$$

$$P = 97,14\%$$

2. Ujicoba produk

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan *powtoon* dihitung dengan skala *likert* sebagai berikut :

1. Menghitung rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{739}{10}$$

$$\bar{X} = 73,9$$

2. Kriteria penilaian ujicoba produk

- Skor Minimal Ideal = \sum Butir Kriteria x Skor Terendah
= $20 \times 1 = 20$
- Skor Maksimal Ideal = \sum Butir Kriteria x Skor Tertinggi
= 20×5
- SBi = $(\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}) \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$
= $(\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}) \times (100 - 20)$
= $\frac{1}{6} \times 80$
= 13,3
- Mi = $\frac{1}{2} (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$
= $\frac{1}{2} (100 + 20)$
= $\frac{1}{2} \times 120$
= 60

3. Rentang skor

- a. $X > Mi + 1,50 \text{ Sbi}$
 $X > 60 + 1,50 (13,3)$
 $X > 79,95$
- b. $Mi + 0,50 \text{ Sbi} < X \leq Mi + 1,50 \text{ Sbi}$
 $60 + 0,50 (13,3) < X \leq 60 + 1,50 (13,3)$
 $60 + 6,65 < X \leq 60 + 19,95$
 $66,65 < X \leq 79,95$
- c. $Mi - 0,50 \text{ Sbi} < X \leq Mi + 0,50 \text{ Sbi}$
 $60 - 0,50 (13,3) < X \leq 60 + 0,50 (13,3)$
 $53,35 < X \leq 66,65$
- d. $Mi - 1,50 \text{ Sbi} < X \leq Mi - 0,50 \text{ Sbi}$
 $60 - 1,50 (13,3) < X \leq 60 - 0,50 (13,3)$
 $40,05 < X \leq 53,35$
- e. $X < Mi - 1,50 \text{ Sbi}$
 $X < 60 - 1,50 (13,3)$
 $X < 40,05$

No	Rentang Skor (i) Kualitatif	Interval Skor (i)	Kategori Kualitatif
1	$\bar{X} > Mi + 1,5 \text{ SBi}$	$X > 79,95$	Sangat Setuju
2	$Mi + 0,5 \text{ SBi} < X \leq \bar{Mi} + 1,5 \text{ SBi}$	$66,65 < X \leq 79,95$	Setuju
3	$Mi - 0,5 \text{ SBi} < X \leq \bar{Mi} + 0,5 \text{ SBi}$	$53,35 < X \leq 66,65$	Kurang Setuju
4	$Mi - 1,5 \text{ SBi} < X \leq \bar{Mi} - 0,5 \text{ SBi}$	$40,05 < X \leq 53,35$	Tidak Setuju
5	$\bar{X} > Mi - 1,5 \text{ SBi}$	$X < 40,05$	Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan data di atas, maka dapat diketahui skor rata-rata 73,9, skor rata-rata ideal (Mi) 60, skor simpangan baku ideal (SBi) 13,3. Sehingga jika dimasukkan ke dalam tabel kriteria penilaian ideal maka tampilan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* siswa kelas xi smk al-falah memiliki kategori kualitas **SETUJU**.

3. Presentase

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

$$P = \frac{739}{100} \times 100\% = 73,9\%$$

Hasil Pengembangan

1. Pengembangan hasil penelitian

Pada pengembangan media pembelajaran ini tahap pertama yang dilakukan adalah analisis kebutuhan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran umum mengenai pembelajaran yang berlangsung, sedangkan wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui mengenai media pembelajaran yang digunakan. Tahapan selanjutnya adalah desain produk, peneliti merancang media semenarik mungkin dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip desain animasi yang menarik. Tahap selanjutnya validasi, validasi terkait materi dilakukan oleh Guru SMK Al-Falah Pesanggrahan sedangkan validasi terkait media dilakukan oleh Dosen STKIP PGRI Situbondo. Tahapan terakhir adalah uji coba produk. Uji coba dilakukan kepada kelas XI Desain Komunikasi Visual SMK Al-Falah Pesanggrahan.

2. Kelayakan media pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk validasi serta siswa untuk memberi tanggapan setelah mengikuti pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *powtoon*. Berdasarkan data yang telah diperoleh, penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 34 atau kategori layak. Penilaian oleh ahli media mendapatkan skor rata-rata 37 atau kategori layak. Penilaian oleh siswa mendapatkan skor rata-rata 73,9 atau kategori setuju.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penilaian ahli materi mendapatkan skor rata-rata 34 atau kategori layak, penilaian ahli media mendapatkan skor rata-rata 37 atau kategori layak. Berdasarkan tanggapan siswa, media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *powtoon* mendapatkan skor rata-rata 73,9 atau kategori setuju.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkar, Bastiar Ismail. (2016). "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes". Universitas Negeri Semarang.
- Billy, Prakoso Christian. (2018). "Videografi Pada Industri SepakBola Di Pt. Persela Jaya". Stikom Surabaya.
- Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi
- Budiman, H. 2017. "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan". Dalam *AI – Tadzkiiyyah : Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8 No. I. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hartina, S. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp/Mts". Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Hadiati Nuzulina, A. (2015). "Pengembangan Video Pembelajaran Fisika pada Materi Fluida Statis SMA". Universitas Sebelas Maret Solo.
- https://www.academia.edu/36086331/Pengertian_Powtoon
- Ponza, Putu Jerry Radita . (2018). "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar". Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
- Putrama, I Made .(2017). "Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada". Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Ramdhani, M. A. 2014. "Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter". Dalam *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Volume 8 No. 01. Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut.
- Sugiyono. (2015). "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D". ;Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2012." metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. bandung": alfabeta.

Sugiyono, 2013 : dalam Jurnal Ayuni Dwi Pangesti, 2019

Tua Siregar. Robert. (2015).” Manajemen Bisnis” : Yayasan Kita Menulis