

Pengembangan Video Pembelajaran *Powtoon* Dalam Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pada Siswa Kelas VIII Smpn 2 Kademangan

Nur Isroatul Khusna

Dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

E-mail: ni.khusna26@uinsatu.ac.id

Arif Rahman Alwan

Mahasiswa UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

E-mail: arifrahmanalwan@gmail.com

Abstract. *This research is motivated by students' lack of interest in educational media during learning. Students feel bored and less motivated because the media used is only conventional, such as lecturing, relying on textbooks and modules, which result in low student knowledge. Powtoon learning videos, with their modern approach and visual-audio presentation, offer a solution. These videos feature animated cartoons, which address students' complaints about conventional learning methods. This research aims to understand the overview of the learning process, identify student needs, determine the steps for media development, assess the validity of the developed media, and examine the influence of the media on students' knowledge. The researcher employed the Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques included questionnaires, tests, interviews, observations, and data analysis. The study was conducted at SMPN 2 Kademangan, with eighth-grade classes D (control group) and E (experimental group) as research subjects. Data analysis was performed using quantitative and qualitative methods. The validation results from media experts, subject matter experts, and social studies teachers regarding the Powtoon media showed that it was suitable for use with minor revisions and had a significant impact on learning outcomes. The Sig value (2-tailed) was found to be 0.003, which is less than the significance level of 0.05. Therefore, H1 is accepted, indicating that there is a difference in learning outcomes between the control group (class D) and the experimental group (class E), with an average post-test score of 82.68% for class D and 93.28% for class E. This shows a difference of 10.6%, indicating that Powtoon media is effective for learning purposes.*

Keywords: *Development, Powtoon learning video media, learning outcomes*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi siswa dalam pembelajaran kurang tertarik terhadap media pendidik. Siswa merasa bosan, kurang termotivasi karena media hanya konvensional, berpaku buku paket dan modul saja sehingga menjadikan minat belajar siswa rendah dan menjadikan pengetahuan siswa turun. Video pembelajaran *powtoon* merupakan pembelajaran modern menampilkan visual-audio. Video pembelajaran ini menampilkan animasi kartun. Adanya keluhan siswa dalam pembelajaran, media video pembelajaran *powtoon* menarik dijadikan pengembangan media. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pembelajaran, mengetahui kebutuhan siswa, mengetahui langkah-langkah pengembangan media, mengetahui kevalidan pengembangan media, dan mengetahui pengaruh media terhadap pengetahuan siswa. Peneliti menggunakan pengembangan (*RnD*) pendekatan *ADDIE: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan angket atau kuesioner, tes, wawancara, observasi dan analisis data. Penelitian dilakukan di SMPN 2 Kademangan. Subjek penelitian kelas VIII-D (kontrol) dan kelas VIII-E (eksperimen). Analisis data dilakukan kuantitatif dan kualitatif. Hasil validasi ahli media, ahli materi, dan guru IPS terhadap media *powtoon* menunjukkan layak digunakan dengan sedikit revisi dan memperoleh pengaruh hasil belajar. Ditunjukkan nilai *Sig (2-tailed)* = 0,003, Hasil tersebut kurang dari nilai signifikan 0,05 maka H1 diterima, dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas VIII-D (kontrol) dan kelas VIII-E (eksperimen) dengan nilai rata-rata *posttest* kelas VIII-D 82,68% sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas VIII-E 93,28%. Selisih 10,6%, media *powtoon* efektif digunakan untuk pembelajaran.

Kata kunci:: Pengembangan, Video pembelajaran *powtoon*, Hasil belajar

LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah tempat untuk mengembangkan, melatih, memelihara peserta didik. Pendidikan memiliki peran penting dalam sosial kemasyarakatan. Pendidikan merupakan suatu perubahan peserta didik menuju pendewasaan. Pendidikan yaitu usaha memahami, mengetahui keberagaman lingkungan sosial. Pendidikan adalah bekal wajib dimiliki siswa. Dengan pendidikan peserta didik akan memiliki sikap, pengetahuan sehingga permasalahan kehidupan sehari-hari dapat terselesaikan. Era sekarang teknologi mengalami kemajuan yang sangat cepat salah satunya dibidang informasi dan komunikasi, kemajuan tersebut mempengaruhi dunia pendidikan dan kebutuhan hidup manusia. Teknologi yang mempengaruhi bidang pendidikan salah satunya kemajuan IPTEK pembelajaran yang diterapkan untuk memudahkan penyampaian informasi dari guru ke siswa. Hal ini penggunaan media IPTEK sangat perlu dalam pembelajaran karena untuk mengantarkan siswa pada kecepatan memperoleh informasi dan pemahaman sehingga pendidik maupun peserta didik tetap mengalami kemajuan dalam proses pembelajaran. Sebagai pendidik wajib memiliki tujuan agar proses pembelajaran dapat terlaksana secara aktif dan menarik. pendidik wajib memiliki alat untuk menumbuhkan pengetahuan dan kecerdasan siswa. Dikuatkan dalam Undang-Undang Guru nomor 14 tahun 2005 pasal 8, bahwa “ Guru wajib memiliki keahlian akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani, rohani, dan memiliki kemampuan dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi tersebut meliputi kompetensi pedagogik, dan kompetensi profesional. Masing-masing kompetensi tersebut, yang wajib dimiliki oleh pendidik antarlain mengembangkan kurikulum pendidik, mengembangkan kompetensi pedagogis, mengembangkan materi kreatif melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Hal tersebut pendidik agar mengembangkan diri untuk menjadi pendidik yang lebih unggul dan berkompentensi profesional.

Dengan alat media pembelajaran akan menambah pemahaman dan kecerdasan Siswa secara signifikan, Media pembelajaran merupakan komponen yang paling penting dalam pembelajaran dan media pembelajaran memiliki peran penting dalam belajar mengajar. Hal tersebut media ajar dapat membantu guru dalam menyajikan segala berbentuk abstrak atau tidak dapat dilihat menjadi dapat dilihat dengan jelas atau difahami siswa. Berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Kademangan, siswa dalam pembelajaran kurang tertarik dengan media pendidik. Media pendidik kurang interaktif sehingga minat belajar siswa rendah dan mempengaruhi pengetahuan siswa menjadi turun. Siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Meskipun pihak sekolah sudah menyediakan fasilitas dan guru sudah memanfaatkan proyektor

menampilkan *Power Point* tetapi masih banyak siswa minat belajarnya rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Minat belajar siswa rendah ditunjukkan dengan pola perilaku (1) siswa mengantuk dikelas, (2) siswa bosan dengan media, (3) siswa tidak mau bertanya, (4) siswa tidak mau merespon. Adanya pola perilaku siswa tersebut sehingga berdampak terhadap hasil belajar kognitif siswa menjadi turun. Perlunya suatu media yang lebih menarik siswa agar lebih termotivasi dalam belajar khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama. Hal ini dalam mengatasi masalah tersebut dibutuhkan solusi yaitu dengan dilakukan analisis kebutuhan siswa. Hal tersebut peneliti menemukan perlunya pengembangan media. Pengembangan media tersebut ditujukan untuk meningkatkan kognitif siswa sehingga peneliti memilih pengembangan media video *powtoon*. Pengembangan media tersebut digunakan untuk peningkatan aspek kognitif siswa meliputi C1=Mengingat, C2= Memahami, C4= Menganalisis. Penggunaan video pembelajaran *Powtoon* cocok dikembangkan. Dengan ditampilkannya media tersebut diharapkan siswa mampu meningkat dalam hasil belajar dan dapat menumbuhkan motivasi siswa.

Perlu adanya kreativitas baru yang dimiliki pendidik. Peneliti mendapat inovasi media video *Powtoon* untuk dikembangkan dalam menambah minat belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Video *powtoon* menampilkan audio-visual, animasi menarik meliputi animasi tulisan tangan, kartun dan lainnya. Video *powtoon* tersebut juga menampilkan pembelajaran interaktif. Sehingga peneliti terdorong melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Video Pembelajaran *powtoon* Dalam Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kademangan.”

KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran menurut tokoh Sanaky dkk. Mengartikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu menurut Musfiqon dalam Suryani dkk mengatakan media pembelajaran merupakan alat bantu yang memiliki fungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Hal ini media merupakan hal yang utama untuk pembelajaran karena dengan media pembelajaran membantu keseluruhan proses pembelajaran dan juga media sebagai pelengkap. Hal ini calon guru dan guru harus memahami dahulu terkait hubungan media dan pembelajaran. Pendidik juga harus bisa menentukan media apa yang sesuai untuk pembelajaran dengan melihat kemampuan siswa dalam pembelajaran dikelas.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk, sarana penyampaian informasi yang dibuat sesuai teori pembelajaran dan dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran meliputi penyaluran pesan, merangsang kemauan, pikiran, perasaan dan perhatian siswa sehingga mendorong siswa menjadi giat belajar yang disengaja, terkendali dan bertujuan.

a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut tokoh Ayhar dalam Suryani, dkk. Mengatakan fungsi media terdiri dari fungsi sematik, manipulatif, fiksatif, distributif, sosiokultural, dan psikologis.

1) Fungsi Sematik

media berfungsi memberikan kejelasan dan mengongkretkan ide agar pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih mudah difahami dan jelas.

2) Fungsi Manipulatif

media berfungsi dalam memanipulasi benda, peristiwa yang sesuai dengan kondisi, situasi, dan tujuan. Manipulasi tersebut bisa diartikan cara untuk menggambarkan suatu benda yang tidak dapat dilihat secara langsung dan sulit dijangkau.

3) Fungsi Fiksatif

Media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek, kejadian yang sudah lama terjadi. Hal ini dengan media siswa dapat mengetahui kejadian yang tidak terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung.

4) Fungsi Distributif

media memiliki kemampuan dalam mengatasi batas batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indriawi (pandangan) manusia.

5) Fungsi Sosiokultural

media sebagai fasilitas untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam perbedaan sosiokultural dan juga media pembelajaran berfungsi untuk menanamkan nilai nilai toleransi dan keharmonisan dalam sosiokultural.

6) Fungsi Psikologis

- a. media pembelajaran dalam menarik perhatian peserta didik (fungsi atensi)
- b. media dalam menggugah perasaan, penerimaan, emosi, dan penolakan peserta didik dalam pembelajaran (fungsi afektif)
- c. Media pembelajaran memberikan pengetahuan dan pemahaman baru (fungsi kognitif)
- d. media membantu peserta didik dalam menguasai kecakapan motoric (gerakan) atau keterampilan contoh fasilitas laboratorium (fungsi psikomotik)

- e. media dalam membangun dan meningkatkan daya imajinasi peserta didik (fungsi imajinatif)
- f. media membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini media pembelajaran dibuat dengan menarik agar peserta didik dapat termotivasi lebih giat belajar dan tidak merasa bosan dalam belajar. (fungsi motivasi)

7) Manfaat Media Pembelajaran Bagi Siswa

- a. Memudahkan siswa dalam belajar memahami materi pelajaran
- b. Merangsang rasa ingin tahu siswa dalam belajar
- c. Memotivasi siswa dalam belajar baik dikelas maupun mandiri
- d. Memberikan kesadaran siswa dalam memilih media pembelajaran terbaik meliputi media pembelajaran yang menampilkan variasi materi dalam penyajiannya.

Video pembelajaran merupakan media yang menayangkan ide, gagasan, pesan dan informasi secara audio visual. Video pembelajaran ini berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa agar giat dalam belajar. Hal ini dalam proses pembelajaran memilih untuk menggunakan video pembelajaran karena video pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri. Menurut tokoh Rusman dkk(2012:220) kelebihan terdiri dari:

1. Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa
2. alat bagus untuk menerangkan suatu proses
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
4. Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan
5. Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa

Hal ini dengan penerapan video pembelajaran dapat memberikan pesan,kesan kepada siswa sehingga siswa mampu merubah sikap dalam pembelajaran. Dengan video pembelajaran siswa dapat memperoleh pengetahuan secara meningkat.*Powtoon* adalah aplikasi pembuat video animasi untuk presentasi. Aplikasi ini dapat membantu memberikan penjelasan materi yang sulit difahami menurut Ranie. Aplikasi ini merupakan sebuah program aplikasi berbasis web yang bersifat *online* Adapun kelebihan aplikasi *powtoon* antara lain:

Mudah digunakan karena hasilnya berupa video, dan kemudahan dalam membuat animasi animasi yang dapat menarik minat siswa

- 1) Mudah diakses kapanpun dan dimanapun
- 2) Selain itu *powtoon* juga dapat menyediakan musik
- 3) Pengguna dapat menambahkan suara (*record*), animasi tulisan tangan, dan menyediakan efek transisi disertai berbagai macam warna yang menjadi pembelajaran lebih menarik dan terlihat hidup.

Penjelasan tersebut didukung dengan pendapat Sutarsih & Hermanto (2019:3) menjelaskan bahwa *powtoon* memiliki animasi animasi yang menarik yang dapat dikreasikan sehingga menjadi sebuah produk yang cukup menarik.

Discovery Learning adalah belajar mencari dan menemukan sendiri, dalam pembelajaran siswa diberi peluang agar mencari, memecahkan hingga menemukan cara-cara penyelesaian jawaban-jawabannya sendiri. Hal ini senada dengan Faisal mengatakan model *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mendefinisikan proses pembelajarannya siswa tidak disajikan dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan mengorganisasikan sendiri. Hal ini dapat digambarkan bahwa model *Discovery learning* siswa dalam pembelajarannya tidak disajikan dalam bentuk akhirnya tetapi lebih mengorganisasikan sendiri.

Beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *powtoon* merupakan video menayangkan ide, gagasan, pesan dan informasi secara audio visual berupa animasi, animasi kartun, animasi tangan dan lain lain dimana diharapkan dapat dijadikan media pembelajaran yang mampu mendorong imajinasi pendidik maupun peserta didik, mendorong semangat belajar dan mendorong minat belajar siswa sehingga pengetahuan siswa menjadi meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah dan pengembangan menurut Robert Maribe Branch dengan pendekatan *ADDIE*, merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hal ini disampaikan oleh tokoh Suryani, dkk. Menurutnya diantara keunggulan model ini yaitu prosedur kerjanya yang sistematis meliputi pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif. Pengumpulan data dilakukan Angket atau Kuesioner, Tes, wawancara, observasi dan analisis data. Analisis data menggunakan skala *likert* yang berkriteria lima tingkat meliputi 1) sangat tidak baik, 2) Tidak baik, 3) Kurang baik, 4) baik, 5) Sangat baik.

Untuk menentukan kevalidan media dapat dihitung: Persentase yang dicari yaitu jumlah nilai jawaban evaluator (nilai nyata) dibagi jumlah total skor tertinggi (nilai yang diharapkan) dikali seratus. Media yang persentase 76-100 dapat dikatakan valid, 56-75 persentase media dikatakan cukup valid, 40-55 persen media dikatakan kurang valid, 0-39 persen media dikatakan tidak valid. Media dinyatakan praktis dapat dihitung persentase siswa tuntas yaitu banyak siswa tuntas dibagi banyak siswa total dikali 100%. Media dengan 75-100 persen dikatakan sangat baik, Media dengan 50-75 persen dikatakan baik, 25-50 persen kurang baik, 0-25 persen media dikatakan tidak baik.

Teknik analisa keefektifan dilakukan menggunakan cara perbandingan nilai *posttest* kelas VIII-E dan VIII-D, dan sebelum dilakukan perbandingan nilai *posttest*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji homogenitas menggunakan program komputer *SPSS 25.0 for windows* untuk memastikan dua kelas yang digunakan mempunyai variasi yang sama. Uji normalitas dilakukan dengan uji *kolmogorov Smirnov* menggunakan *SPSS 25.0 for windows*. Uji T untuk memastikan hipotesis telah terbukti atau tidak, menggunakan *SPSS 25.0 for windows*. Hipotesis H_0 : perbedaan hipotesis tidak terjadi dan H_1 : perbedaan hipotesis terjadi. Kaidah pengujian, jika probabilitas lebih dari 0,05 maka H_0 tidak diterima. Jika probabilitas kurang dari 0,05 maka H_1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan terkait Pengembangan Video Pembelajaran *powtoon* dalam Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Pengetahuan pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kademangan. Kemudian data dideskripsikan dan memperoleh temuan-temuan yang akan dibahas dengan menganut teori sebelumnya, guna menjawab fokus penelitian sebagai berikut:

Hasil wawancara kepada siswa peneliti menganalisis kebutuhan siswa dalam belajar.

Tabel 4.12 Kebutuhan Siswa dalam Belajar

Indikator	Hasil temuan
Berkaitan dengan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berharap pembelajaran tidak hanya ceramah, dan media cetak saja 2. Keinginan siswa media belajar yang audio-visual dan animasi 3. Siswa ingin pembahasan materi <i>ASEAN</i> ada visualisasinya 4. Kemenarikan media ajarnya yang dapat menumbuhkan motivasi siswa 5. Siswa berharap media disajikan secara interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi <i>ASEAN</i>

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap awal peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII SMPN 2 Kademangan.

wawancara dilakukan pada Selasa 2 Mei 2023. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Asih, beliau menyampaikan bahwa rata-rata guru di SMPN 2 Kademangan mengajar dengan metode konvensional, jarang menggunakan media yang menarik, masih media cetak dan jarang menggunakan strategi pembelajaran modern. Berdasarkan temuan masalah tersebut, peneliti berusaha membuat inovasi baru yaitu pengembangan video pembelajaran *powtoon* dalam model *discovery learning*. Tahapan analisis meliputi:

- 1) Merumuskan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar agar materi pembelajaran sesuai.
- 2) Menyusun materi

1. Gambaran Pembelajaran IPS di SMPN 2 Kademangan

Hasil observasi peneliti bahwa sebelum dilakukan pembelajaran secara matang guru menyusun Rencana Program Pembelajaran, silabus, program semester dan program tahunan. Dikuatkan oleh penelitian sumiati bahwa guru dalam melakukan pembelajaran dikelas yaitu sebagai motivator peserta didik dalam mencari ilmu pengetahuan, memperhatikan tingkat perkembangan peserta didik, melakukan evaluasi terhadap peserta didik. Berdasarkan hasil observasi bahwa peserta didik kurang termotivasi dengan media pendidik, media pendidik kurang menarik sehingga menjadikan minat belajar siswa rendah dan di SMPN guru jarang menggunakan strategi pembelajaran yang modern. Hal ini ditunjukkan dengan pola perilaku siswa 1) siswa tidak mau bertanya, 2) siswa tidak mau merespon, 3) siswa bosan dengan media, 4) siswa mengantuk dikelas sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menjadi turun.

2. Analisis Kebutuhan Siswa Dalam Belajar

Peneliti melakukan wawancara kepada siswa terkait kebutuhan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa, peneliti menganalisis kebutuhan siswa dalam belajar sebagai berikut:

1. Siswa berharap pembelajaran tidak hanya ceramah, dan media cetak saja.
2. Keinginan siswa media belajar yang audio-visual dan animasi
3. Siswa ingin pembahasan materi *ASEAN* ada visualisasinya
4. Kemerintahan media ajarnya yang dapat menumbuhkan motivasi siswa.

5. Siswa berharap media disajikan secara interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi *ASEAN*.

Hal ini dikuatkan oleh penelitian Listya Anggraeni dkk bahwa kebutuhan siswa dalam belajar meliputi kaitan dengan pembelajaran, tugas pekerjaan, pelayanan jasa, akses pendidikan yang bermutu. Selaras dengan pendapat Setiadi dan Effendi bahwa dalam melakukan penelitian kebutuhan siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu mendorong minat siswa sehingga siswa tidak bosan dengan media ajarnya, metode ajar yang digunakan seperti siswa memerlukan media berbasis digital atau media kemajuan pembelajaran dan teknologi. Berdasarkan temuan kebutuhan siswa belajar, peneliti melakukan analisis sehingga peneliti menyimpulkan diperlukannya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kognitif siswa.

3. Langkah-langkah Pengembangan Video Pembelajaran *Powtoon*

a. Tahap Pertama Analisis

Peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa yaitu dilakukan wawancara kepada siswa sehingga peneliti menyimpulkan diperlukannya suatu pengembangan media. Selanjutnya peneliti merumuskan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar agar materi pembelajaran sesuai. Materi yang dianalisis yaitu mata pelajaran IPS kelas VIII semester ganjil.

b. Tahap Desain

(1) Mendesain produk video pembelajaran *powtoon*, (2) memilih templates seperti template pendidikan, marketing, sales dan lain-lain, (3) proses edit video dimana mengedit background, edit *font* atau huruf, edit karakter animasi, edit shappes, dan edit emage. (4) Memilih scanes atau adegan seperti adegan edu, urban, *finance*, *office*, data visual dan lain-lain, (5) Memilih karakter animasi seperti karakter omnis, anak-anak, sekolah para perajin dan lain-lain, (6) Memilih gambar premium, gambar gratis, bisa upload gambar yang diinginkan dipenyimpanan internal, (7) Memasukkan audio yaitu memasukkan efek suara premium, musik gratis, upload musik yang diinginkan dan bisa voiceover atau rekaman suara, (8) Mengatur time line yaitu mengatur durasi waktu yang diinginkan, (9) Pengaturan karakter animasi dengan klik *setting* kemudian tersedia pose, *swap*, *animation flip color filter* dan *arrange*, (10) Pilih pose karakter seperti pose sapaan, pose senang, ide dan lain-lain, (11) Ekspor video, jika projek video selesai, klik ekspor video bisa ekspor keakun youtub, bisa download *MP4* dengan resolusi yang diinginkan.

c. Pengembangan (*Development*)

1. Uji Validitas Ahli Media

Untuk menguji kelayakan media pembelajaran *powtoon* untuk perbaikan dan peningkatan kualitas. Validator 1 Dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yaitu Drs. H.Jani, M. M.Pd memberikan skor 92% sedangkan Validator 2 yaitu guru mata pelajaran IPS memberikan skor 80%. Hal ini media pembelajaran *powtoon* dapat dihitung nilai rata-rata memperoleh skor 86% sehingga media pembelajaran *powtoon* dinyatakan valid.

2. Uji Validitas Ahli Materi

Media dapat dikatakan layak digunakan apabila sudah divalidasi oleh ahli materi. Tujuannya untuk memperbaiki produk guna meningkatkan kualitas produk. Validator 1 yaitu dosen IPS Uin Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung bernama Dita Hendriani M.A memberikan skor nilai 81,7% sedangkan validator 2 yaitu guru mata pelajaran IPS bu Asih M.Pd memberikan nilai skor 79,1%. Sehingga dapat dihitung rata-rata media memperoleh skor 80,5% dari ahli materi dan media pembelajaran tersebut memperoleh kategori valid dari ahli materi.

3. Uji Validitas Soal *Posttest*

Validator 1 yaitu dosen IPS Uin Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung bernama bu Dita Hendriani M.A memberikan skor nilai 85,71% sedangkan validator 2 guru mata pelajaran IPS bernama bu Asih M.Pd memberikan skor nilai 92,85%. Hal ini dapat dihitung rata-rata sehingga soal *posttest* memperoleh 89,5% skor rata-rata dari validator dan soal *posttest* tersebut memperoleh kategori valid.

4. Revisi Produk

Hasil validasi dari beberapa para ahli, media memerlukan sedikit revisi diantaranya:

- a. Penggantian background media
- b. Penambahan data dan fakta

d. Implementasi (*Implementation*)

1. Uji Coba Skala Kecil

Mengukur tingkat keefektifan video pembelajaran dan mengetahui tanggapan siswa terkait media pembelajaran *powtoon*. Uji skala kecil ini mengambil 10 siswa kelas VIII-D, kuesioner siswa berjumlah 10 pertanyaan dengan menggunakan *skala likert*. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan nilai rata-rata 91,6% sehingga media yang digunakan memperoleh kriteria keefektifan.

2. Revisi Uji Kelompok Kecil

Hasil uji kelompok kecil bahwa siswa tidak memberikan revisi untuk media pembelajaran *powtoon.s*

3. Uji Coba Lapangan

Uji ini dengan memberikan kuesioner kepada 32 siswa kelas VIII-E(kelas eksperimen) dengan 10 pertanyaan menggunakan *skala likert*. Hasil respon siswa uji coba lapangan menunjukkan nilai rata-rata 92,4% sehingga media telah memenuhi kriteria keefektifan.

d. Evaluasi (*Evaluation*)

1. Perbandingan Hasil Uji Coba

Uji coba penelitian ini menggunakan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Kedua uji tersebut dilakukan untuk memperhitungkan kepraktisan media pembelajaran. Hasil perbandingan menunjukkan memperoleh nilai tertinggi yaitu nilai persentase rata-rata keseluruhan adalah 91,8% sehingga memperoleh kategori baik.

2. Mengukur Hasil Ketuntasan Nilai *Posttest*

Hasil nilai *posttest* kelas kontrol (VIII-D) dan kelas eksperimen (VIII-E) menunjukkan memperoleh nilai tuntas dengan perolehan 91% berarti hasil penilaian tersebut masuk dalam kategori baik.

3. Mengukur Hasil Pembelajaran Siswa

Saat melakukan observasi selama proses pembelajaran dengan menerapkan video pembelajaran *powtoon*, pertanyaan media dan model pembelajaran (*n1*) dan pemahaman materi (*n2*). Bahwa rata-rata persentase siswa bertanya (*RAS*) memperoleh skor 20,31% sehingga media tersebut memperoleh kriteria dapat digunakan tanpa revisi. Peneliti dalam melakukan penelitian menggunakan 2 kelas yaitu kelas VIII-D (sebagai kelas kontrol) dan VIII-E (kelas eksperimen). Proses Pembelajaran dilakukan dengan menyenangkan, interaktif dengan melakukan diskusi, tanya jawab mengenai materi *ASEAN*. Senada dengan pendapat Nur Isroatul Khusna bahwa pembelajaran menyesuaikan karakter peserta didik untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Selanjutnya siswa diberi angket respon siswa tentang penampilan video pembelajaran *powtoon*. Hasil respon siswa skala kecil mengambil 10 siswa kelas VIII-D memperoleh kriteria keefektifan dan hasil respon siswa skala besar mengambil 32 siswa kelas VIII-E juga memenuhi kriteria keefektifan.

bahwa pendidik menerapkan perannya yaitu peran didaktis, reflektif, dan afektif) upaya pendidik dalam meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan peneliti tersebut. Produk yang dikembangkan video pembelajaran *powtoon* dalam model *discovery learning* berhasil memenuhi tujuan pembuatan bahan ajar. Hal tersebut dilihat dari hasil nilai *posttest* menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini media pembelajaran tersebut dapat digunakan sebagai sumber tambahan belajar dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

4. Hasil Uji Kevalidan

a. Uji Validitas Ahli Media

Validator 1 yaitu Dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung bernama Drs. H.Jani, M. M., M.Pd dan Validator 2 guru mata pelajaran IPS SMPN 2 Kademangan bernama Sukatmiasih M, Pd. Validator 1 memperoleh validitas 92% sedangkan validator 2 memperoleh hasil validitas 80%. Maka dapat diketahui hasil uji validitas ahli media pada media video pembelajaran *powtoon* dalam model *discovery learning* materi ASEAN termasuk pada kategori “valid” dengan rata-rata persentase 86%. Sehingga media tersebut layak digunakan untuk pembelajaran.

b. Uji Validitas Ahli Materi

Validator 1 yaitu Dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung bernama bu Dita Hendriani M.A dan validator 2 guru pengampu mata pelajaran IPS SMPN 2 Kademangan yaitu bu Sukatmiasih M. Pd. Validator 1 memperoleh 81,7% sedangkan validator 2 memperoleh hasil validitas 79,1%. Maka dapat diketahui rata-rata dari kedua validator tersebut sebesar 80,5% yang termasuk dalam kategori “valid” sehingga materi dalam media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

c. Uji Validitas Soal *Posttest*

Untuk menguji kelayakan soal yang akan diberikan pada kelas VIII-E (kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran *powtoon* dalam model *discovery learning*) dan kelas VIII-D (kelas kontrol tanpa menggunakan media). Validator 1 yaitu Dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung bernama bu Dita Hendriani M.A dengan perolehan validasi 85,71% dan validator 2 guru pengampu IPS SMPN 2 Kademangan bernama bu Sukatmiasih M.Pd dengan perolehan validasi 92,85%. Hal ini dapat diketahui rata-rata hasil validasi yaitu 89,5% dalam kategori “valid”. Sehingga soal *posttest* layak digunakan dalam penelitian.

d. Validasi Konstruk

Hasil validasi konstruk diatas yaitu validator ahli media Drs. H. Jani, M. M., M.Pd dosen IPS UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung menyatakan media video pembelajaran *powtoon* dalam model *discovery learning* materi *ASEAN* layak digunakan dengan revisi. Validator ahli materi dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung bernama bu Dita Hendriani M.A menyatakan media pembelajaran layak digunakan tanpa revisi. Validator soal *posttest* Dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung bernama bu Dita Hendriani M.A menyatakan layak digunakan tanpa revisi. Validator Guru IPS SMPN 2 Kademangan bernama bu Sukatmiasih M.Pd menyatakan materi sedikit revisi sedangkan media dan soal *posttest* layak digunakan tanpa revisi.

e. Uji Coba Media Video Pembelajaran *Powtoon*

Uji coba ini dilakukan pada 10 siswa kelas VIII-D (skala kecil) dan 32 siswa kelas VIII-E (skala besar). Peneliti memberikan instrumen respon siswa yang berisi 10 butir penilaian, kemudian membagikan media video *powtoon* melalui *link youtube* dengan menggunakan laptop / hp peneliti. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan 91,6% sedangkan hasil uji coba skala besar yaitu 92,4%. Hal ini dapat diketahui rata-rata dari kedua ujicoba tersebut yaitu 91,8% termasuk dalam kategori “baik”. Dari hasil tersebut media video pembelajaran *powtoon* layak digunakan dalam pembelajaran.

5. Pengaruh Video Pembelajaran *Powtoon* dalam Model *Discovery Learning* Terhadap Siswa

1. Teknik Analisis Keefektifan

a. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui variabel apakah kedua kelas memiliki variabel yang sama atau tidak. Uji ini menggunakan data pretest (nilai sebelum penerapan media) pada kelas VIII-D dan VIII-E. Hasil uji homogenitas mengambil data nilai *pretest* kelas VIII-D dan VIII-E menggunakan *Test of Homogeneity of Variance*. Hasil tersebut menunjukkan nilai sig. 0,902 ($0,902 > 0,05$). Hal ini data kedua kelas tersebut homogen.

b. Uji Normalitas

Untuk mengetahui data normal atau tidak. Data untuk uji ini sama dengan data uji homogenitas yaitu menggunakan nilai *pretest* (Nilai *ASEAN*) kelas VIII-D (kelas kontrol) dan kelas VIII-E (kelas eksperimen). Hasil uji normalitas tersebut menunjukkan nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* pada kelas kontrol yaitu 0,200 sedangkan pada kelas eksperimen yaitu 0,200. Dari hasil tersebut bahwa nilai kedua kelas lebih besar dari 0,05. Sehingga kategori H_0 ditolak dan kedua data kelas tersebut dinyatakan normal karena nilai *Asymp.Sig(2-tailed) > 0,05*.

c. Uji –T (*Uji Hipotesis*)

Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman siswa saat pembelajaran setelah diterapkan media video pembelajaran *powtoon* dalam model *discovery learning* materi *ASEAN*. Hasil Uji-T tersebut Menunjukkan bahwa *sig.(2-tailed)* yaitu 0,003 atau ($0,003 < 0,05$) maka H_1 diterima. Hal ini terdapat pengaruh yang signifikan pada kelas VIII-D (kelas kontrol) dan VIII-E (kelas eksperimen).

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Gambaran Pembelajaran IPS di SMPN 2 Kademangan

Hasil observasi peneliti bahwa siswa kurang tertarik dengan media pendidik, siswa merasa bosan dengan media pendidik sehingga minat belajar siswa rendah ditunjukkan pola perilaku: (1) siswa tidak mau bertanya, (2) siswa tidak mau merespon, (3) siswa bosan dengan media, (4) siswa mengantuk dikelas sehingga kognitif siswa menjadi turun.

2. Analisis Kebutuhan Siswa

Melihat minat belajar siswa rendah sehingga peneliti melakukan wawancara kepada siswa dengan hasil kebutuhan siswa ingin media yang disajikan menarik, interaktif dan mampu memberikan suasana menyenangkan dalam belajar.

3. Pengembangan Video Pembelajaran *Powtoon* dalam Model *Discovery Learning* Pada Materi *ASEAN*

Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan memakai pendekatan *ADDIE*. (1) *Analysis* (Analisis). (2) *Design* (Desain). (3) *Development* (Pengembangan), tahap ini yaitu pembuatan media dan mevalidasi media tingkat keefektifan atau kelayakan suatu media. (4) *Implementation* (Implementasi), implementasi ini dilakukan uji coba lapangan kecil dan besar. (5) *Evaluasi* (*Evaluation*), yaitu tahap menilai proses dan produk pembelajaran..

4. Kevalidan Media Video Pembelajaran *Powtoon* Dalam Model *Discovery Learning* Materi *ASEAN*

Media video pembelajaran *powtoon* masuk pada kategori valid persentase dari ahli media 86%,. Hasil persentase dari ahli materi sebesar 80,5%. Hasil validasi soal *posttest* dari guru IPS sebesar 89,5%. Hal ini media bernilai valid.

5. Pengaruh Media Video Pembelajaran *Powtoon* dalam Model *Discovery Learning* Materi *ASEAN*

Hasil keefektifan media video *powtoon* dilihat dari hasil *posttest* pada kelas VIII-D dan kelas VIII-E menunjukkan *Sig (2-tailed)*= 0,003 karena nilai tersebut kurang dari nilai signifikan = 0,05 maka H_1 dapat diterima, terdapat perbedaan pengetahuan antara kelas VIII-D (tidak menggunakan media) dan kelas VIII-E (menggunakan media). Didukung dari nilai rata-rata *posttest* kelas VIII-D sebesar 82,68% dengan *posttest* kelas VIII-E sebesar 93,28%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi ini telah selesai, alhamdulillah peneliti sangat bersyukur dan berkat rahmat Allah yang maha kuasa, peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini. Keberhasilan penyelesaian skripsi ini juga berkat dorongan, semangat oleh banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih banyak kepada:

1. Ibu Nur Isroatul Khusna, M.Pd. selaku koordinator program studi tadris Ilmu Pengetahuan Sosial sekaligus sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan dan memberi semangat sampai selesainya skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya. Bapak Katiman dan Ibu Siti Kholiyah yang selalu memberi semangat dan mengarahkan hingga selesainya skripsi ini.
3. Bapak imam zubaedi, S.Pd. Selaku kepala sekolah SMPN 2 Kademangan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, pengambilan data dan informasi hingga selesainya skripsi ini.
4. Serta semua pihak yang sudah membantu, mengarahkan, memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

DAFTAR REFERENSI

- Hasan, Muhammad dkk. 2021. *Landasan Pendidikan*, Tahta Media Group. Hal. 24
- Suarno, Dendi Tri dan Sukirno. 2015. " Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Tema Pemanfaatan Dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas VII SMP ". *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 2.2. Hal. 116
- Nurmaidah. 2016. *Media Pendidikan, Jurnal Al-Afkar* Vol. V, No. 1. Hal. 45
- Undang Undang Republik Indonesia NO. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Pasal 8
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *MISYKAT*, Vol.03,No.01. Hal. 173
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Surakarta: PT Remaja Rosdakarya). Hal. 4
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Surakarta: PT Remaja Rosdakarya.2018). Hal. 10-13

- Wisada, Putu Darma dkk. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter, *Journal of Education Technology*. Vol.3(3). Hal. 141
- Dewi, fifit Fitria dan Sri Lestari Handayani. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*: Vol. 5 No. 4. Hal. 3
- Desyandri, Desyandri dkk. 2019. Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school Pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan model Discovery Learning di kelas V sekolah dasar. *Jurnal konseling dan pendidikan*: Vol.7, No.1. Hal. 17
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Surakarta: PT Remaja Rosdakarya). Hal. 126
- Sugiyono, Prof. Dr. 2022. *Metode Penelitian & Pengembangan*. (Penerbit: Alfabeta Bandung). hal. 285
- Sumiati. 2018. Peranan Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol.3, No.2.
- Anggraeni, Listya dkk. 2021. Analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran daring di sekolah dasar negeri 2 paseh. Dikdas matappa: *Jurnal Ilmu pendidikan dasar*, Vol. 4, No. 2. Hal. 176
- Setiadi, Tedi dan Kiki Nia Sania Effendi. 2021. Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Aritmatika Sosial SMP. *Jurnal pembelajaran matematika inovatif*, Vol 5, No.3. 834
- Khusna, Nur Isroatul dkk. 2022. Implementasi Manajemen Sosial Budaya Pesantren Berbasis Kurikulum Dalam Pengembangan Mutu Lembaga Pendidikan Islam, *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.7, No.2. Hal. 63
- Khusna, Nur Isroatul dkk, Peran Pendidik (Didaktik, Reflektif, Afektif) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Sosial, *Dinamika sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vo.1, No.2. Hal. 96