

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
POWTOON MATA PELAJARAN OLAHRAGA MATERI RENANG UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA VII**

Sahmiansyah¹, Hamsi Mansur², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹syahmiansyah@gmail.com, ² hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Masalah umum di sekolah yang sering terjadi adalah minimnya pengembangan dan penggunaan media pada proses pembelajaran yang memfasilitasi pembelajaran daring bagi guru untuk memenuhi kebutuhan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media video animasi berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran bidang materi olahraga renang. Metode penelitian dan pengembangan dengan menggunakan metode penelitian R&D dan 4D merupakan model pengembangan penelitian ini. Terdapat empat tahapan dalam pengembangan media Video Animasi ini yaitu: define, design, develop dan diseminasi. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan kuesioner. Melibatkan lima ahli, satu ahli materi, dua ahli media dan dua ahli naskah dan bahasa yang berpartisipasi dalam penilaian media Video Animasi berbasis Powtoon. Teknik analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media Animasi berbasis Powtoon mata pelajaran Olahraga materi renang sangat bermanfaat. Hasil uji kelayakan media yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli naskah termasuk dalam kategori sangat layak. Penerapan Media Powtoon juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, media Video Animasi berbasis Powtoon sangat cocok sebagai sarana pembelajaran bagi siswa kelas VII disekolah bersangkutan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi, Powtoon, 4D.

Abstract

A common problem in schools that often occurs is the lack of development and use of media in the learning process that facilitates online learning for teachers to meet students' needs. The purpose of this study was to determine the development and feasibility of Powtoon-based animated video media as a learning media in the field of swimming sports. The research and development method using the R&D and 4D research methods is the model for the development of this research. There are four stages in the development of this Animation Video media, namely: define, design, develop and dissemination. Data for this study were collected through interviews, observation and questionnaires. Involved five experts, one material expert, two media experts and two script and language experts who participated in the Powtoon-based Video Animation media assessment. Data analysis techniques with qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of this research and development indicate that Powtoon-based animation media for sports subjects is very useful. The results of the media feasibility test aimed at media experts, material experts, and script experts are included in the very feasible category. The application of Powtoon Media can also increase student learning interest. Therefore, Powtoon-based Video Animation media is very suitable as a learning tool for class VII students at the school concerned.

Keywords: Development, Learning Media, Infographic, PAI, 4D

Pendahuluan

Pemberlakuan PPKM di beberapa daerah untuk menekan penyebaran virus corona, Pelaksanaan PPKM di daerah ditentukan berdasarkan tingkat atau tingkat infeksi, penentuan tingkat PPKM juga didasarkan pada pencapaian umum target vaksinasi dosis 1 dan vaksinasi dosis 1 lansia di atas 60 tahun. Dunia pendidikan dalam menyikapi masalah diatas dengan mengeluarkan surat edaran. Pengajaran tatap muka (PTM) terbatas yang dapat diselenggarakan pada satuan pendidikan dengan daya tampung ruang kelas 50% berada di kawasan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM).

Sementara itu, satuan pendidikan yang berada di PPKM tingkat 1, 3 dan daerah tunduk pada pengaturan pendidikan yang diatur dalam Surat Edaran Nomor Tahun 2020 Peraturan Bersama Empat Menteri selama pandemi Covid-19 masih dilaksanakan tentang Penerapan Kebijakan Pendidikan Penularan Virus Corona (COVID-19) dalam keadaan darurat). Guru diharuskan mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi saat ini, agar proses pembelajaran menjadi menarik, salah satu hal yang harus dilakukan guru saat ini adalah berusaha mengembangkan dan menggunakan lingkungan belajar yang menarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dirancang untuk memudahkan dalam penyampaian materi yang bersifat visual (Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N., 2021).

Media pembelajaran membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, tidak monoton atau membosankan, artinya dosen/guru dapat menciptakan situasi kelas yang berbeda, menetapkan metode pengajaran yang berbeda dan menciptakan suasana emosional yang sehat bagi siswa. (Talizaro, Tafonao, 2018, p. 110). Hal ini meningkatkan perhatian siswa terhadap mata pelajaran, media dapat meningkatkan minat dan semangat siswa, dan diharapkan proses pembelajaran berjalan lebih baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Pembelajaran olahraga adalah proses pendidikan di mana aktivitas fisik digunakan untuk membawa perubahan luas dalam kualitas individu dalam hal keseimbangan fisik, mental dan emosional.

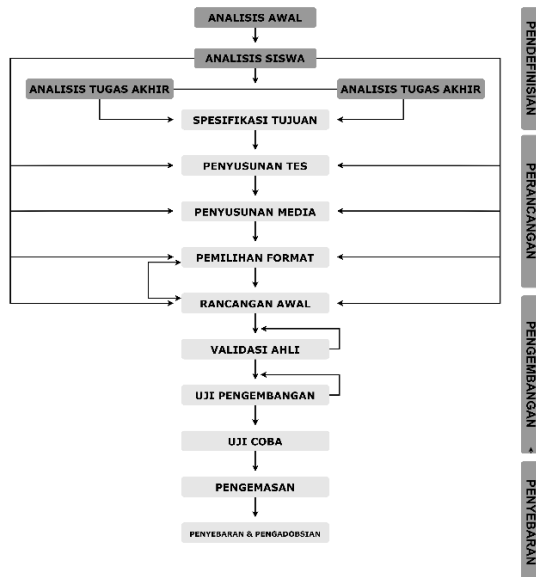
Penerapan dan pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon dirasa dapat membantu dalam sarana menyampai indormasi atau materi pada Mata Pelajaran Olahraga Materi Renang. Menurut Graham (2015:7), powtoon adalah perangkat lunak web yang inovatif dan sederhana untuk membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendamping pada mata pelajaran olahraga di MTsS Ismaili Kambat Selatan, penggunaan media oleh guru masih kurang metode yang digunakan guru dalam pembelajaran olahraga hanya menyampaikan materi dikelas kemudian praktek diluar kelas. Didalam kelas guru hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi sehingga siswa lebih cenderung menyukai praktek diluar kelas dari pada menerima materi dikelas. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran dikelas menjadi menarik diantaranya dengan penggunaan media video pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran olahraga.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan lingkungan belajar materi renang berbasis Powtoon. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alternatif yang dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Peneliti memilih judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Olahraga Materi Renang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII MTsS Ismaili Kambat Selatan" dengan harapan dapat membantu memecahkan masalah pembelajaran dikelas khususnya pada mata pelajaran olahraga di MTsS Ismaili Kambat Selatan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development yang sering disebut dengan R&D untuk mengembangkan media pembelajaran. Metode R&D dapat diartikan sebagai metode penelitian ilmiah untuk kajian, desain, produksi dan validasi produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2019, p. 396). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan pada tahun 1997 oleh S. Thiagarajan, dkk. Model tersebut dibuat berdasarkan model sebelumnya dan berdasarkan pengalaman nyata dalam merancang, mengembangkan, mengevaluasi dan mendistribusikan media pembelajaran. Seperti namanya, model 4D



terdiri dari empat tahap utama, yaitu definisi, desain, pengembangan, dan diseminasi (Thiagarajan, Dkk, 1997. p. 5).

Gambar 1 Model Pengembangan 4D

Pada fase definisi, masalah diidentifikasi dan data serta pengamatan dikumpulkan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Tahap desain media kemudian dilakukan, dimana solusi dari permasalahan tersebut dapat dibuat yang dapat dikembangkan untuk menghasilkan ide atau produk media yang dapat dipublikasikan. Dalam penelitian ini, guru dari Jurusan Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin berpartisipasi sebagai ahli media

dan guru olahraga dari MTsS Ismaili Kambat Selatan, Dosen PS-PBSI FKIP ILM berpartisipasi dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Video Animasi berbasis Powtoon. Penelitian ini dilakukan di MTsS Ismaili Kambat Selatan Jl. Pahlawan Desa Kambat Selatan Kec. Pandawan Kab. Hulu Sungai Tengah. Lama penelitian ini kurang lebih 2 bulan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, survei dan wawancara. Pengamatan dilakukan untuk mempelajari dan menemukan masalah yang harus diatasi. Wawancara dilakukan dengan guru Olahraga di MTsS Ismaili Kambat Selatan. Setelah itu angket digunakan pada tahap validasi dan uji coba produk media pembelajaran, selanjutnya dilakukan analisis dengan validasi dan uji coba data sebagai berikut::

1. Tetapkan nilai untuk setiap indeks komoditas skala Likert.
2. Hitung skor total untuk masing-masing mempelajari indikator dengan rumus $T \times P_n$.
3. Cari nilai tertinggi (Y) dan nilai terkecil (X) dari poin penilaian
4. Tentukan nilai rentang setiap skor menggunakan rumus: $I = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}}$
5. Menafsirkan skor menggunakan kriteria dalam tabel berikut:

Nilai (Likert)	Interval	Kriteria
1	0%-19,99%	Sangat Kurang Baik (Revisi Total)
2	20%-39,99%	Kurang Baik (Revisi)
3	40%-59,99%	Cukup Baik (Perlu Revisi)
4	60%-79,99%	Baik (Tidak Revisi)
5	80%-100%	Sangat Baik (Tidak Revisi)

6. Hasil nilai interpretasi kemudian dihitung menggunakan rumus index sebagai berikut :

$$\text{Rumus Index \%} = \frac{\text{Total Skor}}{Y} \times 100.$$

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon untuk mata pelajaran olahraga Kelas VII. Metode penelitian ini adalah penelitian RandD (Research and Development) dengan model pengembangan 4D. Penelitian R&D digunakan untuk mengembangkan produk guna menguji keefektifannya (Sugiyono, 2015, p. 07). Tahapan penelitian adalah pendefinisian, desain, pengembangan dan diseminasi. Pada tahap pendefinisian, masalah didefinisikan dan dianalisis dalam bentuk analisis pendahuluan, analisis siswa, analisis konseptual, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Setelah fase ini, pertanyaan mengarah pada pengembangan materi video pembelajaran animasi berbasis Powtoon.

Pada tahap desain dilakukan beberapa tahapan yaitu persiapan tes, pemilihan media, pemilihan format dan rencana awal. Untuk menentukan klasifikasi media dibuat persiapan tes. Pemilihan media merupakan tahapan dimana peneliti memilih jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahapan-tahapan tertentu. Kemudian pemilihan format untuk mengatur format media jika jenis media yang ditentukan. Selain itu, tahap desain awal dilakukan dengan membuat sketsa sebelum produksi atau pengembangan media (Hidayat, M. R., Sofyan, A., & Utama, A. H., 2021) .

Tujuan tahap pengembangan adalah menghasilkan produk akhir sebagai media pembelajaran Video Animasi berbasis Powtoon melalui telaah ahli media, materi dan naskah. Validasi dilakukan untuk mengungkap kekurangan media. Pakar media mengkonfirmasi dan mengevaluasi hasilnya. Perubahan dilakukan berdasarkan umpan balik dan saran ahli untuk memperbaiki dan meningkatkan produk media. Pada akhir fase review, media diujicobakan kepada sekelompok kecil siswa untuk mendapatkan

tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Video Animasi berbasis Powtoon yang dikembangkan.

Tahap akhir dari penelitian ini adalah diseminasi yaitu tahap pendistribusian atau diseminasi. penyebaran produk media pembelajaran Video Animasi berbasis

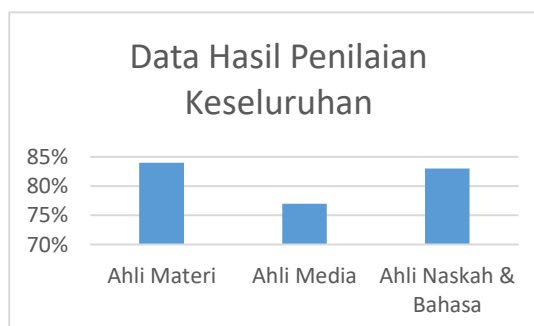


Powtoon dilakukan dengan cara menyebarkan produk media tersebut kepada dosen-dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, MTsS

Gambar 2 Tampilan Media

Ismaili Kambat Selatan dan FKIP ULM.

Berdasarkan hasil tahap pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya, skor rata-rata ahli materi pada media pembelajaran Video Animasi berbasis Powtoon adalah 84% dan skor maksimal 100%. Skor agregat rata-rata ahli media adalah 77% dari skor maksimal 100%. Skor rata-rata ahli naskah dan bahasa adalah 88% dan skor maksimal 100%. Dari ketiga hasil tersebut diperoleh skor rata-rata 83% dan skor maksimal 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Video Animasi berbasis Powtoon yang



dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan praktis dapat digunakan

Diagram 1 Data Hasil Penilaian

sebagai media pembelajaran pada umumnya. Hasil Pre Tes dan Post Test nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan Media tersebut menunjukkan nilai N-gain mengalami peningkatan yaitu 0,66 dan masuk kategori sedang.

Kesimpulan

Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dengan Materi Renang Kelas VII Mata Pelajaran Olahraga Dikembangkan Berdasarkan Model Pengembangan D dengan Tahap Definisi, Desain, Pengembangan dan Penyebarluasan. Menurut hasil survey yang dilakukan pada tahap pengembangan, keseluruhan pada ahli materi, ahli media, dan ahli naskah bahasa masuk dalam kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti memiliki beberapa saran, antara lain:

1. Bagi peneliti dan Mahasiswa teknologi pendidikan, perlu digali lebih jauh dan mendalam bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang baik dengan memperhatikan karakteristik siswa dan kebutuhan sekolah tempat media tersebut dikembangkan.
2. Bagi Pendidik di MTsS Ismaili Kambat Selatan yang bersangkutan hendaknya memanfaatkan perkembangan internet (Powtoon) yang bisa dimanfaatkan jadi media pembelajaran video animasi ini semaksimal mungkin agar siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran dikelas
3. Bagi siswa MTsS Ismaili Kambat Selatan harus mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan aktif karena sudah terdapat bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa

DAFTAR PUSTAKA

Graham, Bruce. (2015). *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publishing.

Hidayat, M. R., Sofyan, A., & Utama, A. H. (2021). Pemanfaatan Media Montessori Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD. *J-INSTECH*, 1(2), 138-145.

Mansur, H., Utama, A. H., & Sari, N. (2021, October). PEDATI Learning Design to Develop Asynchronous Online Learning Methods During the Covid-19 Pandemic. In *2021 Universitas Riau International Conference on Education Technology (URICET)* (pp. 65-70). IEEE.

Mendikbudristek Nomor 2 Tahun 2022 tentang Diskresi Pelaksanaan Keputusan Bersama Empat Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19.

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Talizaro Tafonao, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, Juli 2018, Hal. 110.

Thiagarajan, Sivasailam, dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.