



**Yola Anjani¹
 Meldawati²
 Kaksim³** | **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
 SEJARAH MENGGUNAKAN APLIKASI POWTOON
 PADA MATERI UPAYA BAGSA INDONESIA
 DALAM MENGHADAPI ANCAMAN DISINTEGRASI
 BANGSA**

Abstrak

Artikel ini dilatar belakangi oleh belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan disekolah yaitu hanya terpaku pada media pembelajaran seperti media Lembar Kerja Siswa (LKS), media power point, dan media buku cetak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga bisa membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *powtoon*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering di sebut *Research and Development (R & D)* adalah sebuah metode dalam penelitian yang menghasilkan serta menguji keefektifan dari suatu produk. Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate)*. Hasil dari penelitian ini yaitu, validasi ahli media diperoleh persentase 86%, ahli materi diperoleh persentase 82%, dan ahli bahasa diperoleh persentase 84% dan memperoleh hasil akhir 84% dengan kriteria sangat valid. Media pembelajaran juga diuji kepraktisannya oleh guru dan peserta didik. Pada uji coba media pembelajaran oleh guru diperoleh persentase 88% dan peserta didik diperoleh persentase 91% dan memperoleh hasil akhir total 90% dengan kriteria sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Aplikasi Powtoon.

Abstract

This article is motivated by the lack of learning media used in schools, namely only focusing on learning media such as Student Worksheets (LKS), power point media, and printed book media in the history learning process. Therefore, researchers are interested in developing an interesting and innovative learning media so that it can help students in following the learning process. This learning media was created using the Powtoon application. This research uses research and development methods or often called Research and Development (R & D), which is a research method that produces and tests the effectiveness of a product. The research and development used is the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate). The results of this research are, media expert validation obtained a percentage of 86%, material experts obtained a percentage of 82%, and language experts obtained a percentage of 84% and obtained a final result of 84% with very feasible criteria. The practicality of learning media is also tested by teachers and students. In the learning media trial by the teacher, the percentage obtained was 88% and the students obtained a percentage of 91% and obtained a total final result of 90% with the criteria being very practical for use as a history learning media.

Keywords: Development, Learning Media, Powtoon

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan menjadi tolak ukur dalam kemajuan bangsa yang berperan untuk membentuk generasi-generasi yang beriman, bermoral dan berakhlak mulia serta

^{1,2,3} Pendidikan Sejarah, Ilmu Sosial Dan Humaniora, Universitas PGRI Sumatra Barat
 yola4nj4ni@gmail.com, meldawati@upgrisba.ac.id, kaksim@upgrisba.ac.id

berkualitas. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas maka akan mampu melahirkan generasi yang berkualitas pula (Ulva et al., 2022:353).

Pembelajaran adalah segala upaya yang sengaja dilakukan oleh pendidik untuk menyertakan secara langsung peserta didik dalam aktivitas belajar. Suardi (2018) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaktif antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar di lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran adalah bantuan pendidik dalam memperoleh pengetahuan, kemahiran dan karakter serta membentuk kelakuan dan keyakinan siswa sehingga mereka bisa melaksanakan pembelajaran dengan maksimal (Prawesti et al., 2023:7929).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami peserta didik dan menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang pendidik mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan.

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka, dapat dirumuskan masalah penulisan sebagai berikut: Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi powtoon pada materi upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa, dan bagaimana kevalidan dan kepraktisan media tersebut.

Hasil yang diamati di SMA Negeri 1 Sungai Aur pada bulan Juli sampai Desember 2023, pada saat pembelajaran sejarah pendidik menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran visual seperti buku cetak, lembar kerja siswa (LKS), power point. Hal ini membuat peserta didik menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran yang digunakan pendidik. Pembelajaran yang kurang inovatif membuat peserta didik menjadi pasif dan tidak merespon pendidik ketika mengajar. Mereka lebih banyak diam dan bahkan ada juga yang mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi powtoon pada materi upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui persentase kelayakan dan kepraktisan dari produk yang dibuat.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir untuk membantu pendidik untuk mendesain media pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan menyenangkan yaitu aplikasi powtoon. Powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik. (Anggita, 2021:46).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Metode Research and Development (R&D) dengan proses pengembangannya menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Model pengembangan ADDIE memiliki tujuan untuk mendesain dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien. Model desain ADDIE dirancang melalui lima tahapan pengembangan yang dilakukan secara sistematis. Model pengembangan ADDIE memiliki tujuan untuk mendesain dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien. Model desain ADDIE dirancang melalui lima tahapan pengembangan yang dilakukan secara sistematis.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)
 - a. Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilaksanakan untuk melihat gambaran kondisi di lapangan yang berkaitan dengan proses pembelajaran sejarah peserta didik kelas XII IPS 4 SMAN 1 Sungai Aur. Berdasarkan Observasi yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran sejarah pendidik menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran visual seperti buku cetak, Lembar Kerja Siswa (LKS), power point. Di samping itu padatnya materi sejarah menjadikan kurangnya waktu untuk pembelajaran sejarah. Dari pernyataan

diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan efisien.

b. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kurikulum. Di SMA N 1 Sungai Aur menerapkan kurikulum 2013. Dimana kurikulum 2013 menekankan pada penggunaan teknologi. Hal ini sejalan dengan pengembangan media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi powtoon yang merupakan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

c. Analisis *Kompetensi Dasar (KD)*

Pada tahap analisis KD ini untuk merumuskan dan menyesuaikan KD yang akan disampaikan atau ditampilkan dalam media yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penggunaan media yang dikembangkan dalam membantu proses belajar mengajar dikelas implementasi. Adapun KD yang diambil yaitu KD 3.1 Menganalisis Upaya Bangsa Indonesia Dalam Menghadapi Ancaman Disintegrasi Bangsa.

2. Tahap Desain (*Design*)

a. Penyusunan Materi

Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi yang telah di tentukan pada tahap analisis. Materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum 2013 kelas XII. KD yang diambil yaitu KD 3.1 Menganalisis Upaya Bangsa Indonesia Dalam Menghadapi Ancaman Disintegrasi Bangsa. Indikator yang diambil yaitu tentang PKI Madiun 1948, DI/TII, APRA, Andi Aziz, RMS Dan G-30S/PKI Tujuan pembelajarannya yaitu peserta didik mampu menganalisis latar belakang, proses pergerakan dan berakhirnya pemberontakan.

b. Pemilihan Media

Pada tahap ini dilakukan pemilihan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh dosen ahli media, materi dan bahasa. Validasi ahli media dosen pendidikan informatika Ibu Rini Novita, M.Pd.T., Validasi ahli materi divalidasi oleh dosen Pendidikan Sejarah Ibu Refni Yulia, M.Hum dan validasi ahli bahasa dilakukan oleh doen Pendidikan Bahasa Bapak Armet, M.Pd.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi *powtoon* dinyatakan valid, maka produk tersebut akan di uji cobakan kepada guru sejarah dan juga peserta didik. Uji coba terhadap guru sejarah yaitu Ibu Anisda, S.Pd selaku guru sejarah di SMA Negeri 1 Sungai Aur dan uji coba pada peserta didik dilakukan dikelas XII IPS 4 SMAN 1 Sungai Aur dengan jumlah peserta didik 30 orang.

5. Tahap Evaluation (*Evaluasi*)

Tahap ini adalah tahap terakhir dari ADDIE, pada tahap ini yang dilakukan peneliti yaitu menilai atau mengevaluasi angket yang di berikan kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dibuat oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Angket dan lembar validasi. Sedangkan teknik analisis data dapat dilakukan dengan analisis data lembar validitas dan analisis data lembar praktikalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran menggunakan teori *stimulus respon*. Teori *behavioristik* yang merupakan induk besar teori *stimulus* dan *respon*, menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara *stimulus* dan *respon*. Teori Stimulus respon digunakan untuk melihat bagaimana respon peserta didik kelas XII IPS 4 ketika diberikan stimulus berupa media pembelajaran sejarah dalam bentuk video. Menggunakan teori stimulus respon peneliti ingin melihat apakah pemberian stimulus media pembelajaran media pembelajaran sejarah. Implikasi teori stimulus respon dalam penelitian ini dengan cara memberikan stimulus berupa video pembelajaran kepada peserta didik dan melihat respon yang mereka berikan dimana apakah peserta didik suka dengan pembelajaran menggunakan video atau tidak, atau apakah peserta didik semangat belajar sejarah menggunakan video pembelajaran.

Tahap pengembangan media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi powtoon yang telah divalidasi oleh 3 orang ahli yang sesuai dengan bidangnya, yaitu Refni Yulia.,M.Hum sebagai pakar materi, Armet.,M.Pd sebagai pakar bahasa, dan Rini Novita.,M.Pd.T sebagai pakar media. Setelah diberikan penilaian, validator ahli juga memberikan saran-saran serta masukan untuk pengembangan produk lebih jauh. Saran-saran serta masukan yang diperoleh dari validator ahli dijadikan bahan pertimbangan dalam proses perbaikan media. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbentuk video telah memperoleh syarat kevalidan dari hasil penilaian yang dilakukan oleh para pakar. Masukan validator disajikan di bawah :

Tabel 1. Saran-Saran Validasi Ahli

No.	Nama Validator	Saran-Saran Validator
1.	Rini Novita.,M.Pd.T	Tata tulis dalam slide media masih ada yang salah, kata-kata slide masih salah, perubahan warna teks dalam background dimana untuk background gelap harus diubah menjadi lebih terang.
2.	Refni Yulia.,M.Hum	Video dokumenter yang ditampilkan dikurangi durasinya.
3.	Armet.,M.Pd	Kata-kata penulisan masih ada yang salah dalam slide

(Sumber: Lembar Validasi Ahli Media Powtoon)

Setelah dilakukan uji validasi ahli dan memperoleh saran-saran dari ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Langkah berikutnya yaitu perbaikan media pembelajaran *powtoon*. Hasil dari penilaian oleh pakar media, materi maupun bahasa selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel yang telah diolah secara manual, dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

No.	Indikator	Skor diperoleh	persentase	Kategori
1.	Aspek Kelayakan Media	43	86%	Sangat Valid
2.	Aspek Kelayakan Materi	41	82%	Sangat Valid
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	42	84%	Sangat Valid
Jumlah		126	84%	Sangat Valid

Sumber: Hasil olahan data penelitian

Berdasarkan hasil validasi ahli di atas, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi powtoon masuk kategori sangat valid yaitu dengan persentase 84% yang artinya media pembelajaran sejarah yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi powtoon sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Praktikalitas media dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi powtoon pada materi upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman diintegrasikan bangsa yang dikembangkan peneliti. Pada tahap ini data yang diperoleh dari angket yang disebarkan kepada guru dan peserta didik kelas XII IPS 4 SMAN 1 Sungai Aur dilakukan pengolahan data. Pengolahan data dilakukan menggunakan microsoft excel. maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Oleh Pendidik

No.	Nama Pendidik	Skor diperoleh	persentase	Kategori
1.	Anisda, S.Pd	44	88%	Sangat praktis

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti

Dari tabel diatas, dapat diperoleh bahwa penilaian terhadap aspek praktikalitas media pembelajaran oleh pendidik memperoleh persentase 88% dengan kriteria sangat praktis.

No.	Jenis Uji Coba	Skor diperoleh	persentase	Kategori
1.	Praktikalitas media oleh peserta didik	1372	91%	Sangat praktis

Dari tabel diatas, dapat diperoleh bahwa penilaian terhadap aspek praktikalitas media pembelajaran untuk peserta didik memperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat praktis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini terlaksana dan selesai dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari narasumber penelitian, dosen pembimbing yang selalu membimbing dengan baik dan memberikan saran kepada penulis, dosen pengampu mata kuliah, ketua program studi dan sekretaris program studi yang telah mempermudah penulis serta memberikan saran dan masukan dalam penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan diatas maka diperoleh kesimpulan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada pembelajaran sejarah yang meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sehingga diperoleh nilai validasi media 86% dengan kriteria sangat valid, ahli materi diperoleh nilai 82% dengan kriteria sangat valid dan ahli bahasa diperoleh nilai 84% dengan kriteria sangat valid. Data yang dikumpulkan diolah kemudian diperoleh hasil validasi sebesar 84% dengan kriteria "Sangat Valid". Pada penilaian praktikalitas yang dilakukan oleh guru mata pelajaran sejarah mendapat nilai 88% kriteria sangat praktis. Kemudian, pada uji coba kepada peserta didik mendapat skor 1372 dengan persentase 91% kriteria sangat praktis. Data yang dikumpulkan diolah kemudian diperoleh hasil kepraktisan 90% dengan kriteria sangat praktis digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferdiansyah, Randa, Z., & Meldawati. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Sma Negeri 2 Tilatang Kamang Pada Peradaban Awal Di Kepulauan Indonesia menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik. 4(2), 193–200.
- Prawesti, D. N., Husnita, L., & Meldawati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinning Wheel Game Berbantuan Power Point Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMAN 19 Tebo. 06(01), 7928–7935.
- Ulva, F., Husnita, L., & Kaksim. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemirincing Dalam Meningkatkan Aktivitas Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS SMAN 1 Mukomuko. 7(2), 352–361.
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi
- Felia, F., Husnita, L., & Meldawati, M. (2022). Media Ludo Game Sejarah (Lugas) Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Kelas X Mipa 1 Sman 13 Padang. Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah, 7(2), 244. <https://doi.org/10.24114/ph.v7i2.37369>
- Irganadilla, L. (2021). Pengaruh pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis audiovisual terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI. 11–38.