

# PENGEMBANGAN MEDIA POWTOON BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

Yeni Andrianti, L.R. Retno Susanti, Hudaidah  
Universitas Sriwijaya

**Abstract:** *This study is to develop a teaching medium on history using Powtoon Based Audiovisual media applied by Macromedia Flash 8 for Senior High School students and using material in the Battle of Bandung (March 23, 1946). The method used was the development research method (Research Development), the selected design was the Hannafin and Peck development model . The steps of development were (1) Needs Analysis, (2) Stage Design, and (3) stages of development and implementation (Arini, 2014). Validity and media of learning assessed by three expert teams, materials expert, design expert or plan learning device, and media experts. 4.32 validity of the material was in category of very valid, 4.00 designs included in the category valid, and 3.70 the media were included in the category valid. Development research has been done by tried out on IPS2 XI grade in SMA 13 Palembang, the potential effects of media use can be seen from students' achievement. Overall, the means of pretest was 48.7 to the unfavorable category and then the means of posttest was 84.7 in favor categories. there was 35.6% increasing and gain scores was 0.69,  $0.69 > 0.7$  so it was included in the medium category. These results indicate that the use of audiovisual media Powtoon Based on the subjects of history have been successfully applied as seen from the potential effects of the students' learning achievement.*

**Keywords :** *Powtoon Audiovisual Media Based, Macromedia Flash 8 , Research Development , Hannafin and Peck , and Potential Effect*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi mengharuskan pembaharuan secara menyeluruh dalam bidang kehidupan khususnya dalam bidang pendidikan yang mutlak diperlukan untuk meningkatkan SDM yang mampu bersaing pada dunia global. Seiring dengan meningkatnya tuntutan akan mutu dan kualitas pendidikan, tentang profesionalisme pendidik juga menjadi wacana di dunia pendidikan saat ini. Guru menjadi pilar utama yang berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu syarat guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pengelolaan peserta didik, yaitu mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan

interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Sagala 2009: 32).

Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berkaitan erat dengan pengertian pembelajaran sebagai proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi materi yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, peserta didik, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pembelajaran dan penerima pesannya adalah peserta didik atau juga guru (Sadiman dkk 2010: 12). Jadi, guru masa kini diharapkan mempunyai kemampuan untuk memanfaatkan teknologi modern sebagai media untuk membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas

pendidikan.

Media pembelajaran bisa digunakan pada seluruh mata pelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran sejarah. Di Sekolah Menengah Atas (SMA), sejarah adalah bagian kajian dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial terbagi menjadi beberapa kajian yaitu ekonomi, geografi, sejarah dan sosiologi. Namun pada penelitian ini peneliti hanya terfokus pada satu kajian yaitu pada kajian pembelajaran sejarah. Dalam proses pembuatan media pembelajaran sangat membutuhkan kreativitas guru sejarah, sehingga mampu mengaplikasikan pemahamannya kepada peserta didik, dengan mengangkat aspek-aspek kejiwaan dari peristiwa sejarah tersebut, sehingga pembelajaran sejarah lebih bermakna dan berpeluang mewujudkan pembelajaran sejarah yang sarat dengan ide, nilai, dan jiwa historis yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik (Fatimah, 1996:2).

Prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi-potensi peserta didik secara optimal. Upaya untuk mendorong terwujudnya perkembangan potensi peserta didik tersebut tentunya merupakan suatu proses panjang yang tidak dapat diukur dalam periode tertentu, apalagi dalam waktu yang sangat singkat, meskipun demikian, indikator terjadinya perubahan kearah perkembangannya pada peserta didik dapat dicermati melalui instrumen-instrumen pembelajaran yang dapat digunakan guru. Oleh karena itu seluruh proses dan tahapan pembelajaran harus mengarah pada upaya mencapai perkembangan potensi-potensi anak tersebut (Aunurrahman, 2010:113).

Tujuan utama pengelolaan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal. Sebab berkembangnya tingkah laku peserta didik sebagai tujuan belajar hanya dimungkinkan adanya pengalaman belajar yang optimal itu.

Disini jelas bahwa pendayagunaan teknologi pendidikan memegang peranan penting (Tirtarahardja dan La Sulo, 2005:41).

Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 1996:15).

Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik di kelas XI IPS2 mereka mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan sesekali menggunakan media *power point* yang biasa. Mereka berpendapat bahwa apabila proses pembelajaran menggunakan media, terutama media yang lebih interaktif maka proses pembelajaran akan lebih menarik karena terdapat gambar, animasi dan musik. Kemudian pemanfaatannya bisa dikelas menggunakan layar *proyektor* maupun secara individu atau secara kelompok kecil serta *fleksibel* penggunaan waktu yang ditampilkan pada media, sehingga mereka dapat menyimak dan memahami materi yang diberikan dengan baik dan pembelajaran menjadi menarik. Materi yang saya pilih yaitu Perlawanan di Kota Bandung (23 Maret 1946). Alasan saya memilih materi ini berdasarkan hasil wawancara terbuka dengan guru dan beberapa peserta didik materi ini dianggap baik untuk diterapkan sebab peserta

didik ingin mengetahui lebih dalam lagi tentang pertempuran yang ada di Kota Bandung. Batasan tahun yang saya gunakan hanya pada tahun 1946 sebab ini merupakan puncak peristiwa Bandung menjadi lautan api.

Hasil yang didapat dari wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah adalah guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan tidak terlalu sering menggunakan media dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebelumnya hanya sebatas pemanfaatan media berbentuk *Powerpoint* dimana penjelasannya didominasi oleh materi yang padat tanpa dilengkapi dengan gambar, video, animasi dan suara. Beliau lebih sering menggunakan buku paket saja untuk memberikan materi dan beliau kurang mendapatkan informasi data mengenai materi perlawanan di Kota Bandung. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu dan memberikan informasi kepada peserta didik dan guru mengenai pertempuran yang terjadi di Kota Bandung. Berdasarkan analisis diatas, diperoleh informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merencanakan suatu produk atau media.

Berdasarkan penjelasan dari kesimpulan hasil wawancara diatas, yaitu bahwa faktor yang menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sejarah disebabkan oleh metode belajar yang kurang tepat. Kurangnya pemanfaatan media pada saat proses pembelajaran membuat peserta didik merasa bosan dengan metode ceramah yang terkesan monoton dan hanya terfokus pada guru dan buku paket permasalahan ini lah yang menyebabkan peserta didik cenderung malas dalam membaca. Ini lah yang menjadikan fokus peneliti untuk membuat program pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik sehingga mudah memahami setiap pembelajaran yang akan dijelaskan.

Kehadiran media pembelajaran menjadi

momentum yang sangat strategis, karena hadir disaat peserta didik dan Guru memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak saja menjadi sumber informasi dalam proses pembelajaran, akan tetapi dapat memudahkan proses pembelajaran didalam kelas. Dengan media pembelajaran ini juga akan mampu meningkatkan kreativitas, minat, dan hasil belajar yang baik bagi peserta didik.

Pada umumnya, jenis media pembelajaran bervariasi, diantaranya seperti media berprogram manusia, media berprogram cetakan, media berprogram visual, media berprogram audio visual, dan media berprogram komputer. Salah satunya media yang akan saya kembangkan adalah media *powtoon* berbasis *audiovisual*. *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi pra-dibuat benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna menggunakan suara overs (Villar,2013:9).

Penelitian mengenai pengembangan media *Powtoon* ini menurut sepengetahuan peneliti belum ada yang meneliti, oleh sebab itu untuk melihat perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian lain peneliti mencari penelitian yang sama atau hampir mirip dengan media yang dikembangkan oleh peneliti. Karena media yang dikembangkan oleh peneliti media *Powtoon* yang diaplikasikan dengan *Macromedia Flash* untuk membandingkannya dengan penelitian lain. Peneliti mencari media yang menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* juga. Pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* ini pernah dibahas dalam penelitian Alief Ahdian Fajar Arifin (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8* Pada Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Kelas VII”. Dengan Hasil penelitiannya menyatakan bahwa pengembangan media interaktif sangat

berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berhitung peserta didik dan terhadap hasil belajarnya. Hasil yang sama juga diperoleh oleh Elis Prama Gustiningrum (2014) dengan judul “Pengembangan Media Animasi Dengan *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model “ASSURE”. Relevansi penelitian ini memberikan dukungan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer efektif memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

Kedua penelitian tersebut memberikan pengetahuan kita tentang pengaruh baik peningkatan prestasi siswa dalam memecahkan masalah. Meningkatnya prestasi karena dalam proses pembelajaran disertai rasa senang dan motivasi peserta didik yang baik. Penelitian ini menggambarkan keberhasilan pembelajaran adalah tertariknya siswa pada media pembelajaran. Dari penelitian ini terlihat sikap afektif dan psikomotorik peserta didik yang baik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Melalui penggunaan media *Powtoon Berbasis Audiovisual* ini, diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi dengan waktu yang lebih singkat. Proses pembelajaran juga menjadi menyenangkan karena disamping mampu menyajikan materi yang lebih efektif melalui kemampuan visual, teks, grafis, gambar, foto, sound dan animasi. Dengan media ini juga peserta didik dapat menambah pengetahuan, pola pikir terhadap pembelajaran sejarah yang monoton dan dapat menumbuhkan kreativitas pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk lebih mengetahui lebih banyak lagi tentang media-media pembelajaran yang lebih baru dan unik.

Terdapat perbedaan antara penelitian pendidikan pengembangan dengan penelitian pendidikan eksperimen. Pada penelitian pengembangan identifikasi masalah dilakukan dengan analisis kebutuhan peserta didik, sehingga penelitian pengembangan dilakukan apabila hasil dari identifikasi masalah

membuktikan bahwa baik guru dan peserta didik membutuhkan suatu produk media pengembangan dapat menunjang proses pembelajaran. Sementara penelitian pendidikan eksperimen dilakukan untuk membuktikan seberapa besar pengaruh model yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran terhadap dampak perubahan potensial peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas menunjukkan bahwa masih kurangnya pengetahuan guru terhadap teknologi khususnya pada media pembelajaran. Dan juga kurang efektifnya media yang digunakan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru-guru masih banyak yang tidak bisa mengoperasikan computer

### **Rumusan Masalah**

Untuk mengetahui batasan masalah dalam penelitian ini, penulis merumuskan permasalahan agar penguraian dapat tersampaikan dengan jelas dan sistematis. Maka rumusan masalah dalam tulisan ini, yaitu bagaimana cara mengembangkan media *Powtoon* berbasis audiovisual dalam pembelajaran sejarah yang valid dan praktis?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Powtoon* berbasis *Audiovisual* dalam pembelajaran sejarah yang valid dan praktis.

### **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan diatas yang penulis kaji, maka adapun manfaat yang diambil dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk menambah pengetahuan penulis tentang media pembelajaran khususnya dan pembaca pada umumnya.
2. Agar peserta didik lebih mampu memahami materi yang akan di jelaskan dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung nanti.

3. Untuk menambah wawasan peserta didik mengenai pertempuran di Kota Bandung (23 Maret 1946) yang akan dikemas lebih menarik menggunakan media pembelajaran *Powtoon*.
4. Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik minat peserta didik dan mampu memberikan pemahaman lebih kepada peserta didik.

## METODOLOGI

### Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini ditunjukkan kepada siswa SMA Negeri 13 Palembang pada tahun ajaran 2015-2016 semester ganjil di Kelas XI IPS2. Hal ini dikarenakan pada SMA tersebut telah menerapkan proses pembelajaran pada kurikulum 2013. Akan tetapi pada saat pembelajaran mereka tidak menggunakan media pembelajaran.

### Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian penulis menggunakan metode pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research Development*, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:297).

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Hannafin and Peck dalam (Arini, 2014). Model pengembangan Hannafin and Peck merupakan model yang berorientasi pada produk khususnya untuk memproduksi media

Model pengembangan Hannafin and Peck terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahapan analisis kebutuhan, tahapan desain, dan tahapan pengembangan dan implementasi. Pada tahapan evaluasi, peneliti menggunakan evaluasi formatif oleh Tessmer hal ini dikarenakan tahapan implementasi pada model Hannafin and Peck tidak bisa menjawab tujuan pada penelitian ini. Didalam model Tessmer ada lima tahapan yang

dijalankan, yaitu evaluasi sendiri (*self evaluation*), evaluasi ahli (*expert review*), uji coba satu-satu (*one to one evaluation*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*). Dari kelima langkah model Tessmer tersebut peneliti hanya menggunakan tiga tahapan, yaitu evaluasi sendiri (*self evaluation*), evaluasi ahli (*expert review*), dan evaluasi uji coba lapangan (*field test*).

Langkah pertama yang dilakukan yaitu peneliti melakukan *Self Evaluation* untuk melihat apakah terdapat hal-hal yang belum baik pada media yang telah dikembangkan. Setelah melakukan *self evaluation*, peneliti melakukan tahapan selanjutnya yaitu evaluasi *expert review*.

Pada saat melakukan tahap *expert review* para ahli materi, desain dan media memberikan saran dan komentar pada lembar validasi yang telah disediakan hal ini dilakukan untuk memperbaiki kualitas materi, desain dan media yang akan peneliti kembangkan.

Setelah tahapan *expert review* dilakukan dan media dianggap sudah layak untuk diujicoba maka tahapan selanjutnya adalah melakukan *field test* untuk melihat hasil belajar peserta didik pada saat media yang peneliti kembangkan diterapkan pada peserta didik.

### Prosedur Penelitian

Pada tahapan prosedur penelitian ini, peneliti mengembangkan model Hannafin and Peck dalam (Arini, 2014:30), sebagai model yang berorientasi pada produk khususnya untuk memproduksi media dengan tiga tahapan-tahapan yang secara sistematis dapat membantu guru dalam merancang program pembelajaran atau instruktur dalam menciptakan program pembelajaran yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat dicapai dengan hasil yang baik. Selanjutnya penelitian ini menggunakan evaluasi formatif Tessmer

(1998:16) menggunakan model Tessmer.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan Hannafin and Peck dan tahap evaluasi menggunakan *Formatif Evaluations Tessmer* untuk mendapatkan dan menghasilkan produk media yang valid dan efektif.

Terdapat 3 tahap yang digunakan dalam prosedur penelitian model Hannafin and Peck ini, yaitu: tahap analisis, tahap desain, dan tahap pengembangan dan implementasi, dan tahap evaluasi. Tahapan pertama yang dilakukan adalah tahapan analisis. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa yaitu menganalisis masalah yang dihadapi oleh siswa, kemudian menentukan tujuan dikembangkannya produk, mengidentifikasi perangkat lunak dan keras yang digunakan dalam mengembangkan produk, dan langkah selanjutnya adalah mengumpulkan informasi dan materi. kemampuan penggunaan komputer dan fenomena apa saja yang dihadapi dilapangan sehubungan dengan pembelajaran Sejarah. Informasi ini didapatkan dengan mewawancarai peserta didik kelas XI IPS2, hasil wawancara tersebut adalah peserta didik berharap diadakannya inovasi serta suasana pembelajaran yang baru dalam pembelajaran sejarah dan kurangnya bahan ajar mengenai Pertempuran di Kota Bandung membuat pengetahuan peserta didik hanya terbatas pada buku teks saja. Namun peserta didik sangat berkeinginan mengetahui peristiwa-peristiwa apa saja yang terjadi pada Pertempuran yang terjadi di Kota Bandung.

Dari itu berdasarkan keinginan peserta didik, peneliti membuat inovasi baru dalam pembelajaran dengan mengembangkan media yang dihasilkan melalui pengembangan dari *powerpoint* yang dicetak dalam bentuk video dengan *motion graphic* atau animasi. Dimana inovasi merupakan kegiatan penelitian,

pengembangan dan/atau perancangan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada kedalam produk atau proses produksi (UUD Nomor 18 Tahun 2002. Bab 1, Pasal 1).

Ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Arsyad, 2011:2) Guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Maka dari itu dibuatlah media pembelajaran *Powtoon* dengan materi pertempuran di kota Bandung. Kemudian peneliti menentukan analisis materi, analisis dilakukan dengan mengacu pada kurikulum 2013. Berdasarkan analisis tersebut maka ditetapkan tentang KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), Indikator, Tujuan Pembelajaran indikator yang akan dicapai. Setelah itu peneliti mulai mendesain media *powtoon* dan diaplikasikan dengan aplikasi *macromedia flash 8*.

Tahapan selanjutnya ialah tahap mendesain. Tahap desain ini diawali dengan melakukan persiapan yaitu berupa konsep mengenai produk yang dikembangkan flowchart, dan storyboard yang dikembangkan pada penelitian ini. Kemudian tahapan pengembangan dan implementasi pada tahapan ini apa yang telah dibuat digunakan dalam pengembangan produk dengan aplikasi yang digunakan.

Setelah tahapan tersebut dilakukan maka barulah peneliti mengaplikasikan naskah (*storyboard*) ke dalam komputer. Yang meliputi penentuan desain awal seperti gambar *background*, peletakan dan penentuan bentuk animasi, menentukan nama dan penggunaan *navigator*, *hyperlink*, penentuan warna dan musik kemudian isi materi dan bentuk evaluasi. Setelah peneliti yakin dengan produk yang sudah dihasilkan, maka barulah peneliti melakukan tahap evaluasi.

Produk yang dihasilkan ini kemudian dievaluasi untuk mengukur validitas dan praktikalitas penggunaannya. Peneliti melakukan tahap evaluasi menggunakan *Formatif Evaluations Tessmer*. Evaluasi ini terdiri dari evaluasi ahli (*expert review*), evaluasi satu-satu (*one-to-one*), evaluasi kelompok kecil (*small group*). Namun dalam penelitian pengembangan ini, peneliti hanya menggunakan evaluasi ahli (*expert review*) dan evaluasi uji lapangan saja. Evaluasi ahli digunakan untuk mendapatkan hasil yang valid pada media yang sedang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Warsita,2008:242) bahwa evaluasi ahli merupakan upaya yang dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang berbagai kelemahan media dan bahan belajar yang sedang dikembangkan dengan meminta pendapat para ahli. Berbagai kelemahan inilah yang akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan. evaluasi tim ahli yang dilakukan yaitu tim ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Dari hasil validasi desain dan materi dapat disimpulkan bahwa media *powtoon* ini sudah cukup baik dan layak untuk diuji cobakan, namun harus dilakukan beberapa perbaikan.

Setelah melakukan validasi ahli dan media sudah diperbaiki sesuai saran maka penulis melaksanakan uji coba tahap *field test* kepada peserta didik kelas XI IPS2 yang berjumlah 39 orang. Tahapan pertama adalah persiapan ruangan, laptop, layar proyektor, kabel panjang, kemudian tahap selanjutnya baru melakukan kegiatan *field test*.

#### Validitas Media *Powtoon*

Media *Powtoon* ini divalidasi menggunakan teknik *Walkthrough* dimana teknik ini digunakan dalam mengumpulkan data dari pendapat para ahli. Sedangkan hasil validasi disajikan dalam bentuk tabel. Lembar validasi yang diberikan kepada pakar dalam bentuk skala penilaian. Sytem penskoran menggunakan skala penilaian dengan rentang

pada kolom SB jika sangat baik (skor 5), kolom B jika baik (skor 4), kolom C jika cukup (skor 3), kolom TB jika tidak baik (skor 2), kolom STB jika sangat tidak baik (skor 1).

Tim ahli yang memvalidasi merupakan tim yang ahli dalam bidang tertentu pada produk yang sedang dikembangkan yakni tim ahli dalam aspek materi (*content*), desain pembelajaran (*construct*), dan media (*lay out*). Validasi ini termaksud dalam tahap *Expert Review*, yang bertujuan menghasilkan media *Powtoon* pada mata pelajaran sejarah yang valid.

Validasi media dilakukan oleh Dr. Ketang Wiyono, S.Pd, M.Pd, sebagai Dosen Program Studi Fisika Universitas Sriwijaya dan sudah berpengalaman dalam menilai desain media pengembangan baru, validasi materi dengan Wirda Indraswari, S.Pd, M.Pd sebagai guru sejarah di SMA Negeri 13 Palembang kemudian validasi desain pembelajaran dengan Nilawati, S.Pd, M.M sebagai Guru Sejarah di SMA Negeri 13 Palembang. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa produk media yang sedang dikembangkan layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran. Kemudian media diperbaiki sesuai saran lalu divalidasi kembali oleh tim ahli sehingga media *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* dinyatakan layak di uji coba tanpa revisi.

Adapun Hasil *Expert Review* terhadap aspek, aspek materi, aspek desain/ rencana pembelajaran, dan aspek media sebagai berikut:

**Tabel 20. Hasil *Expert Review***

Aspek Yang Dinilai	Rerata	Kategori
Aspek Materi	4,32	Valid
Aspek Desain	4,00	Sangat Valid
Aspek Media	3,70	Valid
<b>Jumlah Rerata</b>	<b>4,1</b>	<b>Sangat Valid</b>

Sumber: Hasil Pengelolaan Data Primer (2015).

Pengembangan media *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* yang dilakukan menurut model pengembangan Sugiyono dengan Evaluasi Formatif Tessler sudah memenuhi kriteria valid. Kriteria valid menurut Akker (1999:126), yakni sesuatu validitas yang baik jika sudah sesuai dengan *content* pembelajaran tercantum sesuai indikator .

### **Efektifitas Media Powtoon Berbasis AudioVisual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik**

Penggunaan media *Powtoon* ini dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS2 SMA Negeri 13 Palembang sebanyak 39 orang. Pada proses penelitian penggunaan media pembelajaran ini dilakukan pada tanggal 1 September 2015. Penelitian ini dibantu oleh dua orang observer yaitu Ayu Wulandari dan Widya Statistika untuk mengamati penggunaan media pada pembelajaran. Penggunaan media diawali dengan pengenalan media, kemudian dilanjutkan ke tahap penjelasan cara penggunaan media pembelajaran. Setelah itu siswa masuk ke tampilan utama dimana terdapat judul materi, isi materi, kuis dan tombol keluar. Beberapa tampilan media ini juga dilengkapi dengan animasi.

Pada tahap penyajian materi para peserta didik terlihat sangat antusias menggunakan media *Powtoon*. Hal ini sejalan dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2000:17) bahwa manfaat media pembelajaran diantaranya Fungsi afektif, terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar dapat menggugah emosi dan sikap siswa dan Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang

berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Kemudian penggunaan media *Powtoon* ini bersifat fleksibel dalam pemberian kesempatan untuk memilih isi setiap mata pelajaran yang disajikan, kemudian melayani kecepatan belajar individu, artinya kecepatan waktu pemanfaatannya sangat tergantung kepada kemampuan dan kesiapan masing-masing peserta didik. Peserta didik yang cepat diberi kesempatan untuk memacu kecepatan belajarnya seoptimal mungkin, sebaliknya bagi yang lambat juga diberi kesempatan untuk mengulang dan mempelajari dalam waktu yang lebih banyak.

Setelah selesai penjelasan materi, peserta didik diarahkan untuk mengerjakan soal latihan yang terdapat dalam media pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Audiovisual*. Pada tahap latihan ini terdapat umpan balik dimana setelah peserta didik menjawab seluruh soal latihan maka akan langsung diberikan skor benar oleh media. Peserta didik terlihat sangat senang ketika mencapai nilai ketuntasan belajar yang telah ditentukan.

Keefektifan dari media *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* ini diukur dengan menggunakan instrumen tes. Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* dalam kelas. Efek potensi yang diamati dalam proses pembelajaran pada tahap uji coba lapangan (*fieldtes*) adalah penilaian hasil belajar siswa yang dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar. Pada saat jam pembelajaran dimulai Terlebih dahulu dilakukan *pretest* dengan 10 soal, setelah selesai mengerjakan soal kemudian peneliti menerapkan media *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* dengan menggunakan laptop dan Infocus. pada akhir pembelajaran siswa diberi *posttest* (test akhir) dan diminta untuk mengerjakan 10 soal yang ada dalam media *Powtoon* Berbasis



*Audiovisual*. Bentuk soal adalah pilihan ganda. Hasil rata-rata *pretest* yakni sebesar 48,7 dengan kategori kurang baik dan kemudian rata-rata *posttest* sebesar 84,3 dengan kategori baik. Terjadi peningkatan sebesar 35,6% dan nilai *gain skor* sebesar 0,69, jika  $0,7 > 0,69$  maka termaksud dalam kategori sedang. Hal ini dikarenakan bahwa:

1. Peserta didik sangat antusias dan termotivasi dengan adanya media pembelajaran terbaru.
2. Peserta didik lebih menyukai proses pembelajaran yang interaktif, kreatif dari pada hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.

Peserta didik menyukai adanya media berbasis komputer. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Arsyad,2002:16).

Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* yang dikembangkan memiliki pontesial efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat dengan B. Uno dan Mohamad (2012: 173) Pembelajaran dianggap efektif apabila skor yang dicapai peserta didik memenuhi batas kompetensi yang telah dirumuskan.

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis, dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono,2008:162).

Marshall (1995) menyatakan bahwa "*throung observation, the researcher learn*

*about behavior and the meaning attached to those behavior*". Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut (Sugiyono,2005:64).

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan,2004:104).

Selama proses pembelajaran menggunakan media *Powtoon* Berbasis *Audiovisual*, peneliti melakukan observasi yang dibantu oleh obsever dua orang teman yaitu Ayu Wulandari dan Widya Statistik untuk mengukur aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Adapun hasil observasi aspek afektif bahwa sebanyak 5% peserta didik tergolong sangat baik dan sebanyak 56 % peserta didik tergolong baik kemudian 29% peserta didik tergolong cukup dan sebanyak 10% tergolong kurang. Adapun hasil observasi aspek psikomotorik bahwa sebanyak 13% peserta didik tergolong sangat baik dalam aspek psikomotorik dan sebanyak 21% peserta didik tergolong baik dan 56% tergolong cukup, dan sebanyak 10% kurang baik. Dari hasil penilaian aspek afektif dan psikomotorik dapat ditarik kesimpulan bahwa praktikalitas proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dikatakan berhasil.

Pengembangan media *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* yang dilakukan oleh peneliti menurut pengembangan model Hannafin and Peck dan evaluasi Formatif Tessemer sudah memenuhi kriteria efektif. Kriteria efektif menurut Akker (1999:126), keefektifan berarti dapat dimanfaatkannya produk hasil pengembangan dan sudah tercapainya tujuan pembelajaran yang terlihat dari hasil belajar. Berdasarkan hasil validitas ahli, tes hasil belajar dan observasi menunjukkan bahwa telah dihasilkan media pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* mata pelajaran sejarah pokok bahasan Materi Pertempuran di Kota Bandung yang valid dan praktis.

### Kendala dan Solusi

Pelaksanaan proses pembuatan media *Powtoon* ini tidak luput dari berbagai macam kendala. Akan tetapi kendala yang dihadapi oleh peneliti masih bisa diatasi, adapun yang menjadi kendala dalam proses pembuatan media *Powtoon* ini, yaitu

1. Peneliti tidak mengerti cara menggunakan media *Powtoon* ini. Karena media *Powtoon* ini merupakan media baru dan masih jarang digunakan di Indonesia sebagai media pembelajaran.
2. Format media dalam bentuk video, sehingga tidak ada *hayperlink* dan juga durasi waktu putar pada media terlalu cepat. Sehingga membuat media menjadi tidak efektif.

Adapun solusi yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mencoba belajar untuk membuat media *Powtoon* ini menjadi media yang interaktif. Dan juga belajar mengoperasikan media ini dengan belajar pada teman.
2. Media *Powtoon* ini akan diaplikasikan dengan *Software* lain agar menjadi media yang lebih efektif. Melalui penelitian ini diharapkan media *Powtoon* ini bisa bermanfaat pada proses pembelajaran di kelas, sebagai solusi terbaik untuk permasalahan pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran sejarah.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* yang diaplikasikan dengan media pembelajaran *Macromedia Flash Profesional 8* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS2 di SMA Negeri 13 Palembang dapat

disimpulkan:

1. Media pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* yang di aplikasikan menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 13 Palembang yang dikembangkan oleh peneliti telah valid setelah melalui tahap evaluasi para ahli yang berkompeten dalam bidangnya masing-masing (*expert review*) dan uji coba lapangan (*field test*). Hasil evaluasi ahli (*expert review*) menunjukkan bahwa untuk aspek materi (*Content*) didapatkan nilai 4,32 dengan kategori sangat valid, untuk aspek desain pembelajaran (*Construct*) di dapatkan nilai 4,00 dengan kategori valid, dan untuk aspek media (*Lay out*) di dapatkan nilai 4,1 dengan kategori valid. Dari analisis hasil validasi para ahli menyatakan media pembelajaran ini valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sejarah materi Pertempuran di Kota Bandung (23 Maret 1946) sebagai penunjang pembelajaran sejarah pada pelaksanaan kurikulum 2013.
2. Hasil uji coba lapangan (*field test*) juga menunjukkan adanya dampak efektifitas dalam pembelajaran media *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* yang diaplikasikan menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS2 SMA Negeri 13 Palembang yang dikembangkan peneliti. Diperoleh Hasil belajar peserta didik di dapatkan bahwa rata-rata nilai *Pretest* 48,7 dengan kategori sangat rendah dan terjadi peningkatan pada nilai *Postest* sebesar 84,3 dari 0% jumlah peserta didik yang tidak dapat mencapai KKM menjadi 100% peserta didik dapat mencapai KKM. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Powtoon* Berbasis *Audiovisual* yang diaplikasikan dengan

menggunakan *Macromedia Flash Profesional 8* pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS2 SMA Negeri 13 Palembang ini mempunyai dampak efektifitas yang sangat baik terhadap antusias dan dapat menarik minat belajar peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J.V. 1999. *Desaign Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Arini, Ria. 2014. *Pengembangan Komik Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk memahami Narative Texts (Fables) di Madrasah Tsanawiya*. Palembang: Universitas Sriwijaya. *Thesis*.
- Arsyad Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Fatimah, Siti Ayu Silviani. 1996. Pengembangan Media Slide Pembelajaran Sejarah *Quis Team* Pada Materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 2. *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Gustiningrum, Prama Elis. 2014. Pengembangan Media Animasi Dengan *Macromedia Flash* Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model ASSURE Pada Program Studi Ilmu Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember: *Jurnal Pendidikan Sejarah* 3 (5): 1. Riduwan. 2004. *Metode Riset*. Jakarta: Rineka Cipta. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sadiman, Arief S dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sagala, S. 2009. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Dan Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tirtarahardja, Umar dan La Sulo. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : PT Asadi Mahasatya.
- Uno, Hamzah. B. 2008. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Villar, Mayra Aixa. 2013. *Developing A Mobile Learning Strategi*. Amerika: ASTD
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.