

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MENGGUNAKAN *POWTOON*
PADA MATA PELAJARAN IPS SMP KELAS VIII**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh :

**MEILANI MISWANDI
NIM. 18004194**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MENGGUNAKAN *POWTOON*
PADA MATA PELAJARAN IPS SMP KELAS VIII**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh
MEILANI MISWANDI
NIM. 18004194

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

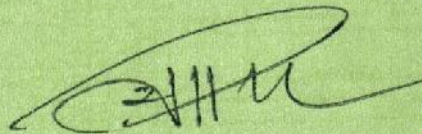
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MENGGUNAKAN *POWTOON*
PADA MATA PELAJARAN IPS SMP KELAS VIII**

Nama : Meilani Miswandi
NIM/BP : 18004194/2018
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

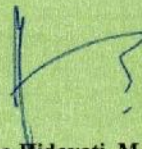
Padang, November 2022

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, P.hD
NIP. 19590716 198602 1 001**

Ketua Departemen KTP FIP UNP



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**


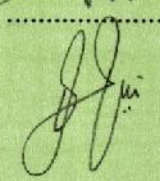

HALAMAN PENGESAHAN

*Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengembangan Media Video Menggunakan Powtoon
Pada Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VIII
Nama : Meilani Miswandi
NIM/BP : 180041944/2018
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, Ph.D NIP. 19590716 198602 1 001	
Anggota	: Drs. Syafril, M.Pd NIP. 19600414 198403 1 004	
Anggota	: Novrianti, S.Pd., M.Pd NIP. 19801101 200801 2 014	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meilani Miswandi
NIM/BP : 18004194/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Menggunakan Powtoon Pada
Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VIII

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, November 2022
Yang menyatakan

Meilani Miswandi
NIM. 18004194

ABSTRAK

Meilani Miswandi. 2022. Pengembangan Media Video Menggunakan Powtoon Pada Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VIII. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya temuan dalam proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran yang sering dianggap mudah membosankan bagi peserta didik. Hal itu dikarenakan keterbatasan penggunaan media dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Berdasarkan hasil wawancara siswa kelas VIII, untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan maka perlu adanya perubahan dari proses pembelajaran yang dilakukan. Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media video pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dilakukan dalam 4 tahapan berdasarkan model 4-D sesuai yang dikemukakan oleh Trianto (2012:93) , “Model pengembangan terdiri dari 4 tahapan yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perencanaan), Develop (Pengembangan), dan Disminate (Penyebaran). Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu dua validator media dan 1 validator materi. Uji praktikalitas dilakukan pada 32 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Padang.

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa penilaian dari validator media dinyatakan “Sangat Valid” dengan rata-rata 4,88 dan penilaian dari validator materi memperoleh nilai 4,83 dengan kategori “Sangat Valid” . Sedangkan Penilaian praktikalitas dari siswa dinyatakan “Sangat Praktis” dengan rata-rata 4,59. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat disimpulkan media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dikembangkan “Sangat Praktis” digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video, IPS, *Powtoon*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Video Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPS SMP Kelas VIII”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, P.hD selaku pembimbing Akademik sekaligus pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk dapat membimbing, memeberikan nasehat, ilmu, serta dukungan dan arahan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menuesalkan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Drs. Syafril M.Pd selaku dosen penguji pada skripsi ini yang telah memberikan arahan serta saran kepada peneliti.
3. Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji pada skripsi ini yang telah memberikan arahan serta saran kepada peneliti.
4. Ibu Elsa Rahmayanti, M.Pd selaku validator media 1 dan Ibu Rahmi Pratiwi, M.Pd selaku validator media 2 yang sudah memberikan masukan dan saran kepada peneliti.

5. Ibu Dr. Abna Hidayanti, M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
6. Bapak/Ibu dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan peneliti ilmu yang sangat bermanfaat selama perkuliahan.
7. Ibu Dra.Silfia Ratna Dewi selaku validator materi yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas skripsi ini.
8. Teristimewa Alm Papa yang luar biasa dan Mama tercinta yang sudah bekerja keras untuk penulis agar bisa menempuh pendidikan tinggi hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini atas doa dan semangatnya. Serta Abang Egi, Uda Sandi, dan Adik Rendy yang telah memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis.
9. Bapak/Ibu ASN Kelurahan Seberang Padang yang telah memberikan penulis kesempatan menjadi bagian dari keluarga kelurahan Seberang Padang.
10. Teruntuk Fifi Miftahur Rahmi yang selalu memberikan semangat serta motivasi dan selalu bersedia mendengar keluh kesah penulis selama 4 tahun masa perkuliahan. Selanjutnya kepada Vira Santica yang menjadi tempat berbagi cerita dan diskusi dalam penulisan skripsi ini.
11. Teruntuk Dion Syahputra, Dimas Adi, dan Fidicha yang selalu menemani penulis dari SMP hingga saat ini dalam suka dan duka.
12. Rekan-rekan keluarga besar Teknologi Pendidikan teristimewa Angkatan 2018 yang telah berjuang bersama hingga saat ini.

Dalam penyelesaian skripsi ini, peneliti telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Peneliti menyadari bahwa peneliti memiliki kekurangan, Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga semua bantaun yang diberikan kepada penulis dapat menjadi amal ibadah , dan dapat mendapat balasan kebaikan disisi Allah SWT.

Padang, November 2022

Penulis

Meilani Miswandi

NIM. 18004194

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GANBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Pelaksanaan Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk	10
G. Pentingnya Pengembangan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
I. Manfaat Penelitian	12
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 14
A. Landasan Teori	14
1. Media Pembelajaran Video.....	14
2. Media Powtoon	19
3. Pembelajaran IPS.....	21
4. Keterkaitan Media Video Powtoon dengan Mata Pelajaran IPS	23
B. Validitas dan Praktikalitas	24
1. Validitas	24
2. Praktikalitas	25

C. Penelitian Yang Relevan	25
D. Kerangka Konseptual.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Model Pengembangan.....	30
C. Prosedur Pengembangan.....	32
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
E. Subjek Penelitian	44
F. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	48
A. Jenis Penelitian	48
B. Model Pengembangan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	74
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	39
2. Kisi-kisi Angket Ahli Materi	41
3. Kisi-kisi Angket Responden Peserta Didik.....	42
4. PenentuanSkor Skala <i>Likeart</i>	44
5. Skor Penilaian Validasi Materi dan Media	45
6. Pedoman dan Kriteria Skor	46
7. Skor Penilaian Praktikalitas	46
8. Revisi Peoduk Media Pembelajaran Validator 1	63
9. Revisi Produk Media Pembelajaran Validator 2.....	58
10. Penilaian Ahli Validasi Materi.....	62
11. Penilaian Ahli Validasi Materi.....	65
12. Hasil Uji Praktikalitas Siswa.....	66
13. Penilaian Akhir Produk	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	29
2. Tahapan Model Pengembangan	31
3. Alur Proses Pengembangan.....	37
4. Langkah Membuka <i>Powtoon</i>	51
5. Tampilan Awal <i>Powtoon</i>	52
6. Tampilan <i>Log In</i>	52
7. Tampilan Beranda	53
8. Tampilan Model <i>Template</i>	53
9. Tampilan <i>Template</i> Sebelum Editing.....	54
10. Tampilan <i>Template</i> Setelah Editing	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	79
2. RPP.....	82
3. Tabel Praktikalitas.....	85
4. Surat Izin Penelitian Departemen.....	86
5. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	87
6. Surat Balasan Izin Penelitian Sekolah.....	88
7. Surat Penugasan Validator	89
8. Angket Ahli Media Validator 1.....	90
9. Angket Ahli Media Validator 2.....	92
10. Angket Ahli Materi	94
11. Dokumentasi	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh pada semua bidang, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Teknologi tidak hanya dimiliki oleh orang-orang tertentu saja tetapi dimiliki oleh semua lapisan masyarakat. Bahkan teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik dan bertanggung jawab agar bisa meningkatkan sumber daya manusia sehingga bisa mengantarkan bangsa Indonesia menjadi negara yang mampu bersaing dengan dunia global. Usaha peningkatan mutu pembelajaran melalui teknologi tentunya suatu hal yang baik bagi pembelajaran itu sendiri.

Pendidikan mampu memberikan peranan penting untuk meningkatkan sumber daya manusia dan perubahan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pengembangan negaranya baik segi ekonomi, sosial dan budaya. Sumber daya manusia yang berkualitas unggul dan kompeten merupakan indikator utama dari berhasilnya pendidikan yang dijalankan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, Pada dasarnya pendidikan sendiri adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses belajar agar peserta didik menumbuh kembangkan potensi dirinya dengan cara mendorong dan memfasilitasi dalam proses belajar agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Guru menjadi fasilitator untuk membantu siswa mewujudkan potensi yang dimiliki siswa menjadi kemampuan serta keterampilan yang jika dikembangkan akan bermanfaat bagi kehidupannya. Pada proses belajar mengajar, guru akan selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar. Inovasi dalam media pembelajaran ini diperlukan agar proses pembelajaran yang dilakukan menjadi menyenangkan dan menarik.

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat bantu dari proses komunikasi, penyampaian sebuah pesan dari guru bisa melalui sebuah saluran/media tertentu kepada peserta didik. Isi pesan yang disampaikan adalah materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bisa meningkatkan keinginan serta atensi peserta didik, membangkitkan dorongan serta rangsangan dalam aktivitas belajar. Apabila penggunaan media pembelajaran yang dibuat guru menarik, maka akan menciptakan suasana belajar yang baik dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Kemajuan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Media dan metode pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Seperti yang kita ketahui ada beberapa mata pelajaran yang cepat membosankan bagi peserta didik,

dikarenakan terlalu banyak dengan tulisan saja, salah satunya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Rasa bosan dalam proses pembelajaran dari peserta didik ini tentunya mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Karena itu pemanfaatan perkembangan teknologi dibutuhkan dalam proses pembelajaran ini.

Penggunaan media pembelajaran dalam kelas merupakan sebuah kemudahan dalam pelaksanaan proses belajar. Belum banyak guru yang menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya. Sehingga dalam proses pembelajaran banyak guru yang hanya menggunakan buku cetak atau Lembar Kerja Siswa (LKS) dan dari penjelasan guru untuk memperoleh materi atau informasi yang akan dipelajari. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi monoton atau satu arah saja. Oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran serta metode yang inovatif akan memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran yang dilakukan sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai.

Banyak pengembangan media pembelajaran yang ada dapat digunakan salah satunya yaitu dengan menggunakan media video. Yang mana media video pembelajaran ini berisikan materi pembelajaran yang sudah lebih ringkas serta dikemas dengan menarik sehingga penggunaan dalam proses pembelajaran yang dilakukan akan menjadi lebih bervariasi. Media video pembelajaran ini jika dibandingkan dengan menggunakan bahan ajar cetak seperti LKS dan buku cetak tentunya akan lebih efektif dalam proses pembelajaran dikarenakan dikemas dalam bentuk digital.

Sehingga peserta didik saat belajar akan mendapat suasana belajar yang baru dengan media yang digunakan.

Berdasarkan observasi yang di lakukan serta wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Padang diperoleh informasi bahwa sekolah sudah cukup baik dalam mendukung pengembangan media pembelajaran yaitu sudah adanya fasilitas seperti komputer, chromebook, proyektor, Wi-Fi, dan beberapa guru sudah paham teknologi. Pada SMP Negeri 2 Padang ini memiliki batas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 81 untuk semua mata pelajaran. Lalu ditemukannya hambatan dalam proses belajar mengajar yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung terhadap pembelajaran yang inovatif, media yang digunakan cenderung sama dan kaku sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan hanya menerima informasi dari guru dan pembelajaran terjadi hanya satu arah saja.

Sementara itu wawancara juga dilakukan kepada peserta didik, dan didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang cukup memiliki cakupan materi yang padat. Sehingga tidak semua siswa bisa paham dengan proses pembelajaran yang hanya dengan mendengar ceramah dari guru dan buku pegangan yang kurang lengkap akibatnya peserta didik kurang mampu untuk menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dikelas dengan penerapannya atau relevansinya dengan kehidupan.

Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis video, media video pembelajaran ini tentunya memiliki kemudahan untuk pengaplikasiannya sebagai media dalam proses pembelajaran. Kelebihan dari media video dalam pembelajaran ini selain praktis dalam penggunaan tentunya juga lebih inovatif, pemilihan gaya/ animasi yang akan digunakan dalam video akan lebih menghidupkan materi yang akan dipelajari. Sehingga dengan hal tersebut peserta didik tentunya akan lebih paham akan materi yang dipelajari.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menunjang tercapainya tujuan dari pembelajaran adalah dengan merancang media pembelajaran video. Oleh karena itu dituntut kreatifitas dan inovatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran video yang dikembangkan diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif yaitu dengan adanya pengembangan pembelajaran interaktif. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sebagai sarana penunjang untuk menggunakan media interaktif sangat banyak *software* atau *hardware* seperti *Office* 2007, *Office* 2010, dan *notepad*.

Media video pembelajaran adalah sebuah media yang menyajikan audio visual yang mengandung materi pembelajaran terdiri dari konsep, prinsip, prosedur, teori, dan contoh terhadap pengetahuan dari isi materi pembelajaran. Menurut Arsyad (2014:218), video merupakan serangkaian

gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan–pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran.

Manfaat media video dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar lebih menarik sehingga bisa merangsang motivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu kelebihan penggunaan media video diantaranya yaitu dapat dipelajari oleh semua orang, dapat menghemat waktu karena video pembelajaran bisa diulang–ulang ketika siswa tidak paham, materi yang disampaikan lebih jelas karena terdapat tambahan ilustrasi, dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis, dan mengembangkan imajinasi siswa.

Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan secara offline ataupun online tanpa harus membeli *software* seperti *google drive* presentasi, *keynote*, *sparkol videoscribe*, *prezi*, *mediashout*, dan *google docs*. Namun peneliti lebih tertarik mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* merupakan program aplikasi yang berbasis *web online* berfungsi sebagai aplikasi pembuatan video untuk presentasi maupun pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran *Powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio dan visual.

Menurut Anita (2016:58), *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis *web* yang bersifat *online* berbentuk video animasi yang dapat memudahkan pemahaman dalam proses belajar dan mengajar peserta didik

dengan sepenuhnya, sehingga dapat menerima dan memahami materi yang telah dirancang oleh guru. Menurut Sudrajat (2010:11), juga mengatakan bahwa *Powtoon* merupakan penggabungan unsur media lain seperti teks, gambar, grafik, audio, dan video sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang mungkin memiliki gaya belajar tipe visual , auditori, maupun kinestetik. Video animasi jika digunakan dalam pembelajaran dapat mengatasi rasa kebosanan peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut, maka guru dapat menyusun model pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon* sebagai alat bantu pembelajaran (Deliviana, 2017:2).

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* memiliki kelebihan diantaranya dapat memilih pembelajaran secara bebas, mudah mengontrol dalam proses pembelajaran, interaktif, adanya umpan balik, tersedia banyak pilihan animasi, penyajian materi dengan bahasa yang mudah dimengerti, dan lebih variatif serta penggunaannya yang praktis. Peneliti tertarik menggunakan aplikasi ini karena mudah digunakan oleh siapa saja serta terdapat banyak pilihan animasi sehingga tidak terlalu sulit dalam penggunaannya, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik sesuai yang dibutuhkan dan diinginkan sesuai dengan masalah yang ditemukan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi

Powtoon. Selain itu dalam pengembangannya akan dibantu oleh aplikasi lainnya yaitu Photoshop sebagai aplikasi pengeditan foto/gambar serta pembuatan efek, Canva sebagai aplikasi desain grafis, Videoshoot sebagai aplikasi editing video.

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Video Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPS SMP KELAS VIII**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran mata pelajaran IPS sering dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga kurangnya minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran belajar IPS.
3. Keterbatasan waktu guru untuk membuat media pembelajaran yang baru, sehingga model pembelajaran menjadi konvensional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar peneliti lebih terarah secara sistematis dan mencapai sasaran maka perlu adanya batasan – batasan masalah yaitu :

1. Materi pokok dalam pengembangan media video *Powtoon* ini adalah Potensi Sumber Daya untuk kelas VIII SMP.
2. Menilai praktikalitas media video *Powtoon* berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan pembelajaran siswa Kelas VIII SMP

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas dari media video *Powtoon* pada mata pelajaran IPS SMP Kelas VIII?
2. Bagaimana praktikalitas media video *Powtoon* pada mata pelajaran IPS SMP Kelas VIII?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan validitas dari media video *Powtoon* pada mata pelajaran IPS SMP Kelas VIII.

2. Mendeskripsikan praktikalitas media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran IPS SMP Kelas VIII.

F. Spesifikasi Produk

Berdasarkan tujuan penelitian, bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media pembelajaran video berbasis *Powtoon* dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran, Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah :

1. Media pembelajaran video yang dihasilkan bisa dipakai selaku media dalam cara pembelajaran peserta didik kategori kelas VIII SMP secara offline atau dalam bentuk mp4 yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon*.
2. Materi dalam media ini adalah Potensi Sumber Daya (Indonesia)
3. Prosedur Penggunaan dapat ditayangkan pada komputer atau laptor, proyektor, *smartphone*.
4. Media pembelajaran memiliki unsur yang menarik seperti adanya animasi seperti tulisan tangan, animasi karakter, efek transisi yang lebih hidup.

G. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPS di SMP sangat penting

dilakukan karena dengan menggunakan media ini diharapkan peserta didik menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS dan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup sehingga peserta didik akan lebih memperhatikan dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Hasil akhir dari *Powtoon* ini berupa video (MP4) yang bisa digunakan atau dilihat dari smartphone, Laptop atau Komputer. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih aktif dan bisa untuk peserta didik belajar secara mandiri.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang terdapat dalam pengembangan ini yaitu :

- a. Pembelajaran IPS diharapkan lebih menyenangkan dan mudah diakses dimana saja
- b. Media pembelajaran video ini merupakan alternatif dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran.
- c. Peserta didik akan termotivasi dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikarenakan media video
- d. Hasil belajar akan meningkat dan menimbulkan motivasi dalam pembelajaran

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* tidak hanya menggunakan aplikasi ini saja, karena aplikasi *Powtoon* ini memiliki keterbatasan durasi yang dibutuhkan sehingga peneliti menggunakan aplikasi tambahan seperti Canva, Photoshop , dan Videoshoot sehingga hasil akhir berupa video mp4. Pengembangan media pembelajaran ini juga dibatasi pada mata materi interkasi sosial saja, karena peneliti memfokuskan di kelas VIII SMP semester ganjil.

I. Mafaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan hasil dari pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar serta sebagai salahsatu syarat mendapatkan gelar sarjana.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik dengan media pembelajaran yang menarik.

c. Bagi guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.