



Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Materi Masa Akhir Orde Baru Kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan

Wingga Wulandari¹, Ahmal², Yuliantoro³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: wingga.wulandari1079@student.unri.ac.id, ahmal@lecturer.unri.ac.id, yuliantoro@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-01	<p>This study aims to determine how to develop powtoon-based video media at SMAN 1 Bandar Bandar Petalangan, then to determine the feasibility of powtoon-based video media on the end of the new order material for class XII SMAN 1 Bandar Petalangan and to determine students' perceptions of the development of powtoon-based video media in History learning. This study uses a research and development method or Research and Development (R&D) with data collection techniques in the form of observation, documentation and questionnaires. The subjects in this study were students of class XII.1 totaling 8 students and students of class XII.2 totaling 26 students. Based on the results of the assessment carried out by material experts as a whole, the percentage was 88.8% with the category "Very Feasible", the assessment carried out by media experts obtained a percentage of 85.45% with the category "Very Feasible", the assessment by students in small groups obtained a percentage of 80% with the category "Feasible" in large groups obtained a percentage of 87.9% with the category "Very Feasible", and finally the assessment by teachers obtained a percentage of 96% with the category "Very Feasible". Based on the results of the assessment, it can be concluded that the development of powtoon-based video media is "Very Worthy" to be used as a learning medium to attract students' attention, especially in history learning for class XII of SMA Negeri 1 Bandar Petalangan. The perception of the development of powtoon-based video media based on the results of the responses given by students regarding this media shows that the media can attract students' attention and can be used in history learning.</p>
Keywords: <i>Media Development;</i> <i>Powtoon;</i> <i>History Learning.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-01	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media video berbasis powtoon di SMAN 1 Bandar Bandar Petalangan, kemudian untuk mengetahui kelayakan dari media video berbasis powtoon pada materi masa kahir orde baru kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan dan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pengembangan media video berbasis powtoon dalam pembelajaran Sejarah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan Teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi dan angket. Subyek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XII.1 yang berjumlah 8 siswa dan siswa kelas XII.2 yang berjumlah 26 siswa. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 88,8% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 85,45% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian oleh siswa pada kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori "Layak" pada kelompok besar memperoleh persentase sebesar 87,9% dengan kategori "Sangat Layak", dan terakhir penilaian oleh guru dengan memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video berbasis powtoon "Sangat Layak" digunakan sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam khususnya dalam pembelajaran sejarah kelas XII SMA Negeri 1 Bandar Petalangan. Adapun Persepsi terhadap pengembangan media video berbasis powtoon ini berdasarkan hasil respon yang diberikan oleh peserta didik mengenai media ini menunjukkan bahwa media bisa menarik perhatian siswa dan bisa digunakan dalam pembelajaran sejarah.</p>
Kata kunci: <i>Pengembangan Media;</i> <i>Powtoon;</i> <i>Pembelajaran Sejarah.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang dimana hasil investasi ini tidak dapat dinikmati dalam waktu yang singkat, pendidikan

menjadi ujung tombak dalam upaya peningkatan mutu sumber daya manusia, hal ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional indonesia berdasarkan UU. RI No 20 Tahun 2003 tentang

sistem Pendidikan Nasional yaitu: "Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan" (Fikri, A., et al. 2021:9). Tujuan pendidikan nasional dalam pembukaan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan yang dimaksud adalah bukan semata-mata kecerdasan yang hanya berorientasi pada kecerdasan intelektual saja, melainkan kecerdasan menyeluruh yang mengandung makna lebih luas (Aziizu, 2015:296).

Pendidikan Menurut Djamaluddin dalam (Maemunah, S., 2022:1) pendidikan dimaknai sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran seharusnya merupakan proses yang menyenangkan, agar materi pembelajaran tersampaikan dengan baik. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran sering kali dirasa tidak menyenangkan apalagi ditambah dengan beberapa mata pelajaran yang sering dicap membosankan oleh peserta didik.

Pada prinsipnya guru-guru sejarah kesulitan menentukan formula (teknik, metode dan pendekatan) yang sesuai untuk materi tertentu (Saiman Marwoto, 2011:79). Sebagai garda terdepan, maka kemampuan yang dimiliki para guru ini harus mumpuni. Karena keberhasilan seorang peserta didik dalam pendidikan, tidak lepas dari kualitas guru yang mengajar mereka pula. Jika para guru belum memiliki skill dan keterampilan serta ilmu yang baik, maka bisa dipastikan kualitas anak didik yang dihasilkan akan buruk. Maka dari itu sangat penting bagi para guru untuk menguasai berbagai ilmu dan metode-metode pengajaran, pembelajaran dan penilaian yang tinggi dan selalu up to date dalam perkembangan zaman (Fikri, A., et al. 2021:150). Sejarah menurut Kartodirjo dalam (Saiman Marwoto, 2011:75) yaitu menyelami dalam membuka tabir kebenaran masa silam. Jastifikasi sejarah dalam perjalanan suatu bangsa dengan

sendirinya akan membentuk karakter dan kepribadian yang sesuai dengan jiwa jaman tersebut.

Menurut kemendikbud pembelajaran sejarah memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kesadaran dalam diri siswa bahwa mereka sebagai bagian dari bangsa Indonesia dan memiliki sikap rasa bangga dan cinta tanah air, melahirkan perilaku empati dan toleran yang bisa diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pembelajaran sejarah berfungsi sebagai alat untuk menanamkan nilai-nilai luhur kebangsaan sebagai upaya untuk mempertahankan dan memajukan negara. Namun, para pendidik sering kali merasa kesulitan untuk mengemas peristiwa masa lalu kedalam masa kini agar mudah dipahami dan ditangkap oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran sejarah terkadang melenceng dari hakikat utamanya yang tidak hanya sekedar pengetahuan tentang peristiwa masa lalu tetapi mampu mendalami dan memahami peristiwa tersebut sehingga dapat mengambil hikmah untuk dijadikan acuan dimasa yang akan datang (Fiqri & Hasibuan, 2023:47).

Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang melibatkan guru dengan siswa dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran di kelas tidak luput dari peranan guru itu sendiri, sebab selain menyampaikan materi pembelajaran, Guru juga harus bisa menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Abdul Rahim dalam Isjoni (2010) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah Indonesia memiliki banyak ide yang abstrak serta konsep yang cenderung sulit untuk dipahami. Hal inilah yang akhirnya menimbulkan persepsi bahwa pembelajaran sejarah sulit untuk dipahami dan juga membosankan. Padahal pembelajaran sejarah memiliki peran penting dan strategis dalam pembentukan karakter siswa yang tertuang dalam kurikulum 2013 (Siregar, D., et al. 2024:63-64).

Pada intinya, agar terciptanya keberhasilan dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah tidak terus dicap sebagai pembelajaran yang membosankan, semua pihak baik guru, pemerintah, masyarakat, bahkan peserta didik itu sendiri harus ikut berperan aktif dalam menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan dapat diterima dengan baik oleh setiap peserta didik. Maksudnya adalah kondisi dimana setiap peserta didik dapat lebih mudah menangkap serta

memahami penjelasan yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran. Namun kondisi tersebut bukan hal yang mudah untuk direalisasikan, lalu apa yang harus dilakukan agar hal tersebut dapat terealisasi? Salah satu upaya untuk merealisasikan hal tersebut adalah dengan pengembangan dan inovasi-inovasi pendidikan yang dapat digunakan untuk praktik langsung dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di sekolah-sekolah.

Pengembangan menurut Sugiyono dalam (Kurniawan & Dewi, 2017:216) berarti memperdalam dan juga memperluas pengetahuan, tindakandan produk. Pengembangan dalam pendidikan dapat dilakukan dengan menciptakan inovasi baru baik dalam strategi, model, metode, bahkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran agar siswa bisa memahami materi pelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif dan efisien. Salah satu upaya untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan mengurangi penyampaian pembelajaran dengan metode konvensional seperti ceramah dan menggantinya dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Media merupakan alat bantu untuk proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan produktif adalah pembelajaran yang menciptakan kondisi agar siswa melakukan proses berfikir untuk menemukan gagasan-gagasan, dan memanfaatkan gagasan tersebut menjadi ide-ide yang memiliki nilai lebih, sehingga dihasilkan karya yang nyata dan berguna (Sutirman, 2013:23). Media menurut Arsyad dalam (Andriati Y, 2016:59) media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Fungsi media pembelajaran menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran dimana media bisa membangkitkan motivasi belajar peserta didik terutama di dalam pembelajaran sejarah.

Melihat urgensi media dalam pembelajaran maka peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran sejarah yang menarik, mempermudah peserta didik memahami materi, mampu membuat seluruh siswa aktif agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan yaitu media *Audio Visual* berupa *Powtoon* atau video animasi. *Powtoon* adalah layanan pembuatan presentasi online dengan beberapa fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup, dari fitur

tersebut membuat pengaturan timeline menjadi sangat mudah untuk di pahami (Purnami N, 2022:26).

Media *Powtoon* memiliki banyak manfaat yang dapat mempermudah pembelajaran di sekolah. Salah satunya yaitu membantu meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media video berbasis *Powtoon* dapat memudahkan guru dalam memberikan materi karena banyak fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat media tersebut lebih menarik. Pada penerapan media *Powtoon* tidak jauh berbeda dengan media *PowerPoint* untuk mempresentasikan suatu bahan ajar, akan tetapi *Powtoon* lebih menarik karena banyak pilihan animasi. Permasalahan guru di sekolah sebenarnya adalah media yang seperti apa yang mampu membuat siswa itu mudah menerima materi yang diberikan oleh guru tersebut. Media *Powtoon* ini bisa membuat suasana kelas lebih hidup dan tidak membuat bosan siswa karena mempunyai banyak fitur dan animasi yang membuat menarik siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru (Anggita Z, 2020:50).

Tujuan dari penerapan media *Powtoon* ini yaitu untuk mengalihkan pandangan peserta didik yang menganggap sebuah pembelajaran itu membosankan, selain menampilkan video yang menarik setiap kelompok di harapkan dapat menyimpulkan keseluruhan informasi yang di peroleh dari *powtoon* atau video animasi yang menampilkan materi pembelajaran serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Alasan mengapa media ini dipilih peneliti adalah karena pembelajaran yang efektif untuk siswa adalah belajar yang bersifat interaktif, menarik secara visual maupun audio, mencakup segala aspek indera, penggunaan praktis, variatif memungkinkan terjadinya *feedback* dari peserta didik dan mampu memberikan motivasi ke pada penonton. Dengan adanya media video berbasis *Powtoon* ini, di harapkan peserta didik mampu mengingat dan memahami materi yang ada dalam media *powtoon* ini.

Berdasarkan hasil temuan pra-penelitian yaitu di kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan yaitu hasil observasi ke sekolah dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah ditemukan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran sejarah yaitu kurangnya variasi dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang biasanya dipakai pada saat pembelajaran adalah buku cetak atau guru menjelaskan menggunakan model pembelajaran

konvensional dengan metode ceramah kemudian memberikan tugas yang dilakukan dengan meringkas materi lalu menuliskannya dibuku catatan kemudian dikumpulkan.

Penelitian pengembangan media video berbasis *powtoon* berbasis video yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki keterbatasan dalam pemilihan materi yaitu hanya terbatas pada materi Masa Akhir Orde Baru yang merupakan materi pelajaran sejarah siswa kelas XII SMA. Pemilihan materi tersebut di karenakan dengan mempelajari sebab dan akibat terjadinya peristiwa-peristiwa Masa Akhir Orde Baru atau detik-detik runtuhnya pemerintahan Orde Baru, dapat memberikan pelajaran penting bagi siswa, dan materi Masa Akhir Orde Baru ini merupakan materi di semester genap kelas XII di SMAN 1 BandarPetalangan.

Pengembangan media video berbasis *Powtoon* pada materi Indonesia Masa Reformasi ini nantinya diharapkan dapat merubah pandangan dan anggapan bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang membosankan karena melalui media pembelajaran video berbasis *powtoon*, peserta didik dapat belajar sambil menonton dan mendengarkan. Selain itu, diharapkan peserta didik dapat mengingat tentang peristiwa sejarah dengan mengetahui peristiwa-peristiwa sejarah peserta didik dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan dalam mengenang peristiwa sejarahdalam sebuah masa yang disebut dengan era reformasi.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian jenis *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017:297). Penelitian pengembangan media video berbasis *powtoon* ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan penelitian dan pengembangan (*Research & Development/R&D*), merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dijabarkan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirincikan pada bab sebelumnya dengan menggunakan tahapan-tahapan sesuai dengan tahapan pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1. Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Materi Masa Akhir Orde Baru Kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan

a) Tahap analisis (*Analysis*)

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan dasar dalam membuat suatu produk media pembelajaran. Pada tahap pertama peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran yaitu pada mata pelajaran sejarah. Dimana peneliti melihat metode yang digunakan guru dalam mengajar di dalam kelas.

2) Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi merupakan tahap untuk menetapkan materi apa yang akan dibahas didalam pengembangan media video berbasis *powtoon*. Materi yang akan disajikan dalam pengembangan ini adalah Masa Akhir Orde Baru.

b) Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang media video yang akan dihasilkan berdasarkan gambaran mengenai informasi yang telah dilakukan pada tahap analisis.

1) Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti mencari sumber-sumber referensi berupa buku, jurnal, dokumen, artikel yang berkaitan dengan materi Masa Akhir Orde Baru.

2) Pembuatan Storyboard

Storyboard merupakan gambaran sebuah sketsa yang dijelaskan melalui gambar. Tujuan pembuatan *Storyboard* untuk memberikan gambaran terkait dengan media video berbasis *Powtoon* yang dikembangkan.

3) Menyusun instrumen

Penyusunan instrumen berupa pembuatan angket yang bertujuan sebagai penilaian terhadap media video berbasis *powtoon* yang terdiri dari 1)

angket validasi ahli materi yang terdiri dari 4 aspek, yang memuat 9 butir pernyataan; 2) angket validasi media yang terdiri dari 5 aspek, yang memuat 11 butir pernyataan; 3) lembar penilaian produk oleh siswa yang memuat 2 aspek, yang terdiri atas 11 butir pernyataan; 4) lembar penilaian produk oleh guru yang memuat 2 aspek, yang terdiri dari 10 butir pernyataan yang harus dinilai.

c) Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini terdiri dari pembuatan produk media video berbasis *powtoon* dan validasi oleh validator ahli materi dan media

1) Pembuatan Produk

Pada tahap ini, peneliti membuat media video berbasis *powtoon* pada pembelajaran sejarah agar memudahkan siswa untuk belajar.

2) Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

(a) Validasi Ahli Materi

Produk media video berbasis *powtoon* yang sudah selesai, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi. Hasil dari jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli materi sebesar 40, dengan persentase sebesar 88,8%. Berdasarkan kriteria kualitas produk pada tabel 3.5, media video berbasis *powtoon* termasuk kedalam kategori "**Baik/Layak**". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan untuk media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah siswa kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan.

(b) Validasi Ahli Media

Produk media video pembelajaran berbasis *powtoon* yang sudah selesai, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media. Hasil jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah dengan memperoleh skor 47, dengan persentase sebesar 94% termasuk kedalam kategori "**Sangat Baik/sangat layak**". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video berbasis *powtoon* sangat layak digunakan untuk media pembelaja-

ran sejarah siswa kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan.

d) Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap keempat dari model ADDIE adalah implementasi atau penerapan. Implementasi dilakukan dengan dua kelompok uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah 8 orang siswa di kelas XII.1 dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 26 orang siswa dari kelas XII.2 SMAN 1 Bandar Petalangan. Jumlah penilaian yang diberikan oleh keseluruhan siswa dari uji coba kelompok kecil yang berjumlah 8 orang siswa adalah 320, dengan persentase sebesar 80%, media video berbasis *powtoon* ini termasuk kedalam kategori "**Baik/Layak**" digunakan dalam pembelajaran sejarah siswa kelas XII. 2 SMA Negeri 1 Bandar Petalangan.

Kemudian pada uji coba kelompok besar, hasil angket penilaian siswa kelompok besar yang memiliki 2 aspek penilaian dan 10 butir pernyataan, memperoleh jumlah penilaian yang diberikan siswa adalah 1.143, dengan persentase sebesar 87,97%. Mengenai kriteria kualitas produk media video berbasis *powtoon* ini termasuk kedalam kategori "**Sangat Baik/Sangat Layak**" digunakan dalam pembelajaran sejarah siswa kelas XII. 2 SMA Negeri 1 Bandar Petalangan.

Penilaian Persepsi oleh Guru yaitu berdasarkan hasil angket penilaian yang diberikan oleh guru adalah mendapatkan skor 48, dengan persentase sebesar 96% termasuk kedalam kategori "**Sangat Baik/Sangat Layak**". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video berbasis *powtoon* sangat layak digunakan untuk media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah siswa kelas XII SMA Negeri 1 Bandar Petalangan.

e) Tahap Evaluasi (Evaluation)

Setelah melakukan tahap implementasi, langkah selanjutnya peneliti melakukan evaluasi dari pengembangan media video berbasis *powtoon*.

Adapun analisis data yang diperoleh dari hasil validitas kualitas media video berbasis *powtoon* oleh para ahli ahli materi, media, siswa dan juga guru adalah sebaga berikut:

No	Tahap penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Persentase	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Materi	40	4,44	88,8%	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Media	47	4,27	85,45%	Sangat Layak
3	Penilaian Siswa	1.143	4,39	87,9%	Sangat Layak
4	Penilaian Guru	48	4,8	96%	Sangat Layak

2. Kelayakan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Materi Masa Akhir Orde Baru Kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan

Kelayakan media video berbasis *powtoon* pada materi masa akhir orde baru kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan melalui tahap validasi ahli materi, penilaian siswa dan penilaian guru berdasarkan konversi skor menjadi kategori kualitatif sebagai berikut. Rata-rata skor yang diperoleh didapatkan hasil kelayakan pada masing-masing tahapan penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Tahap penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Persentase	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Materi	40	4,44	88,8%	Sangat Layak
2	Penilaian Ahli Media	47	4,27	85,45%	Sangat Layak
3	Penilaian Siswa	1.143	4,39	87,9%	Sangat Layak
4	Penilaian Guru	48	4,8	96%	Sangat Layak
Kategori					Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video berbasis *powtoon* pada materi masa akhir orde baru kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan "Sangat Layak" berdasarkan tahap penilaian ahli materi dengan persentase 88,8% dan ahli media dengan persentase 85,45% dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan penilaian siswa pada kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori "Layak" hal ini berdasarkan dari angket penilaian siswa dan berdasarkan tabel 3.5 kualitas kelayakan bahwa 80 % termasuk kedalam kategori layak. Pada kelompok besar memperoleh persentase 87,9% dengan kategori "Sangat Layak" hal ini dilihat berdasarkan dari angket penilaian siswa dan berdasarkan tabel 3.5 kualitas kelayakan bahwa 87,9% termasuk kedalam kategori sangat layak. Dan penilaian yang diberikan oleh Guru mendapatkan persentase sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak" digunakan untuk media pembelajaran sejarah pada materi Masa Akhir Orde Baru kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan.

3. Persepsi Siswa Dan Guru Terhadap Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Materi Masa Akhir Orde Baru Kelas XII SMAN 1 Bandar Petalangan.

Berdasarkan dari hasil angket penilaian persepsi siswa pada kelompok kecil menunjukkan bahwa media video berbasis *powtoon* "Layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Namun dalam pengembangan media pada kelompok kecil ini memberikan saran terhadap media yang dikembangkan yaitu penyampaian yang kurang lama. kemudian peneliti menguji cobakan pada kelompok besar, dari hasil angket persepsi siswa pada kelompok besar mendapatkan kategori "Sangat Layak". Kemudian peneliti memberikan angket penilaian kepada guru mata pelajaran sejarah. Dari hasil angket penilaian yang diberikan media yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Namun disini guru juga memberi saran terhadap media yang dikembangkan yaitu, penggunaan yang terbatas, karena tidak semua anak punya HP, kemudian media *powtoon* ini bagus untuk menarik perhatian siswa kemudian penyampaian yang terlalu cepat.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media video berbasis *powtoon* yang dikembangkan bisa memberikan kemudahan kepada siswa dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penilaian persepsi siswa terhadap media video berbasis *powtoon* yang digunakan dalam pembelajaran sejarah. Hasil validasi pengembangan media video berbasis *powtoon* dari penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 88,8% dengan kategori "Sangat Layak", ahli media sebesar 85,45% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian oleh siswa pada kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori "Layak", pada kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 87,9% dengan kategori "Sangat Layak", dan penilaian oleh guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori "Sangat Layak". Pada penelitian pengembangan ini terdapat kelemahan dan kelebihan. Kelebihan media video berbasis *powtoon* ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi sederhana dan mudah dimengerti oleh siswa.

Namun terdapat kelemahan dalam penelitian pengembangan ini, yakni dimana disetiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menangkap atau memahami materi yang disampaikan.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Analisis Kompetensi Sosio Emosional Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar David Kolb.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriati, Y., Susanti, L. R., & Hudaidah, H. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *CRIKSETRA: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1).
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44-52.
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan besar pendidikan adalah tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Fikri, A., Alfiani, F., Faujiyanto, A., & Pertiwi, E. P. (2021). Kolaborasi Metode Diskusi dan Tanya Jawab untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Pembelajaran Sejarah di MA Bahrul Ulum Kecamatan Dayun. *Riau Education Journal*, 1(1), 9-14.
- Fikri, A., Ahmal, A., Al Fiqri, Y., & Nurdiansyah, N. (2021). Pelatihan Membuat Soal Tes Hasil Belajar Berbasis High Order Thinking Skill untuk Guru SMA-SMP Sederajat di Kabupaten Rokan Hilir Provinsi Riau. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(2), 150-156.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencasto-matic mata kuliah Kalkulus 2 menggunakan Model 4-D Thiagarajan". *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan* 3, no.1: 216- 217.
- Maemunah, S. (2022). Konsep Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Era Digital. *Google play*
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. In *Seminar Nasional "Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran* (Vol. 1, pp. 25-31).
- Saiman, M. (2011). Inovasi metode pembelajaran sejarah. *LENTERA (Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Budaya, dan Sosial)*, 2(04), 73-85.
- Siregar, D. T., Bunari, B., Asril, A., Ahmal, A., & Antosa, Z. (2024). Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XI IPS. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling*, 2(1), 63-73.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269-279.