

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN UNTUK MATA KULIAH
PENGKAJIAN KURIKULUM BERBASIS *BLENDED LEARNING* PADA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

Tri Marselinus Leki Beoang¹, Arnidah², Andromeda Valentino Sinaga³

^{1,2,3} Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Makassar

¹acellobng@gmail.com, ²arnidah@unm.ac.id, ³andromedavalentinosinga@unm.ac.id

ABSTRACT

Science and technology are currently developing rapidly and directly or indirectly impacting the field of education. The purpose of this study is to identify the needs for animated learning media for the Curriculum Studies course based on blended learning in the Educational Technology Study Program, Faculty of Education, Universitas Negeri Makassar that are valid and practical; to develop the design of animated learning media for the Curriculum Studies course based on blended learning that are valid and practical; and to describe the level of validity and practicality of the animated learning media developed for the Curriculum Studies course based on blended learning. The research and development model used in this study is an adaptation of the Sivasailam Thiagarajan development model, which was adjusted by the researcher. This model was considered suitable because it aligns with the stages of research conducted and consists of systematic procedures. The model is appropriate for developing animated learning media because it provides detailed development steps. The stages in this development process include Analysis, Design, and Development. The subjects of this study were media experts or instructional design experts, content or material experts for learning media, sixth-semester students of the Educational Technology Study Program at Universitas Negeri Makassar, and lecturers teaching the Curriculum Studies course. The data collection technique used questionnaires. The data analysis techniques employed were Qualitative Descriptive Analysis and Descriptive Statistical Analysis. Based on the evaluation results from media experts and content/material experts, it can be concluded that the Powtoon animated learning media can be used as teaching material in the learning process for the Curriculum Studies course. The results of individual trials, large group trials, and responses from the lecturers teaching the Curriculum Studies course indicate that the developed Powtoon animated learning media is practical to use as teaching material in the learning process.

Keywords: *Development, Video Media, Animation, Powtoon*

ABSTRAK

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang cepat dan secara langsung maupun tidak langsung berdampak pada dunia pendidikan. Tujuan penelitian ini yaitu Mengidentifikasi kebutuhan media animasi pembelajaran untuk mata kuliah pengkajian kurikulum berbasis *blended learning* pada Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yang valid dan praktis, Mengembangkan desain media animasi pembelajaran untuk mata kuliah

pengkajian kurikulum berbasis *blended learning* yang valid dan praktis, Mendeskripsikan tingkat validitas dan kepraktisan media animasi pembelajaran untuk mata kuliah pengkajian kurikulum berbasis *blended learning* yang valid dan praktis. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu jабaran dari model pengembangan Thiagarajan yang kemudian diadaptasi oleh peneliti, model Thiagarajan ini sesuai dengan tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan terdiri dari tahapan yang runtut. Model ini cocok digunakan untuk mengembangkan Media animasi pembelajaran sebab model ini memiliki langkah-langkah yang terperinci. Tahapan-tahapan dalam pengembangan ini meliputi: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), dan Pengembangan (*Development*). Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media atau desain pembelajaran, ahli isi atau materi media pembelajaran, mahasiswa Semester VI Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar dan Dosen Pengampu Mata Kuliah Pengkajian Kurikulum. Adapun teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif Kualitatif, dan Analisis Statistik Deskriptif. Berdasarkan analisis hasil evaluasi dari ahli media, ahli isi/materi tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Animasi Pembelajaran *Powtoon* digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran pada mata Kuliah Pengkajian Kurikulum. Hasil dari uji coba perorangan, hasil uji coba kelompok besar, dan hasil tanggapan Dosen Pengampu Mata Kuliah Pengkajian Kurikulum, maka dapat disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran *powtoon* yang dikembangkan ini praktis digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media video, Animasi, *powtoon*

A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang cepat dan secara langsung maupun tidak langsung berdampak pada dunia pendidikan. Berbagai macam pembaharuan dilakukan agar kualitas Pendidikan terus meningkat sesuai dengan perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi.

Pendidikan dapat diterima di mana saja, proses pendidikan bisa didapatkan dari lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga, dan yang paling utama yang harus diperhatikan

adalah bagaimana memberikan atau mendapatkan pendidikan dengan baik dan benar.

Menurut Tirtarahardja & Sulo (Nurdiyanti, 2019), “pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar dapat berperan aktif dan positif dalam hidupnya sekarang dan yang akan datang”. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam peningkatan sumber daya manusia terutama pada era modernisasi saat ini.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga menjadi salah satu solusi dari munculnya berbagai masalah yang terjadi dalam dunia Pendidikan. Pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar. Dengan adanya penemuan dan inovasi baru baik itu perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) dapat membantu jalanya proses pembelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran membutuhkan saran pendukung demi terlaksananya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu pendukungnya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran penting untuk digunakan, karena media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, dan memberi suasana belajar yang baru. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran yaitu media pembelajaran berbasis video animasi.

Menurut Laily Rahmayanti (2016:431) menjelaskan bahwa “media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan

gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi.

Penjelasan selanjutnya yang dijelaskan oleh Dina Fitriana (2014:9) menjelaskan bahwa Media Animasi Pembelajaran adalah alat yang dapat dijadikan pembantu proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran yang berupa media audio visual dengan dilengkapi gambar yang bergerak secara bergantian dan dilengkapi dengan audio sebagai pelengkapannya. Media video animasi ini menjadi alat pendukung atau perangkat pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan visi dan misi yang ditetapkan, perkembangan teknologi saat ini merupakan salah satu fokus bidang garapan Program Studi

Teknologi Pendidikan. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar memiliki visi yaitu menjadi pusat penyiapan teknolog pendidikan yang unggul, pada setiap kawasan teknologi pendidikan, serta memiliki kompetensi profesional, pedagogi, personal dan sosial yang mampu bersaing pada tingkat regional, nasional dan internasional. Sebagai upaya perwujudan visi, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar memiliki 5 (lima) inti keilmuan, yaitu perencanaan, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi. Dalam ilmu pengembangan terdapat 10 (sepuluh) mata kuliah yang dimana salah satunya adalah mata kuliah pengkajian kurikulum yang merupakan mata kuliah wajib pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Pengkajian kurikulum merupakan mata kuliah yang menarik dan digemari oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, mata kuliah pengkajian kurikulum berbasis blended learning membahas tentang pendeskripsian kurikulum,

pengembangan komponen kurikulum, prinsip dan pendekatan pengembangan kurikulum, fungsi evaluasi kurikulum, serta mengembangkan silabus.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan maret 2021, pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada media buku cetak dan slide presentasi dapat dikembangkan agar mempermudah proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang telah ada menjadi media pembelajaran video animasi, agar dalam proses pembelajaran mata kuliah pengkajian kurikulum lebih efektif dan menarik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran diawali dengan gagasan mengembangkan media pembelajaran. Banyak gagasan sebagai upaya pengembangan suatu media yang didukung dengan perkembangan teknologi. Dimana teknologi sangat berkaitan dengan pendidikan yang merupakan suatu wujud dalam dunia pendidikan serta dapat membantu proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran tidak terlepas dari

kriteria-kriteria pengembangan sehingga nantinya media pembelajaran yang dihasilkan memiliki nilai kelayakan apabila diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, serta dalam pengembangan media nantinya dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang bertujuan untuk memberikan inovasi dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih sangat mendukung perkembangan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran, khususnya media pembelajaran. Berbagai macam media pembelajaran bermunculan salah satunya adalah media pembelajaran berbasis video animasi (*Powtoon*).

Media video animasi *Powtoon* memiliki daya tarik sendiri dalam penggunaannya, karena peserta didik akan disuguhi sebuah video animasi pembelajaran yang memiliki konten berupa perpaduan antara video animasi dan materi. Video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon*

merupakan salah satu layanan aplikasi (*Software*) online yang didalamnya sudah tersedia fitur-fitur animasi diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah sehingga sangat cocok digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. *Powtoon* merupakan penyedia pembuatan *content creator* video animasi yang berbasis online dan fungsinya sebagai aplikasi pembuatan video untuk presentasi maupun media pembelajaran.

Powtoon sebagai media yang inovatif pada proses pembelajaran selain media berupa buku cetak dan slide presentasi. Pemanfaatan media animasi *Powtoon* diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran pada Mata Kuliah Pengkajian Kurikulum berbasis *Blended Learning* pada Program Studi (Prodi) Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan *R & D (Research and Development)*. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk. Menurut Sugiyono (2016) bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media animasi pembelajaran berbasis video animasi

Powtoon pada mata kuliah pengkajian kurikulum. Uji coba produk ini dilakukan pada Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar sebagai lokasi penelitian.

Pengembangan media animasi pembelajaran yang digunakan mengacu pada model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang diadaptasi menjadi 3D, yaitu *Define, Design and Development* karena keterbatasan dana dan waktu untuk proses penelitian dan pengembangan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Perencanaan

Pengembangan media animasi pembelajaran *Powtoon* untuk mata kuliah Pengkajian Kurikulum pada Program Studi (Prodi) Teknologi Pendidikan menggunakan model pengembangan 4D yang kemudian diadaptasi menjadi 3D, yaitu *Define, Design and Development*. Berikut merupakan uraian hasil yang diperoleh pada setiap tahap. Tahap pertama yang dilakukan yaitu melakukan kegiatan observasi awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pada

mata kuliah Pengkajian Kurikulum Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan melakukan wawancara terhadap dosen pengampu mata kuliah pengkajian kurikulum. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang dijadikan sebagai dasar pengembangan media animasi pembelajaran *Powtoon*. Mata kuliah pengkajian kurikulum membutuhkan sumber belajar yang bukan hanya teks saja, tetapi disertai *audio* dan *visual* yang berisi materi pembelajaran untuk

mempermudah dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Sehingga hal ini yang menjadi dasar dalam menentukan mata kuliah pengkajian kurikulum sebagai pengembangan produk media animasi pembelajaran *Powtoon*.

Identifikasi kebutuhan peserta didik dilakukan dengan menggunakan angket analisis kebutuhan yang diisi oleh mahasiswa teknologi Pendidikan semester VI yang berjumlah 38 orang. Berikut data hasil analisis identifikasi kebutuhan yang ditampilkan.

Table 1 Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik

NO	PERTANYAAN	TOTAL SKOR		
		Y	K	T
1	Apakah mata kuliah pengkajian kurikulum menarik ?	37	1	0
2	Apakah materi pada mata kuliah pengkajian kurikulum tergolong sulit untuk dipahami ?	10	15	13
3	Apakah anda membutuhkan sumber media lain pada mata kuliah pengkajian kurikulum?	32	6	0
4	Apakah anda pernah mendengar istilah video animasi <i>powtoon</i> ?	38	0	0
5	Apakah anda pernah menggunakan video animasi <i>powtoon</i> ?	38	0	0
6	Menurut anda,	35	2	1

	apakah perlu ditambahkan media video animasi <i>powtoon</i> pada mata kuliah pengkajian kurikulum?			
7	Menurut anda, pembelajaran yang disajikan dalam format media video animasi <i>powtoon</i> akan membantu anda dalam memahami materi pembelajaran pada mata kuliah pengkajian kurikulum?	33	3	2
8	Apakah anda setuju, jika materi pembelajaran pada mata kuliah pengkajian kurikulum menggunakan media video animasi <i>powtoon</i> yang sudah dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran?	34	2	2
TOTAL		257	29	18

Berdasarkan hasil pengisian angket kebutuhan media animasi pembelajaran *Powtoon* pada mata kuliah pengkajian kurikulum diperoleh hasil sebanyak 257 jawaban ya, 29 Jawaban kadang-kadang, dan 18 Jawaban tidak. Hasil rata-rata persentase yang didapatkan dari akumulasi keseluruhan pertanyaan bertujuan untuk memperoleh data sebagai identifikasi kebutuhan pengembangan produk berupa media animasi pembelajaran *Powtoon*

sebesar 89% berada dalam kriteria dibutuhkan. Hal ini mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik membutuhkan media yang dapat digunakan untuk belajar dan dapat membantu dalam proses belajar mandiri. Setelah memperoleh data awal sebagai dasar untuk mengembangkan produk penelitian ini dapat diketahui juga bahwa para mahasiswa berpendapat perlu adanya media berupa audio visual yang mampu mendukung dalam proses pembelajaran khususnya pada mata kuliah pengkajian kurikulum

Selain pengumpulan data berupa angket identifikasi kebutuhan, peneliti melakukan perencanaan dokumen pembelajaran seperti mengkaji Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang akan menjadi acuan pada proses pembelajaran. Karena tujuan untuk mengembangkan media animasi pembelajaran *Powtoon* pada dasarnya akan menjadi sumber belajar peserta didik yang memprogram mata kuliah Pengkajian Kurikulum.

2. Tahap Desain

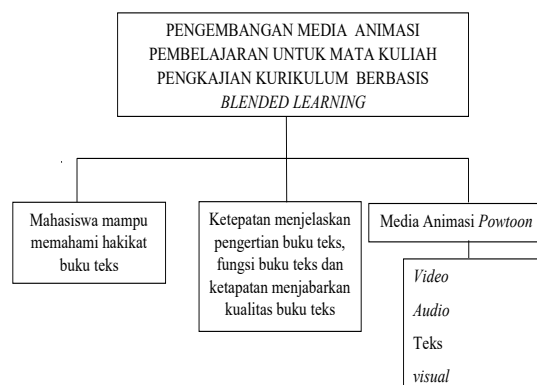
Tahap perencanaan bertujuan untuk merancang perangkat pengembangan media animasi

pembelajaran sesuai dengan hasil identifikasi kebutuhan dan disesuaikan dengan tujuan dari RPS. Pada tahap perencanaan ini peneliti membuat Rencana produk yang telah ditentukan dan dianalisis sesuai dengan identifikasi kebutuhan dosen pengampu mata kuliah dan identifikasi kebutuhan dari peserta didik.

Data yang terkumpul pada tahap *Define* (perencanaan) berupa data hasil identifikasi kebutuhan, materi, referensi merupakan dasar bagi tahap selanjutnya yaitu bagaimana desain model media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Prototype pengembangan media animasi pembelajaran *powtoon* sebagai bahan ajar pada mata kuliah Pengkajian Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan Semester VI Kelas A :

Gambar 1. *Prototype* Media Animasi Pembelajaran *Powtoon*



3. Tingkat Validitas dan kepraktisan

Pembuatan produk yaitu pengembangan meliputi proses pembuatan media animasi pembelajaran. Tahap pengembangan media tersebut berpedoman pada *prototype* yang sebelumnya telah dibuat dan disusun. Salah satu yang menjadi desain materi media tersebut berdasarkan pada RPS yang menjadi acuan untuk mengembangkan produk media animasi pembelajaran

a. Validasi Materi/isi

Ahli isi atau materi yang dijadikan penilai produk pengembangan adalah Pak Dr. H. Abd. Haling, M.Pd dosen Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi atau materi adalah media animasi pembelajaran *powtoon* dan Rencana Program Semester (RPS) yang telah selesai dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 2 Hasil validasi ahli isi atau materi

No	Aspek	Skor
----	-------	------

1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kurikulum	5
2	Relevansi video animasi <i>Powtoon</i> dengan tujuan pembelajaran	4
3	Video animasi <i>Powtoon</i> mudah dipahami	4
4	Video animasi <i>Powtoon</i> berfungsi sebagai pendukung proses belajar mandiri	4
5	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	4
6	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik	4
7	Kemenarikan isi materi	4
8	Materi disajikan secara jelas dan ringkas	4
9	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	4
10	Materi yang disajikan dalam video animasi <i>Powtoon</i> sesuai dengan indikatornya	4
11	Terdapat efek animasi dan audio yang dapat membantu pengguna dalam memahami materi dengan jelas	4
12	Media yang disajikan mencakup kompetensi	4
13	Video, audio, dan efek animasi sesuai dengan isi materi	4
14	Video animasi <i>Powtoon</i> menstimulus peserta didik dalam memahami materi yang disajikan	4
Jumlah		57

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi atau materi sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.3. Maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian menurut Arikunto (2007) sebagai berikut :

$$\text{Presebtase} = \frac{57}{70} \times 100\% = 81,42\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat

pencapaian 81,42%, berada pada kualifikasi baik dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil angket uji validasi ahli isi, maka media animasi pembelajaran *powtoon* ini telah layak digunakan atau diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

b. Validasi Media

Ahli media yang melakukan penilaian produk pengembangan media animasi pembelajaran *powtoon* adalah ibu Dr. Farida Febriati, S.S., M.Si. yang merupakan dosen Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah media animasi pembelajaran *powtoon* yang telah selesai dibuat oleh peneliti

6	Kejelasan audio media video animasi <i>Powtoon</i>	5
7	Ketepatan tampilan antara audio dan visual media video animasi <i>Powtoon</i>	5
8	Bahasa yang digunakan pada media video animasi <i>Powtoon</i> mudah dipahami	5
9	Kesesuaian kecepatan dan tempo tampilan media video animasi <i>Powtoon</i>	4
10	Kemudahan dalam pengoperasian media media video animasi <i>Powtoon</i>	5
11	Ketepatan <i>layout</i> atau tata letak media video animasi <i>Powtoon</i>	5
Jumlah		52

Berdasarkan hasil penilaian hasil penilaian ahli media sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.4. Maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian menurut Arikunto (2007) sebagai berikut :

$$\text{Presebtase} = \frac{52}{55} \times 100\% = 94,54\%$$

Tabel 3 Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Skor
1	Kesesuaian media video animasi <i>Powtoon</i> dengan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CP-MK)	5
2	Kesesuaian media video animasi <i>Powtoon</i> dengan materi	5
3	Kualitas tampilan media video animasi <i>Powtoon</i>	4
4	Kualitas teks media video animasi <i>Powtoon</i>	4
5	Kesesuaian pemilihan warna media video <i>tutorial</i>	5

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 94,54%, berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi, media animasi pembelajaran *powtoon* dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan ke tahap selanjutnya.

c. Uji Coba

Dalam tahap uji coba produk pengembangan media animasi pembelajaran *powtoon* dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media animasi *powtoon* untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok besar.

1) Uji coba Kelompok Kecil

Dari hasil uji coba kelompok kecil didapatkan penilaian penggunaan media animasi pembelajaran *powtoon* sebagai berikut.

Tabel 4 Angket uji coba kelompok kecil

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas penyampaian materi yang termuat dalam video animasi <i>Powtoon</i>			3	24	15
	Kejelasan teks yang termuat dalam video animasi <i>Powtoon</i>				28	15
2						
	Kejelasan audio dalam			6	16	20

	video animasi <i>Powtoon</i>			
4	Materi yang termuat dalam video animasi <i>Powtoon</i> mudah dipahami	6	24	10
	Bahasa yang digunakan dalam video animasi <i>Powtoon</i> mudah dipahami	3	12	30
5				
	Penggunaan media video animasi <i>Powtoon</i> membuat saya tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran	6	12	25
6				
	Kemudahan mengoperasikan video animasi <i>Powtoon</i> dimanapun tempat proses pembelajaran	9	8	25
7				
	Media video animasi <i>Powtoon</i> bisa digunakan pada komputer maupun	9	12	20
8				

	handphone			
	Media video animasi Powtoon dapat diputar ulang pada komputer maupun handphone	3	24	15
9				
	Masing-masing siswa dapat menyimpan file video animasi Powtoon pada komputer, handphone dan flash disk	3	20	20
10				
	Jumlah	48	180	195
	Total	423		

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase uji coba kelompok kecil tentang media animasi pembelajaran *powtoon* sebagai berikut :

$$\text{Presebtase} = \frac{423}{500} \times 100\% = 85\%$$

uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mendapatkan respon serta kinerja program ketika dioperasikan oleh mahasiswa (*user*) dalam pembelajaran sehingga diketahui bobot kepraktisan dari produk media yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil

dilakukan terhadap terhadap 10 mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2019 dengan jumlah 10 butir pertanyaan

Berdasarkan hasil penilaian angket uji coba kelompok kecil tentang media animasi pembelajaran *powtoon* yang dikonversi menjadi persentase didapatkan hasil 85% yang berarti berada pada kualifikasi baik dan kategori tidak perlu direvisi.

2) Uji coba Kelompok Besar

Uji *betha* merupakan uji coba produk yang dilakukan kepada pengguna (*user*). Produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan, saran, dan komentar ahli media dan ahli isi atau materi selanjutnya diuji coba pada 30 orang mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2019. Uji coba kelompok besar dimaksudkan untuk mendapatkan respon serta kinerja produk media ketika dioperasikan oleh mahasiswa sehingga diketahui bobot kepraktisan dari produk media yang dikembangkan.

Hasil rekapitulasi skor penilaian dari uji coba kelompok besar sebagai berikut :

**Tabel 5 Hasil rerata penilaian
uji coba kelompok besar**

No	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas penyampaian materi yang termuat dalam video animasi <i>Powtoon</i>			15	68	40
2	Kejelasan teks yang termuat dalam video animasi <i>Powtoon</i>			12	72	40
3	Kejelasan audio dalam video animasi <i>Powtoon</i>			15	68	40
4	Materi yang termuat dalam video animasi <i>Powtoon</i> mudah dipahami			12	84	25
5	Bahasa yang digunakan dalam video animasi <i>Powtoon</i> mudah dipahami			12	56	60
6	Penggunaan media video animasi <i>Powtoon</i> membuat saya tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran			6	76	45
7	Kemudahan mengoperasikan video animasi <i>Powtoon</i>			27	40	55

	dimanapun tempat proses pembelajaran				
8	Media video animasi <i>Powtoon</i> bisa digunakan pada komputer maupun <i>handphone</i>		18	48	60
9	Media video animasi <i>Powtoon</i> dapat diputar ulang pada komputer maupun <i>handphone</i>		12	48	70
10	Masing-masing siswa dapat menyimpan file video animasi <i>Powtoon</i> pada komputer, <i>handphone</i> dan <i>flash disk</i>		18	40	70
Jumlah		147	600	505	
Total		1252			

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase kelompok besar tentang media animasi pembelajaran *powtoon* sebagai berikut:

$$\text{Presebtase} = \frac{1252}{1500} \times 100\% = 83\%$$

Hasil rerata persentase media animasi pembelajaran *powtoon* sebesar 83% yang secara keseluruhan

berada pada kualifikasi baik dan kategori tidak perlu direvisi. Adapun hasil analisis angket penilaian uji coba kelompok besar secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran angket uji coba kelompok besar.

d. Tanggapan dosen

Pengampuh Mata kuliah

Uji *betha* yang dilakukan selanjutnya yaitu memberikan angket tanggapan Dosen Mata Kuliah Pengkajian Kurikulum. Penilaian yang dilakukan oleh dosen Pengkajian Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan oleh Fajrin Baidi, M.Pd bertujuan untuk mendapatkan respon serta kinerja produk media ketika dioperasikan oleh dosen (*user*) sehingga diketahui bobot kepraktisan dari produk media yang dikembangkan.

Penilaian yang terdapat pada angket tanggapan dosen Mata Kuliah Pengkajian Kurikulum mencakup dari aspek tampilan dan aspek pembelajaran yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Berikut hasil tanggapan dosen Mata Kuliah Pengkajian Kurikulum.

Tabel 6 Tanggapan dosen pengampu mata kuliah

No	Aspek Penilaian	Skor
----	-----------------	------

1	Kesesuaian video animasi <i>Powtoon</i> dengan capaian pembelajaran	5
2	Kejernihan dan kejelasan suara pada video animasi <i>Powtoon</i>	5
3	Penggunaan Bahasa dalam video animasi <i>Powtoon</i> mudah dipahami	5
4	Media video animasi <i>Powtoon</i> memudahkan dosen dalam mencapai capaian pembelajaran	5
5	Media video animasi <i>Powtoon</i> mudah dioperasikan dalam proses pembelajaran	5
6	Media video animasi <i>Powtoon</i> mudah dibagikan kepada peserta didik	4
7	Kemudahan pengoperasian media video animasi <i>Powtoon</i> dengan menggunakan komputer dan <i>handphone</i>	5
8	Ketertarikan dalam menggunakan media video animasi <i>Powtoon</i>	5
9	Penyajian materi yang sederhana dan konkret dalam video animasi <i>Powtoon</i>	4
10	Media video animasi <i>Powtoon</i> dapat digunakan secara berulang-ulang pada kelas yang berbeda	5
Jumlah		48

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui persentase tanggapan dosen pengampu sebagai berikut :

$$\text{Presebtase} = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket tanggapan dosen pengampu mata kuliah Pengkajian Kurikulum yang telah dikonversi ke

dalam persentase 96%. Dari hasil konversi didapatkan bahwa media animasi pembelajaran *powtoon* ini

berada dalam kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Identifikasi kebutuhan dan persetujuan peserta didik terhadap media video animasi pembelajaran *powtoon* pada mata kuliah Pengkajian Kurikulum berada pada tingkat persentase yang sangat tinggi. Sehingga dari hasil identifikasi tersebut peneliti merancang media animasi pembelajaran *powtoon*.
2. Produk yang dikembangkan adalah media video animasi dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*. Media animasi pembelajaran *powtoon* memuat gambar animasi bergerak, audio (*backsound* dan suara narrator) serta materi pembelajaran (teks). Kemudian produk media animasi ini juga dapat ditampilkan pada komputer dan *handphone* dan dapat diputar ulang, serta dapat disimpan dan dipindahkan dengan mudah pada

media penyimpanan *flash disk*, komputer, atau *handphone*.

3. Validitas media animasi pembelajaran *powtoon* mengacu kepada hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dengan perolehan hasil kualifikasi sangat baik dan ahli isi atau materi pembelajaran berada pada kualifikasi baik. Sehingga berdasarkan hasil validasi tersebut media animasi pembelajaran *powtoon* menunjukkan hasil yang valid. Kepraktisan media animasi pembelajaran *powtoon* dilihat berdasarkan hasil eksperimen pada kelompok kecil berada pada kualifikasi baik, eksperimen kelompok besar berada pada kualifikasi baik,
4. dan hasil tanggapan dosen pengampu mata kuliah Pengkajian Kurikulum dengan kualifikasi sangat baik, maka media animasi pembelajaran *powtoon* dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2007). Media pembelajaran. In *Raja Grafindo Persada*. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitriana, Diana. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif pada Materi System Peredaran Darah Manusia Di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso. Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Husamah, H. (2014). Pembelajaran bauran (Blended learning). *Research Report*.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Cet. 1 Edisi Kedua*. Jakarta: Ghalia Indonesia. MTs Darul Ulum Suruh Tahun Ajaran 2019/2020. <http://perpus.iainsalatiga.ac.id/g/pd/public/index.php/?pdf=6363/1/Skripsi%20Dwi%20Puji%20Rahayu>
- Rahmayanti, Laily. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pendidikan*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2018). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Cetakan 20). PT Rajagrafindo Persada.
- Nurdiyanti, S. (2019). Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 642–650.
- Nurdiyanti, S. (2019). Implementasi Media Visual Dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 642–650.
- Peraturan Pemerintah. (2013). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan. *Sekretariat Negara*, 2, 148–164.
- Rahayu, D. P. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Dengan Pendekatan Integrasi Matematika Al-Qur'an Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII*
- Sari, M. (2016). Blended learning, model pembelajaran abad ke-21 di perguruan tinggi. *Ta'dib*, 17(2), 126–136.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.