

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (POWTOON) MATERI LIPATAN DAUN UNTUK SISWA SMK KULINER FASE E

Affi Naila Rahma¹, Sri Handajani², Andika Kuncoro Widagdo³, Niken Purwidiani⁴
affinaila.20028@mhs.unesa.ac.id¹
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui: 1) kelayakan materi dan media pada materi lipatan daun, 2) respon peserta didik setelah menggunakan video animasi (powtoon). Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model 4D, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dan disseminate (penyebarluasan). Namun, pada penelitian ini hanya sampai tahap development (pengembangan). Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan melibatkan 2 validator materi dan 2 validator media, serta siswa kuliner fase E di SMKN 2 Jombang sebagai responden. Penelitian ini berjenis deskriptif kualitatif dan analisis data ini dilakukan secara prosentase. Hasil penelitian menunjukkan: 1) kelayakan materi memperoleh nilai rata-rata (0,956) dengan kategori sangat layak, dan kelayakan media memperoleh nilai rata-rata (0,921) dengan kategori sangat layak, 2) respon peserta didik memperoleh persentase 80,8%. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan video animasi powtoon materi lipatan daun sangat layak digunakan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan, video animasi, powtoon, lipatan daun.

ABSTRACT

The aim of this research is to find out: 1) the suitability of the material and media for the leaf fold material, 2) the students' responses after using the animated video (powtoon). The development research model used is the 4D model, which consists of 4 stages, namely the define, design, development and disseminate stages. However, this research only reached the development stage. The data collection technique used a questionnaire involving 2 material validators and 2 media validators, as well as phase E culinary students at SMKN 2 Jombang as respondents. This research is a qualitative descriptive type and data analysis was carried out in percentage terms. The research results showed: 1) the feasibility of the material obtained an average value (0.956) in the very appropriate category, and the feasibility of the media obtained an average value (0.921) in the very appropriate category, 2) student responses obtained a percentage of 80.8%. Thus, it can be concluded that the development of a powtoon animation video on leaf folding material is very suitable for application in learning.

Keywords: Development, animated video, powtoon, leaf folding

PENDAHULUAN

Penerapan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kompetensi pedagogik. Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi berupa materi pada suatu pembelajaran. Media pembelajaran umumnya dapat berupa buku pelajaran, buku bacaan, lembar kerja siswa, maupun video pembelajaran (Kosasih, 2021). Berdasarkan penelitian Sovocom Company dari Amerika, sebagaimana dikutip (Umroh, 2023) mengenai kemampuan manusia dalam menyimpan pesan adalah: verbal (tertulis) 20%, Audio hanya 10%, Visual hanya 20%, Audio visual 50%. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran menjadi tolak ukur dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi selama Pengenalan Lapangan Persekolahan dan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Dasar-Dasar Kuliner di SMKN 2 Jombang, diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa audio

visual, yaitu buku cetak, power point, namun peserta didik banyak yang malas membaca dan menulis. Ketika materi praktik guru mencontohkan secara langsung kemudian peserta didik menirukannya. Selain itu meskipun sudah banyak tutorial lipatan yang ada di youtube peserta didik belum banyak yang bisa mengaplikasikan kedalam bentuk-bentuk dekorasi yang menarik. Terutama pada materi yang bersifat teoritis dan praktis. Bersumber dari hasil observasi dan wawancara, diperlukan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan praktik. Salah satunya yaitu menggunakan video animasi *powtoon*. Menurut (Eka et al., 2022) bahwa *powtoon* adalah software video animasi yang dapat diakses secara online dan ditampilkan kepada peserta didik melalui animasi gambar bergerak dan suara. Produk yang dihasilkan dari aplikasi *powtoon* dapat diunduh dan digunakan secara offline.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan. Dalam Bahasa Inggris metode penelitian dan pengembangan disebut *research and development (R&D)* yang dimanfaatkan guna menghasilkan output tertentu serta menguji efektivitas produk yang telah diciptakan (Sugiyono, 2019). Untuk pengembangannya menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran video animasi *powtoon* pada materi lipatan daun. Adapun tampilan media pembelajaran tersaji pada Gambar 1. Media pembelajaran kemudian dilakukan penilaian untuk melihat kelayakan dan kepraktisannya.



Gambar 1 a) tampilan awal, b) tampilan isi, c) tampilan penutup

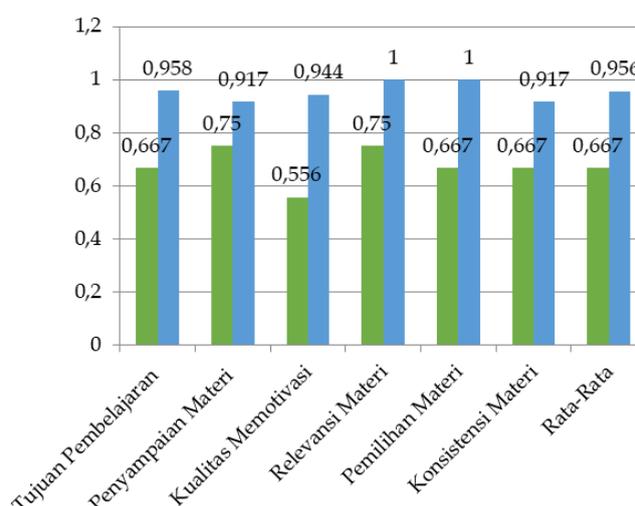
A. Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Materi Lipatan Daun

Validasi ahli materi dilakukan oleh *expert judgement* yang terdiri dari dua ahli materi (satu ahli materi merupakan dosen UNESA dan satu ahli materi dari guru SMKN 2 Jombang). Adapun hasil penilaian menggunakan Aiken V oleh ahli materi tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Validasi Materi

No.	Aspek	Nilai Aiken		Kriteria	
		V ₁	V ₂	V ₁	V ₂
1	Tujuan Pembelajaran	0,667	0,958	Tinggi	Tinggi
2	Penyampaian Materi	0,750	0,917	Tinggi	Tinggi
3	Kualitas Memotivasi	0,556	0,944	Cukup	Tinggi
4	Relevansi Materi	0,750	1	Tinggi	Tinggi
5	Pemilihan Materi	0,667	1	Tinggi	Tinggi
6	Konsistensi Materi	0,667	0,917	Tinggi	Tinggi
\bar{V}		0,667		0,956	
Kriteria Keseluruhan		Cukup		Tinggi	

Berdasarkan Tabel 3, uji kelayakan materi pada validasi pertama mendapatkan penilaian pada aspek tujuan pembelajaran dan penyampaian materi memperoleh nilai sebesar 0,667 dan 0,750, pada penilaian aspek kualitas memotivasi dan relevansi materi memperoleh nilai sebesar 0,556 dan 0,750, dan pada penilaian aspek pemilihan materi dan konsistensi materi memperoleh nilai sebesar 0,667 dan 0,667. Diperoleh rata-rata nilai V_1 Aiken sebesar 0,667 dengan kriteria cukup layak. Uji kelayakan materi pada validasi kedua mendapatkan penilaian pada aspek tujuan pembelajaran dan penyampaian materi memperoleh nilai sebesar 0,958 dan 0,917, pada penilaian aspek kualitas memotivasi dan relevansi materi memperoleh nilai sebesar 0,944 dan 1, dan pada penilaian aspek pemilihan materi dan konsistensi materi memperoleh nilai sebesar 1 dan 0,917. Diperoleh rata-rata nilai V_2 Aiken sebesar 0,956 dengan kriteria tinggi. Dengan demikian, materi lipatan daun pada media pembelajaran video animasi powtoon dinyatakan memiliki kelayakan yang tinggi dan valid digunakan dalam pembelajaran dari segi materi. Adapun hasil validasi materi dari masing-masing aspek yang tersaji dalam bentuk diagram pada Gambar 2



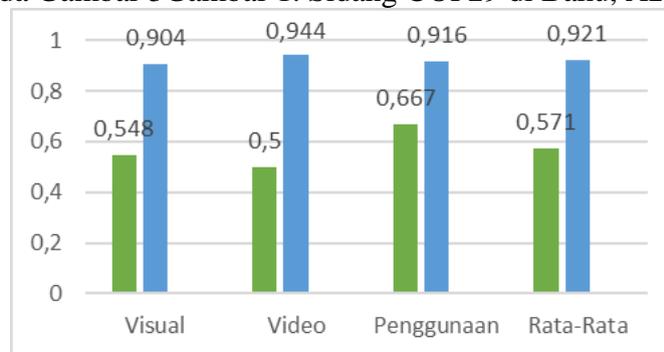
Gambar 2 Gambar Diagram Validasi Materi

Validasi ahli media dilakukan oleh expert judgement yang terdiri dari dua ahli media (satu ahli media merupakan dosen dari UNESA dan satu ahli media merupakan guru dari SMKN 2 Jombang). Adapun hasil rata-rata penilaian oleh ahli media tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Validasi Media

No.	Aspek	Nilai Aiken		Kriteria	
		V_1	V_2	V_1	V_2
1	Visual	0,548	0,904	Cukup	Tinggi
2	Video	0,500	0,944	Cukup	Tinggi
3	Penggunaan	0,667	0,916	Tinggi	Tinggi
\bar{V}		0,571		0,921	
Kriteria Keseluruhan		Cukup		Tinggi	

Berdasarkan Tabel 4, uji kelayakan pada validasi pertama penilaian aspek visual diperoleh nilai sebesar 0,548, pada penilaian aspek video diperoleh nilai sebesar 0,500, dan pada penilaian aspek penggunaan diperoleh nilai sebesar 0,667. Diperoleh rata-rata nilai Aiken V_1 sebesar 0,571 dengan kriteria kelayakan cukup layak. Uji kelayakan pada validasi kedua penilaian aspek visual diperoleh nilai sebesar 0,904, pada penilaian aspek video diperoleh nilai sebesar 0,944, dan pada penilaian aspek penggunaan diperoleh nilai sebesar 0,916. Diperoleh rata-rata nilai Aiken V_2 sebesar 0,921 dengan kriteria kelayakan tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi powtoon pada materi lipatan daun dinyatakan memiliki kelayakan yang tinggi dan valid digunakan dalam pembelajaran dari segi media. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Ahyanuardi 2021), bahwa video pembelajaran merupakan sebuah media yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual dan audio secara bersamaan yang membantu siswa untuk memahami dalam proses pembelajaran. Adapun menurut Anike dan Fitri (2021) mengatakan media video pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran. Adapun hasil validasi media dari masing-masing aspek yang tersaji dalam bentuk diagram pada Gambar 3.



Gambar 3 Gambar Diagram Validasi Media

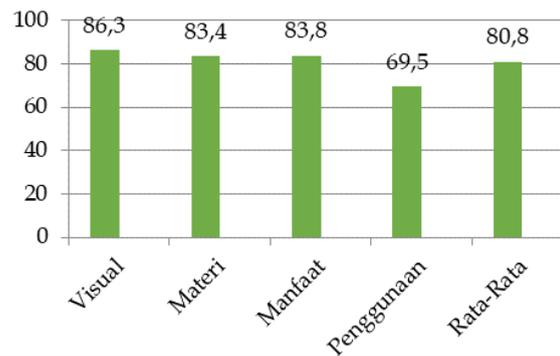
B. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Materi Lipatan Daun

Dilakukan uji coba terbatas kepada 32 orang peserta didik kelas X Kuliner 2 di SMKN 2 Jombang. Hasil penilaian dan perhitungan angket respon peserta didik terlampir pada Lampiran 14 dan 15. Adapun hasil rata-rata angket respon peserta didik tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Respon Peserta Didik

NO.	ASPEK	NO. BUTIR	JUMLAH SKOR	RATA-RATA SKOR	NP (%)	\overline{NP} (%)	KRITERIA
1	V I S U A L	1	121	4	94,53	86,3	Sangat Praktis
		2	117	4	91,41		
		3	121	4	94,53		
		4	120	4	93,75		
		5	73	2	57,03		
2	M A T E R I	6	117	4	91,41	83,4	Sangat Praktis
		7	117	4	91,41		
		8	123	4	96,09		
		9	120	4	93,75		
3	M A N F A A T	10	57	2	44,53	83,8	Sangat Praktis
		11	124	4	96,88		
		12	123	4	96,09		
		13	123	4	96,09		
4	P E N G G U N A A N	14	59	2	46,09	69,5313	Praktis
		15	121	4	94,53		
		16	57	2	44,53		
Persentase Praktikalitas Keseluruhan						80,8	
Kategori Keseluruhan						Sangat Praktis	

Berdasarkan Tabel 1, pada penilaian aspek visual diperoleh persentase sebesar 86,3%, pada penilaian aspek materi diperoleh persentase sebesar 83,4%, pada penilaian aspek manfaat dan penggunaan diperoleh persentase sebesar 83,8% dan 69,5%. Berdasarkan persentase diatas, diperoleh persentase nilai praktikalitas rata-rata sebesar 80,8% dengan kriteria praktis. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi powtoon pada materi lipatan daun yang dikembangkan mendapatkan respon dengan kriteria praktis dan dapat digunakan pada pembelajaran dasar-dasar kuliner materi lipatan daun. Adapun hasil respon peserta didik dari masing-masing aspek yang disajikan dalam bentuk diagram yang tersaji pada Gambar 4



Gambar 4 Diagram Uji Coba

KESIMPULAN

Hasil validasi materi dari video pembelajaran animasi powtoon materi lipatan daun, mendapatkan rata-rata nilai sebesar 0,956 dengan kriteria tinggi dan sangat layak, sedangkan hasil validasi media mendapatkan rata-rata nilai sebesar 0,921 dengan kriteria tinggi dan sangat layak digunakan. Hasil uji coba kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi powtoon materi lipatan daun memperoleh rata-rata nilai sebesar 80,8% dengan kriteria praktis digunakan. Media pembelajaran video animasi powtoon materi lipatan daun pada penelitian lebih lanjut dapat diteruskan hingga tahap penyebaran (disseminate).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif (Mmi) Pada Kompetensi Dasar Membuat Lipatan Daun Di Smk Mamba'ul Ihsan Ujungpangkah Gresik. 4(3), 129-136.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil, 9(1), 9-18.
- Arianatasari, A., & Hakim, L. (2018). Penerapan Desain Model PLOMP Pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Guided Inquiry. Jurnal Pendidikan Akuntansi.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bardi, & Jailani. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa SMA. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 2(1), 49–63.
- Johan, Iriani, dan Maulana (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. Jurnal Pendidikan West Science. 01(06), 372-378.
- Kusrini, N., Trisna, I. N., & Ikhtiarti, E. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis Powtoon Kepada Guru Bahasa Prancis Se-Lampung. GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(1), 108-121.
- Mahmudah, S. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. An Nabighoh, 20(01), 129-138.

- Marta, Giatman, Maksun, dan Hikmah (2023). Media Animasi Powtoon: Meningkatkan Literasi Digital Guru. 9(2), 952-957.
- Nurfadhillah (2021). Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Permadi, U. N., & Huda, A. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar SMK. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*. 7 (4): 30-39.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020, December). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ (Vol. 2020)*.
- Rachmawati, N., Astuti, N., Miranti, M. G., & Romadhoni, I. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Telur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 54-65.
- Rahayu, Iskandar, Abidin (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*. 6(2), 2099-2104. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2082/pdf>
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. CV Alfabeta.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160-166.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59-74.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Presiden Republik Indonesia
- Usmaedi, Fatmawati, P. Y., Karisman, A. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. Volume 6, No. 2, December 2020, pp. 489-499.
- Utami, R. (2020). Integrasi Kurikulum Di Indonesia Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Proceeding IAIN Batusangkar*, 1(3), 213-218.
- Waisnawa, Arsani, dan Sutarna (2022). Pengembangan Jobsheet Berbasis Teaching Factory Dengan Model 4D sebagai Media Pembelajaran Praktek Bubut. *Jurnal Sintesia*. 12(2), 346-352.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.