

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTU
POWTOON DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL
PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN
KELAS VII DI SMP NEGERI 2 GADINGREJO**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Pendidikan Biologi

Oleh

WASIYAH SUGIYATI

NPM 1811060352

Jurusan : Pendidikan Biologi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**

LAMPUNG

1443 H / 2022 M

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTU
POWTOON DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL
PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN
KELAS VII DI SMP NEGERI 2 GADINGREJO**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Pendidikan Biologi

Oleh

WASIYAH SUGIYATI

NPM 1811060352



Jurusan : Pendidikan Biologi

Pembimbing I : Fredi Ganda Putra, M.Pd.

Pembimbing II : Aryani Dwi Kesumawardani, M.Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1443 H / 2022 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTU *POWTOON* DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN KELAS VII DI SMP NEGERI 2 GADINGREJO

Oleh:

WASIYAH SUGIYATI

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran pendidik sangat terbantu dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan instrumen berupa alat, perangkat ataupun cara sehingga pesan yang ingin disampaikan mampu dengan mudah ditangkap oleh peserta didik. *Powtoon* merupakan perangkat lunak animasi dimana berbasis web sehingga pengguna dapat membuat presentasi dalam bentuk animasi. *Powtoon* memiliki kelebihan dibandingkan *PowerPoint* karena memiliki banyak pilihan animasi serta tampilan presentasi jauh lebih hidup. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual pada materi pencemaran lingkungan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh dari beberapa ahli, dengan persentase dari validator media sebesar 95% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan ahli materi sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil uji coba terbatas kepada 10 orang peserta didik memperoleh persentase 92% dengan kriteria “Sangat Menarik”, sedangkan untuk uji coba secara luas kepada 30 peserta didik memperoleh persentase sebesar 92% kriteria “Sangat Menarik”. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbantu *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII dapat digunakan sebagai sumber media pendamping pada mata pelajaran IPA peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa berfokus pada pendidik, serta peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja tidak terbatas oleh waktu dan tempat.

Kata Kunci: Video pembelajaran, *Powtoon*, Pendekatan Kontekstual

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF POWTOON-BASED LEARNING VIDEOS WITH A CONTEXTUAL APPROACH TO CLASS VII ENVIRONMENTAL POLLUTION MATERIAL AT SMP NEGERI 2 GADINGREJO

Oleh:

WASIYAH SUGIYATI

Learning media is a tool used by educators in determining the success of the learning process because with the existence of learning media, it is very helpful for educators to be able to convey learning material using instruments in the form of tools, devices or methods so that the message to be conveyed can be easily captured by students. Powtoon is an animation software which is web-based so that users can create presentations in the form of animation. Powtoon has advantages over PowerPoint because it has many animation options and the presentation looks much more alive. This study aims to determine the development and feasibility of Powtoon learning media with a contextual approach to environmental pollution material. This research is a type of Research and Development (R&D) research using the Borg and Gall model. Based on the research results obtained from several experts, the percentage of media validators is 95% with the "Very Eligible" criteria, and material experts is 96% with the "Very Eligible" criteria. Based on the results of the limited trial to 10 students, the percentage was 92% with the "Very Interesting" criteria, while for the broad trial to 30 students, the percentage was 92% with the "Very Interesting" criteria. Based on the results of this study, it can be concluded that Powtoon-based video learning media with a contextual approach to environmental pollution material in class VII can be used as a source of companion media in science subjects, students can learn independently without focusing on educators, and students can learn anywhere. and at any time not limited by time and place.

Keywords: Learning video, Powtoon, Contextual Approach

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wasiyah Sugiyati
NPM : 1811060352
Jurusan/Prodi : Pendidikan Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu *Powtoon* dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII di SMP Negeri 2 Gadingrejo” adalah benar-benar merupakan karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, September 2022

Penulis,



Wasiyah Sugiyati

NPM.1811060352



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp.(0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu
Powtoon dengan Pendekatan Kontekstual pada
Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII di SMP
Negeri 2 Gadingrejo
Nama : Wasyah Sugiyati
NPM : 1811060352
Jurusan : Pendidikan Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan
dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Fredi Ganda Putra, M.Pd.
NIP. 199009152015031004

Pembimbing II

Aryani Dwi Kesumawardani, M.Pd.
NIP. -

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Biologi

Dr. Eko Kuswanto, M.Si
NIP. 19750514200801100



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu *Powtoon* dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII di SMP Negeri 2 Gadingrejo” disusun oleh: **Wasyah Sugiyati NPM. 1811060352**, Jurusan Pendidikan Biologi telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Kamis, 25 Agustus 2022.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd. (.....)

Sekretaris : Ahmad Mughofar, M.Si. (.....)

Pembahas Utama : Akbar Handoko, M.Pd. (.....)

Pembahas I : Fredi Ganda Putra, M.Pd. (.....)

Pembahas II : Aryani Dwi Kesumawardani, M.Pd. (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nurriyana, M.Pd
NIP. 496406281988032002

MOTTO

“Tinggalkan yang meragukanmu kepada yang tidak meragukanmu karena kejujuran itu ketenangan dan dusta itu keraguan”

[HR. Tirmidzi]



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim Alhamdulillahirabbil alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kenikmatan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Penulis mempersembahkan skripsi ini sebagai rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT tempatku untuk meminta dan memohon pertolongan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, serta baginda Rasul kita Nabi Muhammad SAW sebagai utusan Allah SWT.
2. Kedua orang tuaku, Bapak Sunoto dan Ibu Pariyati yang saya hormati dan yang saya sayangi. Terima kasih telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang serta mendidikku hingga bisa memperoleh gelar Sarjana. Terima kasih untuk segala do'a dan dukungan yang telah kalian berikan kepada anakmu tanpa meminta balas budi. Tetaplah sehat selalu Bapak dan Ibu, sekarang biarlah anakmu ini yang menggantikan kalian untuk bekerja. Kupersembahkan gelarku ini atas kerja keras kalian selama ini. Begitu banyak ucapan terima kasihku tidak akan pernah mampu menggantikan kerja keras kalian.
3. Adikku tercinta Rubi Aliy yang merupakan yang selalu memberikan do'a dan dukungan.
4. Saudaraku yang memberikan dukungan baik secara langsung dan ikut andil membantuku untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman saya Yusfa Rinda Oktaviani, Laeli Lutfiana, Anifah Rosidah, Mutia Wardhatul yang telah membantu memberikan motivasi serta memberikan masukan untuk dapat mengerjakan skripsi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung sebuah instansi pendidikan yang telah menjadi tempat untuk menuntut ilmu dan memberikan pengalaman yang sangat berkesan. Serta dosen tersayang yang telah memberikan ilmu dengan ikhlas tanpa meminta balas budi.

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Wasiyah Sugiyati, dilahirkan di Pringsewu pada tanggal 12 Maret 2000, anak pertama dari pasangan Bapak Sunoto dan Ibu Pariyati.

Pendidikan dimulai dari SD Negeri 2 Bulurejo lulus pada tahun 2013, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Gadingrejo lulus pada tahun 2015, Sekolah Menengah Akhir (SMA) Negeri 1 Gadingrejo dan mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dimulai pada semester 1 Tahun Akademik 2018/2019 dengan mengambil Jurusan Pendidikan Biologi. Penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Pekon Bulurejo Dusun Buluwangi, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu. Serta pernah melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 34 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil alamin, Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan nikmat kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu *Powtoon* dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII di SMP Negeri 2 Gadingrejo”.

Dalam penyusunan skripsi penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan serta tidak akan berhasil tanpa bimbingan, saran, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu secara khusus penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Dr. Eko Kuswanto, M.Si. sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memfasilitasi untuk mempermudah penulis dalam menyelesaikan tugas akhirnya.
3. Fredi Ganda Putra, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu dengan sabar dan ikhlas memberikan bimbingan serta arahan sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Aryani Dwi Kesumawardani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang tidak pernah bosan memberikan masukan dan saran dalam memberikan bimbingan skripsi sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Dosen Jurusan Pendidikan Biologi dan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama menempuh perkuliahan.
6. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Gadingrejo Bapak Drs. Agus Salim serta untuk Ibu Evita Sari, S.Si. dan Bapak Sri Wahyudi AR, S.Pd. serta kepada seluruh peserta didik SMP Negeri 2 Gadingrejo yang telah membantu proses penelitian penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan dan dijelaskan satu-persatu, akan tetapi telah membantu dalam proses penulisan skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan untuk perbaikan dimasa mendatang.

Bandar Lampung, September 2022
Penulis,

Wasiyah Sugiyati
NPM.1811060352

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Manfaat Pengembangan.....	8
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	8
H. Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritik	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. <i>Powtoon</i>	16
3. Pendekatan Kontekstual	18
4. Kajian Materi	20
B. Teori Pengembangan Model	25
C. Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	28
B. Desain Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian	28
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	30
E. Subjek Uji-Coba Penelitian	31
F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Uji-Coba Produk.....	32
H. Teknik Analisis Data	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	35
1. <i>Research and Development Collecting</i>	35
2. <i>Planning</i>	36
3. <i>Development Preliminary of Product</i>	37
4. <i>Preliminary Field Testing</i>	53
5. <i>Main product Revision</i>	54
6. <i>Main Field Test</i>	54
7. <i>Operasional Product Revision</i>	56
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba	57
C. Kajian Produk Akhir	60
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	63
B. Rekomendasi	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	68



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII.H Mata Pelajaran IPA	5
Tabel 2.1 Kajian Kurikulum 2013 pada Materi Pencemaran Lingkungan	20
Tabel 2.2 Uraian Materi	22
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	32
Tabel 3.2 Skala Likert	33
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	34
Tabel 3.4 Skala Likert	34
Tabel 3.5 Kriteria Kemenarikan	36
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	38
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	41
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	44
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	50
Tabel 4.5 Saran Validasi Ahli Media	50
Tabel 4.6 Saran Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4.7 Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Terbatas	54
Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Luas	55
Tabel 4.9 Kajian Produk	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Hasil Pra Penelitian	5
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan metode penelitian dan pengembangan Menurut Borg and Gall	29
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I dan II.....	44
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I dan II	50
Gambar 4.3 Revisi Produk Ahli Media	52
Gambar 4.4 Revisi Produk Ahli Materi	53
Gambar 4.5 Grafik Hasil Penelitian.....	57
Gambar 4.6 Bagian Sampul Video <i>Powtoon</i>	61
Gambar 4.7 Bagian Biodata Peneliti	61
Gambar 4.8 Bagian Peta Konsep	61
Gambar 4.9 Bagian Penjelasan Materi	62
Gambar 4.10 Bagian Penjelasan Kesimpulan	62
Gambar 4.11 Bagian Penutup.....	62



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Langkah awal dalam memahami judul skripsi ini, serta untuk menghindari kesalahpahaman, maka penulis merasa perlu menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini adapun judul skripsi yang dimaksud **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Powtoon dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII di SMP Negeri 2 Gadingrejo ”**. Adapun uraian terkait pengertian beberapa istilah dalam judul skripsi ini.

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian *Research & Development* atau R&D merupakan pendekatan penelitian yang dapat menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada serta dapat menguji keefektifan produk.¹ Metode penelitian ini bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, menghasilkan, mencari, memperbaiki, menguji, sehingga menghasilkan produk baru yang lebih baik dan layak digunakan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam suatu materi pembelajaran. Sehingga media pembelajaran dianggap sebagai alat untuk komunikasi antara pendidik dengan peserta didik dalam menyampaikan materi.²

3. Powtoon

Powtoon ialah *software online* yang mampu menjabarkan suatu materi dengan fitur animasi yang cukup menarik seperti layaknya kartun.³ *Powtoon* mempunyai beberapa fitur animasi layaknya animasi kartun serta terdapat efek sehingga menambah kesan lebih hidup.⁴

4. Pendekatan kontekstual

Pendekatan kontekstual yaitu pendekatan yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari seperti lingkungan keluarga, masyarakat, maupun alam sekitar dimana dengan adanya pendekatan tersebut peserta didik mampu mengaitkan antara ilmu pengetahuan dengan menerapkannya dalam kehidupan

¹ Budiyono Saputro, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*, 1st ed. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 8.

² Mustofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 3–4.

³ Dwi Laksono, Herinto Sidik Iriansyah, and Eva Oktaviana, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem,” n.d., 8.

⁴ Misna Riyanti and Nida Jarmita, “Pengembangan media animasi pembelajaran berbasis powtoon pada materi unsur-unsur bangun datar,” *Prima: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 13 (2021).

sehari-hari.⁵ Terdapat tujuh sifat pembelajaran kontekstual, antara lain konstruktivisme, bertanya, inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi dan penilaian autentik.⁶

5. Materi Pencemaran Lingkungan

Pada materi pencemaran lingkungan kelas VII untuk SMP/MTs berupa makhluk hidup (manusia, hewan, dan tumbuhan), zat, energi, dan unsur pendukung lainnya dalam lingkungan manusia, sampah rumah tangga, industri, zat kimia berbahaya, dan lainnya.⁷

B. Latar Belakang Masalah

Aspek yang memastikan terkait mutu dari sumber daya manusia di suatu negara yaitu pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, baik pendidikan dari orang tua (informal) atau dari anggota masyarakat (non-formal) maupun yang tersistem (formal). Pendidikan adalah bagian terpenting dari kehidupan sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lainnya.⁸ Pada dunia pendidikan perlu adanya alat bantu untuk menunjang pembelajaran yaitu adanya media pendamping pembelajaran guna mempermudah proses belajar peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan adanya media karena itu akan membantu keefektifan kegiatan belajar peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami terkait pesan yang disampaikan oleh pendidik.⁹ Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa video, audio, ataupun *powerpoint* dimana dapat menunjang proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dimanapun tanpa ada batasan tempat, waktu maupun usia. Kegiatan belajar harus sesuai dengan perkembangan psikologis serta tingkatan harus sesuai dengan usia mereka. Sehingga pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.¹⁰ Kegiatan belajar dapat terjadi ketika ada interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Untuk mengetahui ketika seseorang telah

⁵ Nur Eva Zakiah, Yoni Sunaryo, and Asep Amam, "Implementasi pendekatan kontekstual pada model pembelajaran berbasis masalah berdasarkan langkah-langkah polya," *Teorema: Teori dan Riset Matematika* 4, no. 2 (2019): 111, <https://doi.org/10.25157/teorema.v4i2.2706>.

⁶ Asep Ikin Sugandi and Martin Bernard, "Penerapan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan pemahaman dan komunikasi matematis siswa smp," *Jurnal Analisa* 4, no. 1 (2018): 172–78, <https://doi.org/10.15575/ja.v4i1.2364>.

⁷ Iis Mardianti, Kasmantoni Kasmantoni, and Ahmad Walid, "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Melatih Literasi Sains Siswa Kelas VII di SMP," *Bio-Edu: Jurnal Pendidikan Biologi* 5, no. 2 (2020): 98–107, <https://doi.org/10.32938/jbe.v5i2.545>.

⁸ Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, I (Yogyakarta: Suka Press, 2019), 62.

⁹ Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, and Siska Andriani, "Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon," *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)* 2, no. 2 (2020): 85–96, <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>.

¹⁰ Dwi Yunita and Astuti Wijayanti, "Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar ipa ditinjau dari keaktifan siswa," *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora* 3, no. 2 (2017), <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>.

melakukan kegiatan belajar yaitu adanya perubahan tingkat pengetahuan, tingkah laku, serta sikap mereka. Untuk itu pendidik berusaha menciptakan media pembelajaran guna membantu proses belajar.¹¹ Begitu pesatnya perkembangan teknologi yang ada dapat digunakan untuk membantu perkembangan dunia pendidikan.

Adanya perkembangan teknologi dapat dirasakan efeknya diseluruh dunia. Dalam berbagai aspek kehidupan kita menggunakan teknologi.¹² Pendidikan merupakan wahana paling tepat untuk membangun kesadaran multiculturalisme yang dimaksud. Memang masyarakat telah memahami sepenuhnya bahwa setiap manusia terlahir berbeda, baik secara fisik maupun non fisik.¹³ Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi dapat digunakan dalam menyampaikan materi sehingga pendidik lebih mudah dalam proses pembelajaran serta mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. Penggunaan teknologi dapat berupa media atau alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan dalam materi yang diharapkan pesan yang ingin disampaikan dapat lebih mudah dipahami peserta didik karena penggunaan media juga cenderung lebih menarik minat peserta didik untuk belajar.¹⁴ Dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk memfasilitasi kegiatan belajar sehingga mampu menciptakan peserta didik yang cerdas dan berprestasi. Makna dasar dari penggunaan teknologi dalam pendidikan mempunyai arti yang luas yang berarti harus bersungguh-sungguh dalam melakukan sesuatu guna menciptakan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah SWT dalam surat Al-Ankabut ayat 69:

۞ وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya :*“Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridhaan) Kami, Kami akan tunjukkan kepada mereka jalan-jalan Kami. Dan sungguh, Allah beserta orang-orang yang berbuat baik”*. (Q.S. Al-Ankabut [29]:69)

Pada ayat tersebut mempunyai makna bawah seorang pendidik, peserta didik dan instansi pendidikan harus sungguh-sungguh (berjihad) pada jalan Allah SWT dalam menciptakan dan meningkatkan pendidikan baik itu untuk pendidik, peserta didik maupun instansi pendidikan. Dalam pembelajaran pasti ada pengorbanan untuk menyelamatkan sesuatu yang lebih besar. Oleh sebab itu, untuk menguasai suatu pengetahuan, kita juga harus mendekatkan diri kepada Sang Pencipta sehingga diberikan kemudahan dan petunjuk jalan yang paling baik untuk kita.

Proses penjabaran materi dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran karena media pembelajaran dapat menguraikan materi yang bersifat

¹¹ Muhammad Hasan et al., *Media pembelajaran*, I (Sukoharjo: Penerbit Tahta Media Group, 2021), 2.

¹² Nina Fitriyani, “Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar” 6 (2019): 11.

¹³ Chairul Anwar, *Multikulturalisme, Globalisasi Dan Tantangan Pendidikan* (Diva Press, Yogyakarta, 2019), 21.

¹⁴ Riyanti and Jarmita, “Pengembangan media animasi pembelajaran berbasis powtoon pada materi unsur-unsur bangun datar.”

abstrak menjadi lebih konkret.¹⁵ Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berupa media audio, media visual, atau media audio visual. Terutama pada pembelajaran IPA seharusnya menggunakan media pembelajaran yang mampu melihat dunia luas sehingga peserta didik dapat berpikir logis, kritis, dan kreatif.¹⁶ Penggunaan media berupa video memiliki beberapa kelebihan dibanding menggunakan media audio maupun media visual.

Media video termasuk media elektronik yang dapat menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersamaan sehingga menciptakan tayangan yang selaras dan menarik.¹⁷ Dengan adanya media video diharapkan peserta didik dapat menerima, memahami, dan mengingat pesan materi pembelajaran dalam video.¹⁸ Dengan adanya media video diharapkan mampu membantu proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi. Salah satu faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya tujuan pendidikan ialah proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama karena adanya usaha.¹⁹

Untuk proses pembelajaran IPA sebagian besar berhubungan dengan lingkungan sekitar mampu melatih keterampilan berpikir, sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Pada proses pembelajaran pendidik yang belum memanfaatkan lingkungan sekitar dalam menyampaikan materi dimana pendidik hanya fokus menggunakan buku paket dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan secara sekilas di SMP Negeri 2 Gadingrejo dalam pembelajarannya masih fokus menggunakan media buku paket, berdasarkan observasi yang saya lakukan pada saat kegiatan belajar peserta didik cenderung kurang aktif baik untuk mengerjakan tugas maupun untuk melakukan interaksi berupa tanya jawab dengan pendidik sehingga berakibat pada rendahnya nilai hasil belajarnya. Hal ini berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 2 Gadingrejo dengan melakukan observasi, wawancara terhadap pendidik dan membagikan angket ke peserta didik kelas VII. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Evita Sari, S.Si. selaku guru IPA di SMP Negeri 2 Gadingrejo menjelaskan bahwa peserta didik sangat pasif dalam melakukan tanya jawab dengan pendidik terkait materi yang belum mereka pahami.

¹⁵ Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim, "Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8, no. 2 (2020): 269–79, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.

¹⁶ Yunita and Wijayanti, "Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar ipa ditinjau dari keaktifan siswa."

¹⁷ Nina Fitriyani, "Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar" 6 (2019): 11.

¹⁸ Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2019): 91, <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

¹⁹ Chairul Anwar et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Tipe POE dan Aktivitas Belajar terhadap Kemampuan Metakognitif," *INOMATIKA* 2, no. 2 (2020): 93–105, <https://doi.org/10.35438/inomatika.v2i2.199>.

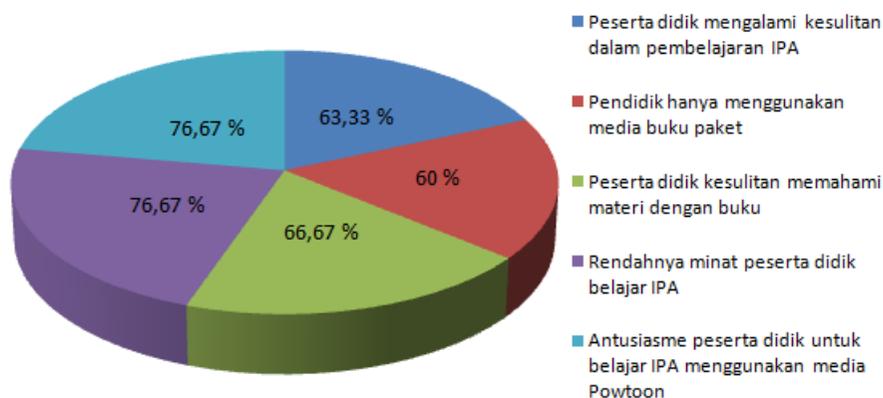
Dengan begitu pendidik sulit untuk mengetahui perkembangan peserta didik dalam memahami materi. Dalam pembelajarannya pendidik hanya menggunakan buku paket belum menggunakan media pendamping lainnya seperti media video, audio, dan *Power Point*. Berikut ini adalah data nilai hasil Ujian Akhir Semester pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 2 Gadingrejo.

**Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Peserta Didik
Kelas VII.H Mata Pelajaran IPA**

KKM	Nilai IPA	Total Peserta Didik	Presentase
73	< 73	22	73,33 %
73	> 73	8	26,67 %
Jumlah		30	100 %

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memperoleh nilai yang rendah atau masih kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dari tabel di atas menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik masih rendah yaitu 73,33% atau sebanyak 22 peserta didik masih belum tuntas dalam pencapaian pembelajaran. Hal itu dapat terjadi karena masih rendahnya motivasi belajar peserta didik hal tersebut terlihat pada saat pendidik memberikan tugas, peserta didik kurang antusias dalam menanggapi tugas dan peserta didik sebagian besar ketika diberikan tugas hanya melihat pekerjaan teman lain. Sehingga berdasarkan observasi dua sekolah tersebut di SMP Negeri 2 Gadingrejo memiliki permasalahan dalam proses pembelajarannya baik itu proses penyampaian maupun media yang digunakan. Untuk itu perlu adanya media pendamping yang digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Diagram Hasil Pra Penelitian



Gambar 1.1 Grafik Hasil Pra Penelitian

Berdasarkan hasil pra penelitian dengan membagikan angket ke peserta didik di SMP Negeri 2 Gadingrejo pada mata pelajaran IPA tahun ajaran 2021/2022 diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berupa buku paket serta kegiatan pembelajarannya masih berpusat pada pendidik sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik menyampaikan materi secara langsung menggunakan metode diskusi dan metode ceramah tidak menggunakan media pendamping lainnya seperti video, audio, dan *Power Point*. Sedangkan pada buku pembelajaran hanya fokus pada materi serta penyelesaian soal terutama keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan soal. Karena dalam buku pelajaran hanya menyajikan pengertian, macam-macam pencemaran lingkungan dan faktor-faktor yang mempengaruhi tanpa dilengkapi masalah nyata untuk mengasah kemampuan identifikasi dan analisis masalah. Sebanyak 20 peserta didik memberikan tanggapan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan buku paket sulit untuk dimengerti. Peserta didik menganggap bahwa pembelajaran IPA merupakan pelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik mudah bosan mereka cenderung kurang semangat dalam belajar hal tersebut mengakibatkan hasil belajar mereka nilainya masih belum mencapai target atau masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Untuk itu saya sebagai peneliti mencoba mengembangkan produk yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mereka dan tanggapan peserta didik dengan akan dibuatnya media pendamping cukup tinggi karena dari diagram diatas menunjukkan sebanyak 76,67% tertarik untuk belajar IPA menggunakan media *Powtoon*.

Oleh karena itu, perlu adanya media pendamping untuk melengkapi bahan ajar yang digunakan peserta didik serta untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan adanya inovasi dalam pembelajaran yang mampu mengatasi miskonsepsi materi peserta didik.²⁰ Pengembangan ini dilakukan dengan memperhatikan pendekatan yang sesuai. Karena jika melakukan pengembangan tanpa diikuti pendekatan yang tidak tepat maka tidak akan membawa pengaruh yang cukup baik. Pada pengembangan ini menggunakan pendekatan kontekstual dimana pendekatan ini mengaitkan atau menghubungkan materi pembelajaran dengan keadaan di yang ada di sekitarnya. Sehingga dengan adanya pendekatan ini peserta didik dapat menemukan dan mengalami sendiri terkait apa yang dipelajarinya. Pendekatan ini mampu membuat peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Penerapan pendekatan kontekstual pada materi pencemaran lingkungan diharapkan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan menemukan dan dapat menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat berpikir kritis, logis, dan kreatif.

Peneliti berharap dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa video berbantu *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual mampu meningkatkan minat peserta

²⁰ Siti Sarniah, Chairul Anwar, and Rizki Wahyu Yunian Putra, "Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis," *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 3, no. 1 (2019): 87, <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.709>.

didik untuk belajar serta dapat membentuk sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media video berbantu *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual, peneliti berharap dengan adanya media pendamping ini peserta didik dapat lebih mudah memahami materi serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi sebagai berikut:

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran terutama pada materi pencemaran lingkungan.
2. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.
3. Pembelajaran hanya menggunakan buku paket dalam kegiatan pembelajaran.
4. Pembelajaran belum pernah menggunakan teknologi *Powtoon* untuk media pembelajarannya.

Untuk memfokuskan penelitian ini pada masalah yang diharapkan untuk itu ruang lingkup penelitian dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media yang digunakan dengan *Software Powtoon* dan menggunakan teknologi dari *Software* pendukung lain untuk pengembangannya.
2. Materi yang akan diajarkan yaitu materi pencemaran lingkungan.
3. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Gadingrejo kelas VII Tahun Ajaran 2021/2022.
4. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revision desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal, tetapi dalam penelitian saya hanya menggunakan 7 tahapan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan terhadap video pembelajaran berbantu *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual pada materi pencemaran lingkungan untuk peserta didik kelas VII SMP?
2. Bagaimana respon terhadap video pembelajaran berbantu *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual pada materi pencemaran lingkungan untuk peserta didik kelas VII SMP?
3. Bagaimana pengembangan video pembelajaran berbantu *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual pada materi pencemaran lingkungan untuk peserta didik kelas VII SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran berbantu *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual pada materi pencemaran lingkungan untuk peserta didik kelas VII SMP.
2. Untuk mengetahui respon terhadap video pembelajaran berbantu *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual pada materi pencemaran lingkungan untuk peserta didik kelas VII SMP.
3. Untuk mengembangkan video pembelajaran berbantu *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual pada materi pencemaran lingkungan untuk peserta didik kelas VII SMP.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, adapun harapan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi peneliti, dengan melakukan penelitian pengembangan menggunakan media berbantu *Powtoon* dapat dijadikan pengalaman serta dapat menambah ilmu pengetahuan. Dimana ilmu yang diperoleh dapat digunakan sebagai bekal untuk menjadi seorang calon pendidik yang lebih baik lagi.
2. Bagi peserta didik, dibuatnya media pengembangan berupa video berbantu *Powtoon* dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dalam memahami materi, serta mampu menambah minat peserta didik untuk belajar.
3. Bagi pendidik, penelitian dengan menggunakan media berbantu *Powtoon* ini dapat dijadikan motivasi oleh pendidik dalam membuat media pembelajaran yang digunakan untuk media pendamping dalam pembelajaran sehingga dapat melakukan inovasi dengan menggunakan teknologi-teknologi lain yang ada sehingga menciptakan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik dalam belajar.
4. Bagi sekolah, adanya penelitian pengembangan dengan memanfaatkan teknologi dari *Powtoon* diharapkan dapat menambah pengetahuan terkait ilmu dalam pengembangan media dengan menggunakan *Powtoon* serta dapat dijadikan alat untuk mencerdaskan dan meningkatkan prestasi peserta didik.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti melakukan penelitian ini berharap dengan adanya pengembangan pada media pembelajaran berupa video berbantu *Powtoon* diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi serta dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Peneliti dalam mengembangkan penelitiannya dengan mengembangkan dari beberapa peneliti terdahulu. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Dika Garnisia, Ratih Kusumawati, dan Arie Wahyuni dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Software Powtoon* pada Materi SPLDV” dimana diperoleh hasil penelitian dengan skor rata-rata dari ahli materi 87,08 (kategori baik), sedangkan dari ahli materi guru matematika skor rata-ratanya 88,57 (kategori sangat baik) dari hasil skor tersebut dinyatakan bahwa media tersebut masuk dalam kategori valid. Berdasarkan data hasil penelitian itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Software Powtoon* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Penggunaan *Software Powtoon* dapat digunakan sebagai referensi dalam membuat media yang harus di sesuaikan dengan materi yang akan digunakan dalam penelitian.²¹

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, dan Lukman Nulhakim dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Video Berbantu *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V”. Adapun hasil penelitian mereka diperoleh skor rata-rata dari ahli media 89,7%, dan skor dari ahli materi 88,7%. Untuk tingkat efektivitas media sangat baik dengan skor 96,36% serta evaluasi dari pendidik 91,1%. Berdasarkan data dari hasil penelitiannya disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berbantu *Powtoon* sangat baik untuk dijadikan media pendamping dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama, media ini dapat diterapkan sehingga dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dengan menyesuaikan jenjang pendidikan mereka dan materi pembelajaran yang akan diterapkan.²²

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dessy Puspita Arumningtyas dengan judul “Pengembangan Pembelajaran dengan Aplikasi *Powtoon* pada Materi Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Pemasaran di SMK Kusuma Negara Kertosono”. Diperoleh hasil penelitian dari ahli materi mendapat skor rata-rata 86,7% (sangat layak), dari ahli media pada kualitas isi skor rata-rata memperoleh 86,7% (lebih pantas), dan skor rata-rata dari ahli media 91% (sungguh wajar) serta skor rata-rata dari respon siswa 90% (sangat layak). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan video *Powtoon* yang dikembangkan dengan model 4D Thiagarajan sangat layak digunakan serta dengan adanya pengembangan video ini memberikan dampak positif untuk lebih semangat untuk belajar.²³

Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Sri Nengsi, Diana Zulyetti, dan Mega Huda Nelvi dengan judul “Pengembangan LKS Biologi Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI. Diperoleh hasil validasi LKS

²¹ Dika Garsinia, Ratih Kusumawati, and Arie Wahyuni, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Software Powtoon* Pada Materi SPLDV,” *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)* 3, no. 2 (2020): 44, <https://doi.org/10.26740/jrpipm.v3n2.p44-51>.

²² Wulandari, Ruhiat, and Nulhakim, “Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V.”

²³ Dessy Puspita Arumningtyas, “Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran penataan produk kelas xi pemasaran di smk kusuma negara kertosono” 08, no. 01 (2020): 7.

memperoleh nilai 84,8 % dengan kriteria valid, untuk hasil kepraktisan memperoleh nilai 86,7 % dengan kriteria praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKS Biologi dengan pendekatan kontekstual memiliki kualitas yang valid dan layak digunakan oleh pendidik.²⁴

Penelitian ini dilakukan oleh Gesti Mustikasari, Arfilia Wijayanti, dan Ferina Agustini dengan judul “Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IV SDN Mranggen 2 Demak”. Diperoleh hasil penilaian ahli media 90%, ahli materi 92%, tanggapan pendidik 91% dan tanggapan peserta didik sebesar 90%. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa media video berbasis pendekatan kontekstual valid, praktis, dan berdaya guna untuk pembelajaran.²⁵

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu terkait pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan media video berbantu *Powtoon*. Pada penelitian-penelitian terdahulu belum mengembangkan dengan menggunakan teknologi pendukung dalam penelitiannya. Sehingga peneliti ingin mengembangkan media video berbantu *Powtoon* dengan melakukan inovasi yaitu memanfaatkan teknologi lain yang sudah ada sebelumnya serta mengembangkan pada materi pencemaran lingkungan dimana mempunyai perbedaan dengan peneliti-peneliti sebelumnya.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam tugas akhir ini disusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan pada bab ini berisi penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori pada bab ini berisi deskripsi teoritik (teori media pembelajaran, *Powtoon*, pendekatan kontekstual, dan kajian materi) dan teori-teori tentang pengembangan model (teori pengembangan dengan teknologi *Software* yang sudah ada)

Bab III Metode Penelitian pada bab ini berisi tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian uji-coba produk, serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi deskripsi hasil penelitian pengembangan berupa pengembangan video pembelajaran berbantu *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMP Negeri 2 gadingrejo, deskripsi dan analisis data hasil uji coba berupa pengembangan video

²⁴ Sri Nengsi, Diana Zulyetti, and Mega Huda Nelvi, “Pengembangan LKS Biologi Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI,” *Jurnal Edukasi STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh* 1 (2021): 17.

²⁵ Gesti Mustikasari, Arfilia Wijayanti, and Ferina Agustini, “Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IV SDN Mranggen 2 Demak,” *Wawasan Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 150–60, <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.8728>.

pembelajaran berbantu *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMP Negeri 2 gadingrejo, dan kajian produk akhir.

Bab V Penutup berisi simpulan dari hasil penelitian pengembanga dan rekomendasi berupa saran-saran.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Adapun hasil kelayakan media pengembangan video berbantu *Powtoon* dengan pendekatan kontekstual pada materi pencemaran lingkungan kelas VII di SMP Negeri 2 Gadingrejo memperoleh hasil penilaian angket dari ahli media sebesar 95% kriteria “Sangat Menarik” dan ahli materi sebesar 96% kriteria “Sangat Menarik” untuk respon atau tanggapan peserta didik memperoleh hasil 91% kriteria “Sangat Menarik” sehingga media video berbantu *Powtoon* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pendamping.
2. Respon peserta didik terhadap media video pembelajaran berbantu *Powtoon* sangat baik mereka antusias untuk melihat media yang telah disajikan sehingga media dapat diterapkan dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa berfokus pada pendidik, serta peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja tidak terbatas oleh waktu dan tempat.
3. Pengembangan media video pembelajaran berbantu *Powtoon* dari segi media meliputi beberapa aspek dalam penilaiannya yaitu tujuan, kualitas isi, grafis, dan hasil desain yang menarik, selanjutnya pada aspek penilaian berupa kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan penilaian kontekstual diperoleh hasil media yang sesuai dengan pendekatan kontekstual serta penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami peserta didik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Dengan adanya media ini diharapkan untuk produk selanjutnya dapat mengembangkan dengan menggunakan materi yang lebih luas sehingga dapat membantu pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
2. Pengembangan media ini diharapkan dapat berguna untuk proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Untuk peneliti berikutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan teknologi yang lebih modern serta lebih inovatif dalam mengembangkan produknya dengan menggunakan materi yang lebih luas sehingga dapat membantu untuk meningkatkan kualitas peserta didik yang lebih berkualitas lagi.
4. Untuk peneliti selanjutnya dapat melanjutkan tahap penelitiannya hingga ke tahap penyebar luasan sehingga dapat digunakan secara maksimal untuk pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual*. Prenada Media, 2017.
- Anwar, Chairul. *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*. I. Yogyakarta: Suka Press, 2019.
- . *Multikulturalisme, Globalisasi Dan Tantangan Pendidikan*. Diva Press, Yogyakarta, 2019.
- . *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. IRCISOD, 2017.
- Anwar, Chairul, Dwi Susanti, Fredi Ganda Putra, Netriwati, Kiki Afandi, and Santi Widyawati. “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Tipe POE dan Aktivitas Belajar terhadap Kemampuan Metakognitif.” *INOMATIKA* 2, no. 2 (2020): 93–105. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v2i2.199>.
- Ariyanto, Lilik, Noviana Dini Rahmawati, and Ahmad Haris. “Pengembangan mobile learning game berbasis pendekatan kontekstual terhadap pemahaman konsep matematis siswa.” *JIPMat* 5, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5478>.
- Arumningtyas, Dessy Puspita. “Pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran penataan produk kelas xi pemasaran di smk kusuma negara kertosono” 08, no. 01 (2020): 7.
- Awliyarizka, Silvae. “Pengembangan Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Perpindahan Kalor SD Negeri Kota Lubuklinggau.” *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2021): 114–23. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i2.18607>.
- Campbell, Neil A., and B. Reece Jane. *Biologi Edisi Kedelapan Jilid 3*. Ke-8. Jakarta: Erlangga, 2010.
- Fitriyani, Nina. “Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar” 6 (2019): 11.
- Garsinia, Dika, Ratih Kusumawati, and Arie Wahyuni. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi SPLDV.” *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)* 3, no. 2 (2020): 44. <https://doi.org/10.26740/jrpiptm.v3n2.p44-51>.
- Haka, Nukhbatul Bidayati. “Pengembangan Komik Manga Biologi Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas XI Ditingkat Sma/Ma.” *Journal of Biology Education* 1, no. 1 (2018): 15.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, and Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Haryanti, Sri, and Bambang Suwerda. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik Pada Mata Kuliah Keselamatan Dan Kesehatan Kerja.”

- Jurnal Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 79–88. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v10i1.806>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, and Tuti Khairani Harahap. *Media pembelajaran*. I. Sukoharjo: Penerbit Tahta Media Group, 2021.
- Ismail, Ilyas. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher, 2020.
- Laksono, Dwi, Herinto Sidik Iriansyah, and Eva Oktaviana. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem,” n.d., 8.
- Lestari, Novia. *Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. 1st ed. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019.
- Lutfi, Mustafa, Sudirman, and Ricky Pramitha. *Sisi-sisi Lain Kebijakan Profesionalisme Guru: Optik Hukum, Implementasi, dan Rekonsepsi*. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2013.
- Mahmud, Saifudin, and Muhammad Idham. *Strategi Belajar-Mengajar*. Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017.
- Mardianti, Iis, Kasmantoni Kasmantoni, and Ahmad Walid. “Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Melatih Literasi Sains Siswa Kelas VII di SMP.” *Bio-Edu: Jurnal Pendidikan Biologi* 5, no. 2 (2020): 98–107. <https://doi.org/10.32938/jbe.v5i2.545>.
- Mohzana, Muh Fahrurrozi. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Mataram: Insan Institute, 2020.
- Munifah, and Dr Limas Dodi M.Hum. (Editor). *Rekonsepsi Pendidikan Karakter Era Kontemporer: Konstruksi Epistemologis Penguatan Pendidikan Karakter (ppk) Di Indonesia Melalui Evaluasi Model Cipp*. CV Cendekia Press, 2020.
- Mustikasari, Gesti, Arfilia Wijayanti, and Ferina Agustini. “Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IV SDN Mranggen 2 Demak.” *Wawasan Pendidikan* 1, no. 2 (2021): 150–60. <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.8728>.
- Nengsi, Sri, Diana Zulyetti, and Mega Huda Nelvi. “Pengembangan LKS Biologi Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI.” *Jurnal Edukasi STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh* 1 (2021): 17.
- Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kudus: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Perez, Sarah. “Now Everyone Can Make Marketing Videos: PowToon Launches DIY Presentation Tool.” In *TechCrunch*, n.d. Accessed January 16, 2022.
- Prasetya, Aries Eka. *Kumpulan Artikel Inovasi Guru (Samisanov 26)*. Surabaya: GUEPEDIA, 2021.
- Purba, Ramen A., Imam Rofiki, Sukarman Purba, Pratiwi Bernadetta Purba, Erniati Bachtiar, Akbar Iskandar, Febrianty Febrianty, et al. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.

- Qurrotaini, Lativa, Tri Widya Sari, Venni Herli Sundi, and Laily Nurmalia. "Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring." *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020, 7.
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, and Siska Andriani. "Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon." *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)* 2, no. 2 (2020): 85–96. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>.
- Riyanti, Misna, and Nida Jarmita. "Pengembangan media animasi pembelajaran berbasis powtoon pada materi unsur-unsur bangun datar." *Prima: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 13 (2021).
- Salja, Annifa, Muhammad Husni, and Abdul Aziz. "Pengembangan Media Ajar Visual 'Sambung Pipa' Terhadap Siswa Autism Spectrum Disorder (ASD) Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1" 3, no. 1 (2022).
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Saputro, Budiyo. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. 1st ed. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017.
- Sarniah, Siti, Chairul Anwar, and Rizki Wahyu Yunian Putra. "Pengaruh Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis." *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang* 3, no. 1 (2019): 87. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.709>.
- Siregar, Lasmaida, and Sukmawarti. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran IPS Di SD." *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat* 2, no. 1 (2022).
- Subamia, I Dewa Putu, I Gusti Ayu Nyoman Sri Wahyuni, and Widiasih. "Pengembangan Perangkat Penunjang Praktikum Ipa Smp Berorientasi Lingkungan." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, no. 1 (2014): 11.
- Sugandi, Asep Ikin, and Martin Bernard. "Penerapan pendekatan kontekstual terhadap kemampuan pemahaman dan komunikasi matematis siswa smp." *Jurnal Analisa* 4, no. 1 (2018): 172–78. <https://doi.org/10.15575/ja.v4i1.2364>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*. 19th ed. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi, 2017.
- Supriyadi. *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Hasil Belajar*. Pekalongan: Penerbit NEM, 2018.
- Suryana, Dadan, and Aini Hijriani. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal." *Jurnal Obsesi :*

- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 1077–94.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Wibowo, Hari. *Pengantar Teori-Teori Belajar Dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Puri Cipta Media, 2020.
- Widodo, Wahono, Fida Rachmadiarti, and Siti Nurul Hidayati. *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII Semester 2*. Ke-4. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017.
- Wulandari, Yani, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim. “Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8, no. 2 (2020): 269–79.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.
- Yuanta, Friendha. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2019): 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yunita, Dwi, and Astuti Wijayanti. “Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar ipa ditinjau dari keaktifan siswa.” *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora* 3, no. 2 (2017).
<https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*. Ke-1. Solo: Kencana, 2017.
- Zakiah, Nur Eva, Yoni Sunaryo, and Asep Amam. “Implementasi pendekatan kontekstual pada model pembelajaran berbasis masalah berdasarkan langkah-langkah polya.” *Teorema: Teori dan Riset Matematika* 4, no. 2 (2019): 111.
<https://doi.org/10.25157/teorema.v4i2.2706>.