

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
VIDEO POWTOON UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA MATERI  
FLORA FAUNA KELAS XI DI SMA  
NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG**

**Tesis**

Disusun Oleh:

Nama : BENI LIDIAWATI  
NPM : 2123011020



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
VIDEO POWTOON UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF PADA MATERI  
FLORA FAUNA KELAS XI DI SMA  
NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

**BENI LIDIAWATI**

**Tesis:**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
**MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

Kemampuan kognitif adalah suatu kemampuan yang dimiliki individu dimana kemampuan ini berkaitan dengan segala bentuk kegiatan mental (otak). Dalam hal belajar, tidak dapat disangkal lagi bahwa semua orang di dunia ini memiliki teknik belajar yang berbeda-beda. Dalam proses belajar akan melewati tahapan dari semula yang tidak tahu menjadi tahu / mengerti, kemudian berilmu hingga ahli dalam bidang yang dipelajari. Pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis video *powtoon* pada materi persebaran flora dan fauna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Borg and Gall dengan pendekatan ADDIE, dengan jumlah populasi 30 orang peserta didik SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta pada materi flora dan fauna diketahui efisiensi dari pelaksanaan waktu dalam 4 kali pertemuan dengan waktu 2 x 45 menit = 90 menit x 4 pertemuan diperoleh dengan tingkat klasifikasi = 1 sedang dan terbukti cukup efektif untuk digunakan pada pembelajaran geografi di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Selanjutnya efektivitas dari penggunaan modul dikategorikan berdasarkan perhitungan nilai rata-rata N-Gain pretest dan posttest pada media video *powtoon* mendapat hasil 0,63 dengan klasifikasi cukup efektif yang artinya media pembelajaran berbasis video *powtoon* cukup efektif untuk diimplementasikan pada pembelajaran geografi di SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Selanjutnya kemenarikan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik SMA Negeri 5 Bandar Lampung dengan persentase 90% yang menyatakan tingkat kemenarikan sangat menarik, terdapat pengaruh yang signifikan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video *powtoon* pada sebelum dan sesudah menggunakan media dengan nilai  $t$  hitung  $13,515 > t$  tabel  $2,045$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan kognitif geografi materi flora dan fauna saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video *powtoon* peserta didik SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media Pembelajaran, Video Powtoon, Kemampuan Kognitif, flora dan fauna, Geografi*

## ABSTRACT

*Cognitive ability is an ability possessed by individuals where this ability is related to all forms of mental (brain) activity. In terms of learning, it is undeniable that all people in this world have different learning techniques. In the learning process, there will be stages from not knowing to knowing/understanding, then being knowledgeable to being an expert in the field being studied. The use of media is very important for teachers to support the learning process because it can increase the attractiveness of students in learning so that the level of understanding can increase. This study aims to improve students' cognitive abilities by developing learning media based on powtoon videos on the distribution of flora and fauna. The method used in this study used the Borg and Gall method with the ADDIE approach, with a population of 30 students at SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Based on the results of the development of powtoon video-based learning media to improve participants' cognitive abilities on flora and fauna material, it is known that the efficiency of implementing time in 4 meetings with a time of 2 x 45 minutes = 90 minutes x 4 meetings was obtained with a classification level = 1 medium and proved to be quite effective for use in geography learning at SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Furthermore, the effectiveness of using the module was categorized based on the calculation of the average pretest and posttest N-Gain value on the powtoon video media, which resulted in 0.63 with a fairly effective classification, which means that powtoon video-based learning media is effective enough to be implemented in geography learning at SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Furthermore, the attractiveness of the development of powtoon video-based learning media to improve the cognitive abilities of Bandar Lampung 5 Public High School students with a percentage of 90% which stated the level of attractiveness was very interesting, there was a significant influence from the development of powtoon video-based learning media before and after using media with value  $t$  count  $13.515 > t$  table  $2.045$ , then as a basis for decision making it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So it was concluded that there was an influence of cognitive abilities on the geography of flora and fauna material before and after using powtoon video-based learning media for students of SMA Negeri 5 Bandar Lampung.*

**Keyword: Development Of Learning Media, Powtoon Videos, Cognitive Ability, Flora and Fauna, Geography**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Powtoon Untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Materi Flora Fauna Kelas XI Di SMA Negeri 5 Bandar Lampung**


Nama Mahasiswa : Beni Lidiawati

Nomor Pokok Mahasiswa : 2123011020

Program Studi : Magister Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

## 1. Komisi Pembimbing



**Dr. Muhammad. Nurwahidin, M. Si., M. Ag**  
NIP 197412202009121002



**Dr. Sugeng Widodo, S. Pd., M.Pd.**  
NIP 197505172005011002

## 2. Mengetahui

Plt. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



**Lungit Wicaksono, M. Pd**  
NIP. 19830308 201504 1 002

Ketua Program Studi  
Pascasarjana Teknologi Pendidikan



**Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**  
NIP. 19640914 198712 2 001

## MENGESAHKAN

## 1. Tim Penguji


Ketua : **Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si**



Sekretaris : **Dr. Sugeng Widodo, S. Pd., M.Pd.**



Penguji Anggota : 1. **Prof. Dr. Karwono, M.Pd.**



2. **Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd**



2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M. Si**

NIP. 196511230 199111 1 001

3. **Direktur Program Pascasarjana**



**Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, S. T., M. T**

NIP. 19710415 199803 1 005

**Tanggal Lulus Ujian Tesis : 17 Maret 2023**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Powtoon Untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Materi Flora Fauna Kelas XI Di SMA Negeri 5 Bandar Lampung” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya dan bersedia serta sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 12 Maret 2023  
Pembuat Pernyataan



**Beni Lidiawati**  
NPM 2123011020

## RIWAYAT PENULIS



Penulis dilahirkan dari pasangan yang berbahagia ayahanda Solida dan ibunda Syafrida, Terlahir sebagai anak kedua dari lima bersaudara pada tanggal 10 November 1979, di Desa Penumangan, Kecamatan Tulang Bawang Tengah, Kabupaten Tulang Bawang Barat. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD N 2 Kampung Baru pada tahun 1991, Sekolah Menengah Pertama diselesaikan pada tahun 1994 di SMP N 1 Kedaton, dan Sekolah Menengah Atas diselesaikan pada tahun 1997 di SMA Al-Kautsar Bandar Lampung. Penulis menempuh Pendidikan Strata 1 di Universitas Lampung Angkatan 1997 pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di program studi Pendidikan Geografi, dan sejak tahun 2021 penulis menempuh Pendidikan Program Pasca Sarjana Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Lampung.



## **MOTTO**

Sesungguhnya, beserta kesulitan itu ada Kemudahan  
(QS. Al Insyirah: 6)

Berpikir Positif, selalu tebarkan kebaikan dan berbuat baik  
untuk sesama, Gusti Allah Mboten Sare.

(Anonymous)

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Pendamping hidup saya Samudi, S.P., yang selalu mendampingi, mendukung karir dan pendidikan.
2. Putraku M. Nabih Fausta Liasa, Putriku Claresta Zerlina Putri Liasa dan Putriku Adzra Dayana Putri Liasa yang selalu menjadi semangat.
3. Papa Solida dan Mama Syafrida yang memberiku semangat untuk melanjutkan studi serta tak pernah lelah berdoa untuk keberhasilanku.
4. Kakak saya Adi Leo, Adik-adik saya Candri, Denta, Esti dan semua keponakanku, yang selalu kompak mendukungku.
5. Bapak dan Ibu Dosen Magister Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kehidupan yang sangat bermanfaat.
6. Teman seperjuangan Magister Teknologi Pendidikan dan sahabatku yang selalu mendukung, mendoakanku untuk selalu menjadi yang terbaik dalam menjalani kehidupan.
7. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

## SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayahnya serta sholawat serta salam yang selalu penulis haturkan untuk Junjungan Nabi Muhammad SAW yang kita nanti syafaatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Powtoon Untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Materi Flora Fauna Kelas XI Di SMA Negeri 5 Bandar Lampung”**. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menghaturkan terima kasih dengan tulus dan penuh hormat kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D. E. A., IPM, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir. S.T., M.T., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si., M.Ag selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung, sekaligus selaku Pembimbing I.
5. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Lampung sekaligus penguji tesis ini.
6. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memotivasi, membimbing, dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis.
7. Ibu Gusti Ayu Putu Romiasih, M.Pd dan Hermia Kurnia, M.Pd selaku ahli uji kelayakan materi pada media video powtoon.
8. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M.Kom dan Bapak Yohanes Edi Purwanto, M.Pd selaku ahli uji kelayakan media pada media video powtoon.

9. Ibu Dra. Hj. Hayati Nufus, M.Pd dan Ibu Husnul Khotimah, M.Pd selaku ahli uji kelayakan desain media pembelajaran pada media video powtoon.
10. Bapak/Ibu Dosen dan para staf administrasi Program Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
11. Teman-teman seperjuangan Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2021. Khususnya sahabat ku mbak Yanti, mbak Ita, mbak Reni, Tika, Ade, yang selalu mendukung dan memberi semangat.
12. Ibu Dra. Hayati Nufus, M.Pd selaku Kepala SMA Negeri 5 Bandar Lampung, orang pertama yang membukakan jalan saya untuk melanjutkan studi dan selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan pendidikan S2.
13. Rekan Wakil Kepala Sekolah, Guru, Tenaga Kependidikan dan Peserta Didik SMA Negeri 5 Bandar Lampung atas doa dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan studi S2.
14. Anak-anak didikku kelas XI IPS SMA Negeri Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022-2023.

Saran dan kritik sangat diharapkan untuk memperbaiki kekurangan tesis ini, semoga pihak yang telah membantu penulisan tesis ini dapat memperoleh berkah kesehatan, kebahagiaan, dan kekuatan. Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, Maret 2023

Penulis

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan kehendak Nya sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Tesis ini diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis menyadari penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuannya di dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis ucapkan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd, Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Si., M. Ag., Bapak Dr. Sugeng Widodo, M. Pd, Bapak Prof. Dr. Karwono, M. Pd, atas arahan, bimbingan, tauladan, integritas, ilmu dan kesabarannya selama membimbing penulis di Program Magister Teknologi Pendidikan.

Penulis menyadari tesis ini masih jauh dari sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran kepada semua pembaca dan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amiin ya robbal alamin.

Bandar Lampung, Maret 2023  
Penulis,

Beni Lidiawati

## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>COVER DALAM .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT PENULIS.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>SANWACANA .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xix</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Rumusan Masalah .....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	9
1.5 Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan .....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Spesifikasi Produk .....	11
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
2.1 Kemampuan Kognitif.....	13
2.1.1 Definisi Kemampuan Kognitif.....	13
2.1.2 Fase Perkembangan Kognitif .....	15
2.1.3 Aspek Utama Dalam Pengembangan Kognitif .....	17

2.1.4 Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif Anak .....	18
2.1.5 implikasi perkembangan Kognitif Anak .....	18
2.1.6 Taksonomi .....	19
2.2 Teori Kognitif .....	22
2.2.1 Deskripsi Teori Kognitif .....	22
2.2.2 Teori Kognitif Dalam Pembelajaran .....	25
2.3 Media Pembelajaran .....	29
2.3.1 Definisi .....	29
2.3.2 Media <i>Powtoon</i> .....	30
2.3.3 Manfaat <i>Powtoon</i> sebagai Media Pembelajaran .....	32
2.3.4 <i>Powtoon</i> sebagai bentuk Audiovisual .....	33
2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Powtoon</i> .....	34
2.4 Mata Pelajaran Geografi .....	35
2.4.1 Ruang Lingkup.....	35
2.4.2 Flora dan Fauna Di Indonesia dan Dunia.....	36
2.5 Hasil Penelitian Yang Relevan .....	44
2.6 Kerangka Pemikiran .....	50
2.7 Hipotesis .....	53
<b>III. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>54</b>
3.1 Desain Penelitian .....	54
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	56
3.3 Populasi dan Sampel .....	56
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional .....	57
3.4.1 Definisi Konseptual .....	57
3.4.2 Definisi Operasional.....	58
3.5 Langkah-langkah Pengembangan dan Uji Coba Produk Dengan Menggunakan Pendekatan ADDIE .....	59
3.5.1 Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	59
3.5.2 Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	60
3.5.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	61
3.5.4 Pelaksanaan ( <i>Implementation</i> ) .....	61
3.5.4 Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	61

3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	62
3.6.1 Wawancara .....	62
3.6.2 Observasi .....	62
3.6.3 Dokumentasi .....	62
3.6.4 Instrumen .....	62
3.6.5 Revisi Produk Awal .....	65
3.6.6 Uji Coba Produk Terbatas .....	66
3.6.7 Angket Uji Kemenarikan .....	66
3.6.8 Tes Formatif .....	67
3.7 Teknik Analisis Data .....	68
3.7.1 Uji Prasyarat Instrumen .....	68
3.7.2 Uji Validitas .....	69
3.7.3 Uji Reliabilitas .....	70
3.7.4 Analisis Data Efektivitas .....	71
3.7.5 Analisis Data Efisiensi .....	72
3.7.6 Analisis Data Kemenarikan .....	72
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>73</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	73
4.1.1 Potensi dan Kondisi Media Video <i>Powtoon</i> .....	73
4.1.2 Proses Pengembangan Media Video <i>Powtoon</i> .....	75
4.1.3 Efektivitas Pengembangan Produk .....	91
4.1.4 Efisiensi Pengembangan Media Video <i>Powtoon</i> .....	94
4.1.5 Kemenarikan Pengembangan Produk .....	94
4.2 Pembahasan .....	95
4.2.1 Potensi dan Kondisi Pengembangan Media Video <i>Powtoon</i> .....	95
4.2.2 Proses Pengembangan Media Video <i>Powtoon</i> .....	96
4.2.3 Efektivitas Pengembangan Media Video <i>Powtoon</i> .....	98
4.2.4 Efisiensi Pengembangan Media Video <i>Powtoon</i> .....	99
4.2.5 Kemenarikan Pengembangan Media Video <i>Powtoon</i> .....	99
4.3 Kelebihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video <i>Powtoon</i> .....	100



4.4 Kekurangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video	
<i>Powtoon</i> .....	100
4.5 Keterbatasan Penelitian .....	101
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>102</b>
5.1 Kesimpulan .....	102
5.2 Saran .....	104

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Persentase Uji Kompetensi Kemampuan Kognitif.....	5
Tabel 2.1 Mencantumkan KKO untuk setiap Tingkat Kemampuan Berpikir .	21
Tabel 3.1 Desain Penelitian .....	55
Tabel 3.2 jumlah Peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung	56
Tabel 3.3 Sampel penelitian .....	57
Table 3.4 Kriteria Validator Penelitian Pengembangan .....	63
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen ahli desain .....	64
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen ahli materi .....	64
Tabel 3.7 Kisi-kisi instrumen ahli media .....	65
Tabel 3.8 Kisi-kisi instrumen uji kemenarikan .....	66
Tabel 3.9 Penskoran kuesioner (angket) .....	66
Tabel 3.10 Kriteria Validasi Produk .....	67
Tabel 3.11 Kisi-kisi Soal .....	67
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Responden Terhadap Produk Pengembangan ..	68
Tabel 3.13 Tingkat Besarnya Korelasi .....	69
Tabel 3.14 Hasil Uji Validitas Instrumen .....	71
Tabel 3.15 Tingkat Besarnya Reliabilitas .....	71
Tabel 3.16 Reliabilitas Statistic .....	72
Tabel 3.17 Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan Klasifikasinya .....	72
Tabel 3.18 Nilai Efisiensi dan Klasifikasinya .....	71
Tabel 3.19 Nilai Kemenarikan dan Klasifikasinya .....	72
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Sebar Angket .....	74
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar Geografi .....	76
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Desain .....	80
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media .....	82
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	84
Tabel 4.6 Saran Perbaikan Ahli Desain .....	86

Tabel 4.7 Saran Perbaikan Ahli Media .....	87
Tabel 4.8 Saran Perbaikan Ahli Materi .....	87
Tabel 4.9 Hasil Uji Kelompok Kecil .....	88
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli dan Kelompok Kecil .....	89
Tabel 4.11 Rekapitulasi kemenarikan .....	90
Tabel 4.12 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	91
Tabel 4.13 Hasil <i>N-Gain</i> .....	93
Tabel 4.14 Kemenarikan Pengembangan Media Video <i>Powtoon</i> .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Taksonomi sebelum direvisi dan setelah direvisi .....	20
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir .....	52
Gambar 3.1 Model pengembangan <i>ADDIE</i> .....	55
Gambar 4.1 Tampilan kata pencarian <i>Powtoon</i> .....	77
Gambar 4.2 Tampilan Awal <i>Powtoon</i> .....	77
Gambar 4.3 Tampilan Lembar Kerja <i>Powtoon</i> .....	78
Gambar 4.4 Tampilan Template .....	78
Gambar 4.5 Memberikan <i>icon</i> gambar dan Background .....	78
Gambar 4.6 Tampilan Awal Materi dan Video .....	79
Gambar 4.7 Tampilan Menambah Scene .....	79
Gambar 4.8 Tampilan Akhir dari Media Video <i>Powtoon</i> .....	79

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara *holistic* (Santosa, A. B. 2020). Hal ini dapat dilihat dari filosofi pendidikan yang intinya adalah untuk mengaktualisasikan tiga dimensi kemanusiaan paling mendasar, yakni: (1) Afektif yang tercermin pada kualitas keimanan dan ketakwaan, etika dan estetika, serta akhlak mulia dan budi pekerti luhur; (2) Kognitif yang tercermin pada kapasitas pikir dan daya intelektualitas untuk menggali ilmu pengetahuan dan mengembangkan serta menguasai teknologi; (3) Psikomotor yang tercermin pada kemampuan mengembangkan keterampilan teknis dan kecakapan praktis (Depdiknas. 2012).

Kemampuan kognitif adalah suatu kemampuan yang dimiliki individu dimana kemampuan ini berkaitan dengan segala bentuk kegiatan mental (otak). Dengan kata lain ketika individu melakukan suatu aktivitas yang menggunakan daya otaknya, maka aktivitas tersebut akan memerlukan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif berguna untuk mengembangkan kemampuan manusia dalam berpikir secara rasional. Contoh kegiatan atau aktivitas yang membutuhkan kemampuan kognitif adalah belajar. Prestasi belajar adalah serangkaian kegiatan yang dikerjakan seseorang berdasarkan hasil yang telah dicapai dan hasilnya berupa nilai (Hapsari, G. P. P., & Zulherman. 2021).

Dalam hal belajar tidak dapat disangkal lagi bahwa semua orang di dunia ini memiliki teknik belajar yang berbeda-beda. Secara umum ada empat tipe pembelajaran yaitu, secara visual, auditori, membaca atau menulis dan kinestetik. Pada dasarnya setiap orang mendominasi satu atau lebih dari tipe pembelajaran tersebut. Kemampuan kognitif adalah konstruksi proses berpikir, termasuk

mengingat, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Proses ini sudah terjadi semenjak kita kecil, menuju remaja dan hingga dewasa.

Dalam proses belajar akan melewati tahapan dari semula yang tidak tahu menjadi tahu/mengerti, kemudian berilmu hingga ahli dalam bidang yang dipelajari. Rangkaian itu menjadi salah satu pola dalam penempatan di ranah kognitif individu. Secara makna, kognitif adalah semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sehingga individu tersebut mendapatkan pengetahuan setelahnya.

Kognitif tidak bisa dipisahkan dengan kecerdasan seseorang. Contoh kognitif bisa ditunjukkan ketika seseorang sedang belajar, membangun sebuah ide, dan memecahkan masalah. Menurut Taksonomi Anderson, aspek-aspek untuk ranah kognitif memiliki kata kerja operasional seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, menciptakan. Teori kognitif merupakan teori yang mengkaji tentang bagaimana caranya persepsi mempengaruhi perilaku, dan bagaimana caranya pengalaman mempengaruhi persepsi yang dilakukan oleh seorang pembelajar. Menurut Gegne teori kognitif berfokus pada proses internal yang terjadi di dalam pusat susunan saraf ketika manusia sedang berpikir. Kognitif merupakan keterampilan berbasis otak yang diperlukan untuk melakukan tugas apapun dari yang sederhana hingga yang paling kompleks. Struktur kognitif yang ada pada seorang anak sangat cepat, seperti mereka akan lebih cepat menangkap dan mengingat sesuatu yang nyata baginya. Perkembangan kognitif berfokus pada keterampilan berpikir, termasuk belajar, pemecahan masalah, rasional dan mengingat. Perkembangan keterampilan kognitif berhubungan secara langsung dengan perkembangan keterampilan lainnya, termasuk komunikasi, motorik, sosial, emosi, dan keterampilan adaptif.

Geografi adalah ilmu yang menelaah bumi sebagai tempat tinggal atau ruang huni bagi manusia dan manusia sebagai penghuni bumi. Sebagai ilmu pengetahuan Geografi mempunyai kedudukan dan fungsi yang penting bagi kehidupan manusia. Pengetahuan geografi memungkinkan manusia untuk dapat mengetahui keadaan alam kemungkinan-kemungkinan perubahannya, serta dampak perbuatan manusia terhadap alam. Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa

dengan memiliki pengetahuan Geografi diharapkan manusia mampu berbuat sesuatu yang dapat menjaga kelestarian lingkungan. Hal itu dilakukan mengingat bahwa hanya pada bumilah manusia dapat hidup dan menikmati kehidupannya. Oleh karena itu tindakan manusia tidak dapat dibenarkan sewenang-wenangnya terhadap alam dan lingkungannya. Manusia juga harus menyadari bahwa bagaimanapun situasinya, lingkungan alam membatasi aktivitas manusia.

Pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik lebih baik (Agustien,dkk 2018). Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus bisa memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Kompetensi pedagogik dan didaktik seorang guru mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Semakin banyak panca indera yang digunakan peserta didik ketika belajar, maka materi akan lebih dipahami oleh peserta didik (Iasra, Hidayati Zahra. 2019).

SMA Negeri 5 Bandar Lampung merupakan salah satu sekolah favorit yang ada di Kota Bandar Lampung, sekolah dengan memiliki mutu akreditasi A tentunya menjadikan peserta didik unggul di berbagai aspek belajar dan pembelajaran serta ekstrakurikuler. Dengan semakin berkembangnya dunia teknologi informasi dan komunikasi tentunya memberikan suatu pengalaman belajar yang menyenangkan dan ringkas serta mempermudah untuk mencari referensi-referensi sumber belajar selain buku cetak yang tersedia. Pada kenyataannya perkembangan TIK tersebut memberikan kesan monoton, pendidik sebagai fasilitator gagal dalam mengembangkan pembelajaran seperti tidak mampu berkeaktivitas dan berinovasi dalam pelaksanaan belajar dan pembelajaran dan kecenderungan menerapkan metode belajar konvensional, yang menyebabkan peserta didik sebagai pembelajar tidak tertarik untuk belajar terutama mengenai tingkat pengetahuan.

Observasi awal yang telah dilakukan dengan mewawancarai guru bidang studi Geografi SMAN 5 Bandar Lampung, diperoleh fakta bahwa kondisi saat ini mayoritas siswa cenderung kurang semangat belajar, hal ini dimungkinkan karena metode pembelajaran yang kurang variatif dan relative membosankan dengan pola ceramah dan buku paket LKS. Kondisi ini memungkinkan tenaga pendidik untuk melakukan variasi metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran digital yang lebih menarik. berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru bidang studi Geografi berkaitan dengan kemampuan kognitif peserta didik beliau mengemukakan.

“Peserta didik diketahui kurang memiliki kemampuan kognitif dikarenakan kurangnya minat peserta didik untuk belajar Geografi selanjutnya kurangnya kemampuan kognitif juga dipengaruhi oleh factor interen dan eksteren peserta didik, seperti factor interen kurangnya minat untuk belajar, kurangnya motivasi karena gaya belajar yang cenderung monoton dan konvensional, perubahan suasana belajar, kurangnya rasa ingin tahu peserta didik, tidak mampunya peserta didik untuk berargumentasi sehingga tidak berpikiran kritis, sedangkan factor eksteren dipengaruhi oleh lingkungan belajar, gaya belajar pendidik di dalam kelas, tidak adanya media pembelajaran terbaru yang dapat merangsang kemampuan kognitif peserta didik, serta kurangnya inovasi pendidik sebagai fasilitator dalam belajar”.

Menurut observasi dan wawancara peneliti, penyebab menurunnya kemampuan kognitif peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Kurangnya minat untuk belajar, karena motivasi pembelajaran peserta didik dinilai sangat kurang.
2. Kurangnya rasa ingin tahu peserta didik.
3. Tidak mampunya peserta didik untuk berargumentasi atau mengungkapkan pendapat sendiri dikarenakan kurangnya pengetahuan peserta didik.
4. Kurangnya model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sehingga gaya belajar cenderung monoton dan tradisional, sehingga kurang menarik bagi peserta didik.
5. Kurangnya media digital dalam penyampaian belajar dan pembelajaran.

Idealnya mata pelajaran Geografi tidak bisa hanya diajarkan dengan metode ceramah saja, mengingat begitu luas dan kompleksnya materi ini maka guru diharapkan menggunakan alat bantu berupa *audiovisual*. Melalui tayangan-



tayangan yang disajikan, siswa bisa melakukan investigasi mengenai berbagai topik pembelajaran. Dalam melakukan investigasi dan eksplorasi peserta didik dihadapkan pada kondisi nyata melalui media audiovisual. Karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional seperti metode ceramah, presentasi, menggunakan powerpoint, sehingga menyebabkan kurangnya inovasi dan kreativitas dari media pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan banyak variasi dalam pembelajaran agar siswa tidak bosan dan dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik, sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan secara optimal.

Hasil temuan lain yang dilakukan oleh guru yaitu dengan mengetahui evaluasi kompetensi peserta didik pada kemampuan kognitif, yaitu sebagai berikut:

Tabel. 1.1 Hasil Persentase uji kompetensi kemampuan kognitif peserta didik

No	Kelas	Persentase Penilaian		Total
		Tidak Lulus	Lulus	
1	XI IPS 1	83%	17%	100%
2	XI IPS 2	81%	19%	
3	XI IPS 3	78%	22%	
4	XI IPS 4	86%	14%	
<b>Persentase</b>		<b>82%</b>	<b>18%</b>	

Sumber: hasil uji kompetensi kelas XI SMA Negeri 5 Bandar Lampung

Berdasarkan hasil uji kompetensi kemampuan peserta didik diketahui hasil uji kemampuan kognitif dari empat kelas XI IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung, mendapatkan persentase kelulusan 18% dan peserta didik yang tidak lulus mendapatkan persentase sebesar 82%. Berdasarkan hasil persentase tersebut terdapat selisih perbedaan yang sangat jauh hasil uji kompetensi yang dilakukan pada mata pelajaran geografi..

Permasalahan lain dari penurunan kemampuan kognitif peserta didik diketahui selama proses belajar dan pembelajaran disekolah peserta didik cenderung tidak pernah mengemukakan pendapat, lebih banyak melihat penjelasan yang diberikan guru, terutama pada tahap pengetahuan berkaitan dengan sebaran flora dan fauna. guru sebagai *center learning*, dan kecenderungan peserta didik hanya mendengar dan melihat, menggunakan buku panduan geografi dengan isi materi berulang-

ulang. lebih jelasnya berdasarkan hasil uji kompetensi peserta didik diketahui nilai kemampuan kognitif peserta didik sangat jauh dari penilaian hasil belajarnya hal tersebut diketahui berdasarkan hasil persentase kemampuan kognitif uji kompetensi peserta didik.

Aktivitas didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna.

Solusi untuk mengatasi permasalahan kurangnya kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran Geografi, adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran sejatinya bertujuan agar proses belajar dan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan menyenangkan, pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi pada kurangnya kemampuan kognitif peserta didik. Pemilihan media *powtoon* didasari oleh penggunaan yang relative mudah yang bisa dilihat, didengar dan diketahui melalui visualisasi video *powtoon* dan media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajarannya. Alasan peneliti memberikan solusi pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif didukung oleh beberapa penelitian terdahulu antara lain :

1. Syahrul Fajar dkk., dengan judul Pengaruh Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2) dan aspek menerapkan (C3) yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media *powtoon* dengan siswa yang belajar menggunakan media Microsoft Power Point 16 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.
2. Vivin Lestari dkk., dengan judul Pengaruh Multimedia Interaktif Powtoon terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa materi Sistem Pencernaan Manusia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan multimedia interaktif powtoon terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi system pencernaan manusia kelas V SDN Sedatigede Sidoarjo.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Wardani dkk, dengan judul Pengaruh Gender terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Program IPS pada Mata Pelajaran Geografi, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gender terhadap kemampuan serta perbedaan berpikir kritis siswa SMA IPS. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat pengaruh antara gender dengan kemampuan berpikir kritis dengan taraf kepercayaan 0,01.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Edwin Nurdiansyah dkk dengan judul Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Sriwijaya. Hasilnya, Media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini valid sesuai pendapat dari para ahli, dan praktis dalam penerapannya dan berefek potensial dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan.
5. Pada penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Yeni Andrianti dkk yang berjudul Pengembangan Media *Powtoon* berbasis Audio Visual pada Pembelajaran Sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pengajaran tentang sejarah dengan menggunakan *Powtoon* Based Media audiovisual yang diterapkan oleh Macromedia Flash 8 untuk siswa SMA dan penggunaan materi dalam Pertempuran Bandung (23 Maret 1946).

Berdasarkan dari penelitian terdahulu tersebut maka permasalahan yang ada pada kelas XI IPS adalah media pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan kognitif pada mata pelajaran Geografi peserta didik. Untuk itu berdasarkan permasalahan mata pelajaran Geografi, peneliti tertarik ingin mengangkat permasalahan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terhadap Kemampuan Kognitif Mata Pelajaran Geografi Peserta Didik Kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang dan masalah yang diuraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuan kognitif mata pelajaran Geografi kelas XI IPS di SMAN 5 Bandar Lampung masih rendah.
2. Media pembelajaran mata pelajaran Geografi di SMAN 5 Bandar Lampung masih menggunakan metode konvensional yang berorientasi pada Buku Ajar dan LKS sehingga peserta didik kesulitan untuk menghafal, memahami,, menerapkan, dan menganalisa mata pelajaran Geografi.
3. Metode pembelajaran mata pelajaran Geografi masih menggunakan metode ceramah satu arah sehingga peserta didik merasa jenuh.
4. Belum adanya media pembelajaran dalam bentuk digital
5. Kurangnya sumber belajar dari mata pelajaran geografi
6. Hasil belajar peserta didik berdasarkan dokumen penilaian mata pelajaran Geografi khususnya tema Flora Fauna di Indonesia dan Dunia menunjukkan belum mencapai kompetensi yang baik.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah potensi dan kondisi pengembangan media berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran Geografi tentang Flora Fauna di Indonesia dan Dunia untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XI SMAN 5 Bandar Lampung?
2. Bagaimanakah proses pengembangan media berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran Geografi tentang Flora Fauna di Indonesia dan Dunia untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XI SMAN 5 Bandar Lampung?
3. Bagaimanakah efektifitas penggunaan produk pengembangan media berbasis *powtoon* pada pembelajaran Geografi tema Flora Fauna di Indonesia dan

Dunia untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XI SMAN 5 Bandar Lampung?

4. Bagaimanakah efisiensi penggunaan produk pengembangan media berbasis *powtoon* pada pembelajaran Geografi tema Flora Fauna di Indonesia dan Dunia untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XI SMAN 5 Bandar Lampung?
5. Bagaimanakah kemenarikan penggunaan produk pengembangan media berbasis *powtoon* pada pembelajaran Geografi tema Flora Fauna di Indonesia dan Dunia untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XI SMAN 5 Bandar Lampung?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis :

1. Untuk menganalisis Potensi dan kondisi pengembangan media berbasis *Powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif mata pelajaran Geografi peserta didik kelas XI IPS SMAN 5 Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media berbasis *powtoon*
3. Untuk menganalisis Efektifitas pengembangan media berbasis *Powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif mata pelajaran Geografi peserta didik kelas XI SMAN 5 Bandar Lampung.
4. Untuk menganalisis Efisiensi pengembangan media berbasis *Powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif mata pelajaran Geografi peserta didik kelas XI SMAN 5 Bandar Lampung.
5. Untuk menganalisis Kemenarikan pengembangan media berbasis *Powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif mata pelajaran Geografi peserta didik kelas XI SMAN 5 Bandar Lampung.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan

Ruang Lingkup penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 4 kelas yaitu kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, dan XI IPS 4 yang berjumlah 144 peserta didik.
2. Objek penelitian ini adalah media video *Powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.
3. Tempat penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung yang beralamatkan di jalan Soekarno Hatta by Pass kelurahan Waydadi Kecamatan Sukarame Bandar Lampung.
4. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester Ganjil tahun pelajaran 2022/2023
5. Materi pokok yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran video *Powtoon* adalah materi Flora Fauna di Indonesia dan Dunia serta Sumber Daya Alam. Alasan peneliti memilih materi Flora Fauna di Indonesia dan Dunia adalah karena pada materi pembelajaran ini peserta didik sulit menemukan persebaran flora dan fauna, yang menyebabkan kemampuan kognitif peserta didik menurun.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Mengembangkan konsep, prinsip, dan prosedur teknologi Pendidikan dalam mengelola belajar efektif dengan pengembangan media berbasis *Powtoon* pada mata pelajaran Geografi tema Flora Fauna di Indonesia dan Dunia untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XI SMAN 5 Bandar Lampung.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Sekolah

Menjadikan gambaran dan alternative pilihan untuk mempertimbangkan kerjasama dengan stake holder guna menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung pengembangan media pembelajaran.

## 2. Bagi Guru/Pendidik

Sebagai acuan dan contoh pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

## 3. Bagi Siswa

Dapat menjadikan acuan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Mata pelajaran geografi di SMA termasuk kedalam ruang lingkup mata pelajaran IPS dan mulai diajarkan di kelas X, XI dan XII IPS. Dalam struktur kurikulum 2013 di SMA Negeri 5 Bandar Lampung dan SMA/MA/SMK/MAK pada umumnya jumlah jam pelajaran geografi kelas XI IPS adalah 4 jam pelajaran tiap tatap muka dengan waktu 4x45 menit. Mengingat waktu yang terbatas dan banyaknya kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, hal ini terkadang membuat peserta didik kurang tertarik belajar Geografi. Agar permasalahan ini dapat diatasi dan agar kemampuan kognitifnya peserta didik dapat meningkat, maka diperlukanlah suatu media pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak bosan dan mampu meningkatkan kembali kemampuan kognitif peserta didik.

*Powtoon* adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida, 2018). Melalui media *Powtoon* diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif. Selain dapat memudahkan pendidik dalam hal ini yaitu guru, *Powtoon* juga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran *Powtoon* ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam-macam serta efek yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik.

*Powtoon* memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kemampuan Kognitif**

##### **2.1.1 Defenisi Kemampuan Kognitif**

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan (KBBI:2022). Kognitif merupakan kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasan, dsb) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Menurut Anas Sudijono, ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Robert M. Gagne menyatakan bahwa “ruang gerak pengaturan kegiatan kognitif adalah aktivitas mentalnya sendiri.” Lebih lanjut Gagne juga menjelaskan bahwa pengaturan kegiatan kognitif mencakup penggunaan konsep dan kaidah yang telah dimiliki, terutama bila sedang menghadapi suatu problem.”

Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Abdurrahman kemampuan kognitif berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget, (Mulyono Abdurrahman, 2012).

Ade Block menyatakan bahwa: “Ciri khas belajar kognitif terletak dalam belajar memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili obyek-obyek yang dihadapi, entah obyek itu orang, benda atau kejadian/peristiwa. Obyek-obyek itu direpresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan, atau lambang, yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental”.

Sedangkan menurut Ahmad Susanto bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, (Ahmad Susanto, 2011).

Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelejensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah ketercapaian/kesanggupan individu atau kelompok yang dapat diamati sebagai hasil atau proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar. Kognitif dalam penelitian ini menggunakan level kognitif yang dikembangkan oleh Benyamin S. Bloom dengan enam jenjang kemampuan, yaitu: (KBBI:2022)

1. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
2. Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.
3. Penerapan, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
4. Analisis, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.
5. Sintesis, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor, hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.
6. Evaluasi, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

Sehingga untuk mengetahui kemampuan kognitif dalam penelitian ini menggunakan indikator-indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang disandarkan pada jenjang kognitif yang dikembangkan oleh Benyamin S. Bloom.

Dalam pembelajaran kurikulum 2013 terdapat beberapa penilaian salah satunya ialah penilaian aspek kognitif terhadap siswa dimana dalam penilaian aspek kognitif ini dapat mengukur kemampuan kognitif siswa di ranah pengetahuan selama pembelajaran.

### **2.1.2 Fase Perkembangan Kognitif**

Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif adalah teori piaget. “Jean Piaget”, yang hidup dari tahun 1896 sampai tahun 1980. Adalah seorang ahli biologi dan psikologi berkebangsaan Swiss. Ia merupakan salah seorang yang merumuskan teori yang dapat menjelaskan fase-fase perkembangan kognitif. Teori ini dibangun berdasarkan dua sudut pandang yang disebut sudut pandang aliran structural (*structuralism*) dan aliran konstruktif (*constructivism*) (Mulyono, 2012).

Aliran structural yang mewarnai teori Piaget dapat dilihat dari pandangannya tentang inteligensi yang berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan yang ditandai oleh perkembangan kualitas struktur kognitif. Aliran konstruktif terlihat dari pandangan Piaget yang menyatakan bahwa, anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia di sekitarnya.

Dalam hal ini, Piaget menyamakan anak dengan peneliti yang selalu sibuk membangun teori-teorinya tentang dunia di sekitarnya, melalui interaksinya dengan lingkungan di sekitarnya. Hasil dari interaksi ini adalah terbentuknya struktur kognitif, atau skemata (dalam bentuk tunggal disebut skema) yang dimulai dari terbentuknya struktur berpikir secara logis, kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi kesimpulan umum). Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal (Sujiono,dkk, 2008).

1. Fase sensorimotorik (usia 0-2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia disekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (meihaar, meraba, merasa, mencium, dan mendengarkan) dan persepsinya terhadap gerakan fisik dan aktivitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor.

2. Fase Praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu, dan kegiatan simbolis lainnya. Fase ini memberikan andil yang besar bagi perkembangan kongnitif anak. Pada fase praoperasional, anak tidak berpikir secara operasional yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas yang memungkinkan anak mengaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya.

3. Fase Operasional (usia 7-12 tahun)

Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang dengan syarat obyek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami, dan mampu memecahkan masalah. Anak sudah kebiih mampu berpikir, belajar, mengingat dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme dan lebih logis (Wiji Hidayat dan Sri Purnami, 2008).

4. Fase Operasi Formal (12 tahun usia dewasa)

Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Kemampuan berpikir abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi

dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis.

### 2.1.3. Aspek Utama dalam pengembangan Kognitif

Menurut Departemen Pendidikan Nasional pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu :

1. Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*)
2. Kemampuan mengingat (*memory*)
3. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*)
4. Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*)
5. Kemampuan bilangan (*numerical ability*)
6. Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*)
7. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*)

Menurut Jamaris aspek-aspek perkembangan kognitif ada 3 yaitu :

1. Berpikir Simbolis  
Aspek berpikir simbolis yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) dihadapan anak
2. Berpikir Egosentris  
Aspek berpikir secara egosentris yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu, dapat meletakkan cara pandangnya disudut pandang orang lain.
3. Berpikir intuitif  
Fase berpikir intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya (Martin Jamaris, 2006).

Dalam komponen assessment ada beberapa aspek perkembangan kognitif anak, aspek kognitif ini terdiri dari empat macam yaitu :

1. Informasi/ pengetahuan figurative, yaitu kemampuan anak dalam mengenal dirinya dan lingkungannya, misalnya mengenal bentuk geometri dan bagian tubuhnya.

2. Pengetahuan prosedural/operatif, yaitu kemampuan anak untuk mengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang ada disekitarnya
3. Pengetahuan temporal dan spasial, yaitu kemampuan anak dalam mengenal dan mengetahui keadaan yang ada saat ini
4. Pengetahuan dan pengingat memori, yaitu proses anak dalam mengolah informasi yang sudah diterima dan mengaitkannya dengan informasi ataupun pengetahuan yang sudah ada, misalnya mengingat nama teman-teman.

#### **2.1.4 Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif Anak**

Prinsip-prinsip perkembangan kognitif anak adalah :

1. Asimilasi (*assimilation*)  
Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru kedalam informasi yang telah ada di dalam skemata (struktur kognitif) anak.
2. Akomodasi (*accommodation*)  
Akomodasi adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi informasi yang telah ada di dalam skema, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.
3. Ekulibrium (*equilibrium*)  
Ekulibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu dia menghadapi suatu masalah.

#### **2.1.5 Implikasi Perkembangan kognitif anak**

Aktivitas didalam proses belajar mengajar hendaknya ditekankan pada pengembangan struktur kognitif, melalui pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran terpadu dan mengandung makna, seperti menyayangi ciptaan tuhan yang ada lingkungan anak (tumbuh-tumbuhan, binatang, air) menggambar, menggunting dan lain-lain yang dikaitkan dengan pengembangan dasar-dasar pengetahuan alam atau matematika dan pengembangan bahasa, baik lisan maupun membaca dan menulis.

1. Memulai kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak, misalnya memberikan jawaban yang salah untuk memotivasi anak. Memikirkan dan mengemukakan jawaban yang benar.
2. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, misalnya mengubah objek-objek yang disajikan secara nyata kedalam bentuk lain misalnya gambar.
3. Melakukan kegiatan Tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berpikir dan mengemukakan fikirannya.

### 2.1.6 Taksonomi

Pada tahun 2002 dua ahli yaitu Anderson dan Karthwohl, merevisi Taksonomi Bloom. Revisi Anderson dan Karthwohl dipaparkan pada gambar 2.1. Anderson dan Karthwohl membagi 2 keterampilan berpikir, yaitu yang pertama keterampilan berpikir tingkat rendah meliputi mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3). Yang kedua yaitu keterampilan berpikir tingkat tinggi meliputi menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6). Jika siswa memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi maka kemampuan berpikir tingkat rendah siswa akan baik pula. Hal itu dikarenakan keenam tingkatan tersebut menyiratkan proses pembelajaran (Rochman, dkk, 2018).

Adapun revisi yang dilakukan oleh Anderson dan Karthwohl yaitu pada tabel berikut berikut:



Gambar 2.1 Taksonomi Sebelum direvisi, dan setelah direvisi

Mengingat (C1) menurut Anderson dan Karthwohl adalah memperoleh pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Mengingat terdiri dari mengenali (*recognizing*) dan memanggil (*recalling*). Memahami (C2) merupakan kemampuan siswa dalam mengartikan sebuah pesan baik lisan, tulisan, maupaun grafik. Pemahaman ini meliputi interpretasi (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), klasifikasi (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), menjelaskan (*explaining*).

Mengaplikasikan (C3) adalah kemampuan siswa untuk menggunakan atau melakukan sesuai dengan prosedur yang telah diberikan. Mengaplikasikan ini meliputi mengeksekusi (*executing*) dan implementasi (*implementing*). Menganalisis (C4) yaitu kemampuan siswa menentukan bagian-bagian apa yang merupakan bagian dari suatu bentuk, objek, ataupun masalah tertentu, sehingga siswa mampu melihat hubungannya satu sama lain. Menganalisis meliputi membedakan (*differentiating*), mengorganisasi (*organizing*), dan memberikan ciri khusus (*attributing*). Mengevaluasi (C5) merupakan kemampuan siswa untuk memberikan penilaian berdasarkan dengan kriteria dan standar. Mengecek (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*) adalah bagian dari kemampuan mengevaluasi. Tingkatan terakhir yaitu mencipta (C6) yaitu menyatukan unsur-unsur tersebut untuk membentuk satu kesatuan yang koheren dan membinging siswa untuk menghasilkan produk baru. Yang termasuk dalam kemampuan mencipta adalah menghasikan (*generating*), merencanakan (*planning*), dan membuat (*producing*).

Setiap tingkatan Taksonomi Bloom yang direvisi memiliki kata kerja operasional (KKO). Kata kerja operasional ini membantu pembuat soal untuk menyusun soal berdasarkan tingkat keterampilan yang akan dinilai. Dapat dikatakn bahwa KKO merupakan tanda atau indicator level dari setiap soal. Ada beberapa KKO untuk setiap tingkat kemampuan berpikir, dalam satu soal tidak perlu menggunakan semua KKO.



Tabel 2.1 Mencantumkan KKO untuk setiap tingkat kemampuan berpikir.

<b>Tingkatan</b>	<b>Kata Kerja Operasional</b>
C1 Mengingat	Mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambar, membilang, mengidentifikasi, mendaftarkan, menunjukkan, memberi indeks, memberi label, memasang, membaca, menamai, menandai, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, memproduksi, meninjau, memilih, mentabulasi, memberi kode, menulis, menyatakan, dan menelusuri.
C2 Memahami	Memperkirakan, menjelaskan, menceritakan, mengkategorikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, mengitung, mengkontraskan, menjalin, mendiskusikan, mencontohkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum, menjabarkan, menggali, mengubah, mempertahankan, mengartikan, menerangkan, menafsirkan, memprediksi, melaporkan, dan membedakan.
C3 Mengaplikasikan	Menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, mengkalkulasi, memodifikasi, menghitung, membangun, mencegah, menentukan, menggambarkan, menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, mempersoalkan, mengkonsepkan, melaksanakan, memproduksi, memproses, mengaitkan, menyusun, memecahkan, melakukan, mensimulasikan, mentabulasi, memproses, membiasakan, mengklasifikasi, menyesuaikan, mengoperasikan, dan meramalkan.
C4 Menganalisis	Mengaudit, mengatur, menganimasi, mengumpulkan, memecahkan, menegaskan, menganalisis, menyeleksi, merinci, menominasikan, mendiagramkan, mengkorelasikan, menguji, mencerahkan, membayangkan, menyimpulkan, menjelajah, memaksimalkan, memerintahkan, mengaitkan, mentransfer, melatih, mengedit, menemukan, menyeleksi, mengkoreksi, mendeteksi, menelaah, mengukur, membangunkan, merasionalkan, mendiagnosis, memfokuskan, dan memadukan.
C5 Mengevaluasi	Membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengarahkan, memprediksi, memperjelas, menugaskan, menafsirkan, mempertahankan, memerinci, mengukur, merangkum, membuktikan, memvalidasi, mengetes, mendukung, memilih, memproyeksikan, mengkritik, mengarahkan,

	memutuskan, memisahkan, dan menimbang.
C6 Mencipta	Mengumpulkan, mengabstraksi, mengatur, menganimasi, mengkategorikan, membangun, mengkreasi, mengoreksi, merencanakan, memadukan, mendikte, membentuk, meningkatkan, menanggulangi menggeneralisasi, menggabungkan, merancang, membatasi, mereparasi, membuat, menyiapkan, memproduksi, memperjelas, merangkum, merekonstruksi, mengarang, menyusun, mengkode, mengkombinasikan, memfasilitasi, mengkonstruksi, merumuskan, menghubungkan, menciptakan, dan menampilkan.

Sumber: Anderson dan Karthwohl (2001)

## 2.2 Teori Kognitif

### 2.2.1 Deskripsi Teori Kognitif

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan maksud memperoleh pengetahuan serta untuk meningkatkan keterampilan yang dimiliki seseorang, kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja, dimana kegiatan belajar tersebut harus berlandaskan pada teori-teori dan prinsip-prinsip belajar agar bisa mencapai tujuan dari kegiatan belajar tersebut. Seperti menurut Gagne dalam Dahar (2011:2) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Teori kognitif menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Perubahan tingkah laku seseorang didasari pada pemahamannya terhadap situasi yang terjadi selama proses belajar. Dalam teori kognitif, ilmu pengetahuan dibangun pada dalam diri seorang individu dengan lingkungannya. Makna belajar dalam ranah kognitif bukan hanya menekankan kepada hasil belajar saja, akan tetapi pada proses belajar selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran tentang proses berpikir, siswa tidak hanya menerima kepada hasil akhir dari materi pembelajaran saja, akan tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuannya sendiri. Menurut Fathurrohman (2017:49) berpendapat bahwa dalam pembelajaran berpikir proses

pendidikan di sekolah tidak hanya menekankan kepada akumulasi pengetahuan materi pelajaran, akan tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri.

Teori Kognitif menurut Bruner dalam (Suharto, 2017:11) mendeskripsikan bahwa, belajar pada dasarnya merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada tiga proses kognitif dalam belajar yaitu; proses pemerolehan informasi baru, proses mentransformasikan informasi yang diterima, dan menguji atau mengevaluasi relevansi dan ketepatan pengetahuan.

Secara bahasa kognitif berasal dari bahasa latin "*Cogitare*" artinya berfikir. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kognitif berarti segala sesuatu yang berhubungan atau melibatkan kognisi, atau berdasarkan pengetahuan faktual yang empiris. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi, baik psikologi perkembangan maupun psikologi pendidikan. Dalam psikologi, kognitif mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental manusia yang berhubungan dengan masalah pengertian, pemahaman, perhatian, menyangka, mempertimbangkan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesenjangan, membahayakan, memperkirakan, berpikir, keyakinan, dan sebagainya. Sutarto (2017:1)

Dalam istilah pendidikan, kognitif didefinisikan sebagai satu teori di antara teori-teori belajar yang memahami bahwa belajar merupakan pengorganisasian aspek-aspek kognitif dan persepsi untuk memperoleh pemahaman. Dalam teori kognitif, tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi dan pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Perubahan tingkah laku seseorang sangat dipengaruhi oleh proses belajar dan berfikir internal yang terjadi selama proses belajar.

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Teori kognitif pada awalnya dikemukakan oleh Dewey, dilanjutkan oleh Jean Piaget, Kohlberg, Damon, Mosher, Perry dan lain-lain, yang membicarakan tentang perkembangan kognitif dalam kaitannya dengan belajar. Kemudian dilanjutkan oleh Jerome Bruner, David Ausubel, Chr.

Von Ehrenfels Koffka, Kohler, Wertheimer dan sebagainya. Bagi penganut aliran ini, belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antar stimulus dan respons. Namun lebih dari itu, belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

Belajar melibatkan prinsip-prinsip dasar psikologi, yaitu belajar aktif, belajar lewat interaksi sosial dan lewat pengalaman sendiri. Teori belajar kognitif muncul dilatarbelakangi oleh ada beberapa ahli yang belum merasa puas terhadap penemuan-penemuan para ahli sebelumnya mengenai belajar, sebagaimana dikemukakan oleh teori Behavior, yang menekankan pada hubungan *stimulus-respons-reinforcement*. Munculnya teori kognitif merupakan wujud nyata dari kritik terhadap teori Behavior yang dianggap terlalu naïf, sederhana, tidak masuk akal dan sulit dipertanggungjawabkan secara psikologis. Menurut paham kognitif, tingkah laku seseorang tidak hanya dikontrol oleh *reward* (ganjaran) dan reinforcement (penguatan). Tingkahlaku seseorang senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan untuk mengenal atau memikirkan situasi di mana tingkahlaku itu terjadi. Dalam situasi belajar, seseorang terlibat langsung dalam situasi itu dan memperoleh pemahaman atau *insight* untuk pemecahan masalah. Paham kognitifis berpandangan bahwa, tingkahlaku seseorang sangat tergantung pada pemahaman atau insight terhadap hubungan-hubungan yang ada di dalam suatu situasi.

Menurut teori kognitif, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan secara terpisah-pisah, tetapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung dan menyeluruh. Ibarat seseorang yang memainkan alat musik, orang tidak akan bisa alat memainkan musik tanpa memahami terlebih not-not balok yang terpampang pada portitur sebagai informasi yang saling lepas dan berdiri sendiri, tetapi sebagai satu kesatuan yang secara utuh masuk pikiran dan perasaannya.

Dalam praktik, teori ini terwujud dalam “tahap-tahap perkembangan“ yang diusulkan oleh Jean Piaget, “belajar bermakna” oleh Ausubel, dan “belajar penemuan” (*Discovery Learning*) oleh Jerome Bruner, belajar pemahaman (*insight*) dan sebagainya. Kesemuanya itu akan dibahas dalam makalah ini dengan

menggunakan pendekatan library research dengan teknik study dokumentasi. Maksudnya adalah data berkaitan dengan teori kognitif dikumpulkan dari buku-buku, jurnal dan karya ilmiah dan sebagainya. Kemudian dianalisis dengan pendekatan reflektif thinking, yaitu kombinasi antara pendekatan induksi dan deduksi. Sutarto (2017:2-3).

Berdasarkan uraian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa aktivitas belajar maupun proses dalam pembelajaran ditentukan pada proses internal dalam berpikir atau pengolahan informasi, dengan kata lain pada dasarnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

## **2.2.2 Teori Kognitif Dalam Pembelajaran**

### **2.2.2.1 Belajar Dalam Prespektif Teori Kognitif**

Terdapat banyak pandangan tentang belajar, sehingga muncul berbagai teori belajar. Antara teori yang satu dengan teori lainnya berbeda-beda dalam mendefinisikan belajar. Teori belajar hadir dan muncul pada dasarnya disebabkan oleh para ahli Psikologi belum puas dengan penjelasan teori-teori yang terdahulu tentang belajar. Di antara teori belajar yang sangat terkenal adalah teori behavior dan teori kognitif. Menurut teori behavior, segala kejadian di lingkungan sangat mempengaruhi prilaku seseorang dan akan memberikan pengalaman tertentu dalam dirinya. Oleh karena itu, belajar menurut teori behavior adalah perubahan tingkahlaku sebagai akibat dari interaksi individu dengan lingkungannya, interaksi tersebut merupakan hasil dari conditioning melalui S-R (stimulus-respons).

Seseorang dikatakan telah belajar, apabila menunjukkan perubahan tingkah laku dari stimulus yang diterimanya. Perubahan tingkah laku tersebut dapat diamati dengan indera manusia dan langsung tertuang dalam tingkah lakunya. Individu belum dikatakan belajar, apabila belum terjadi perubahan tingkah laku individu.

Berbeda dengan teori kognitif, belajar bukan hanya sekedar melibatkan hubungan stimulus dan respon, tetapi belajar pada hakekatnya melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Belajar adalah usaha mengaitkan pengetahuan baru ke

dalam struktur berfikir yang sudah dimiliki individu, sehingga membentuk struktur kognitif baru yang lebih mantap sebagai hasil belajar. Teori kognitif juga beranggapan bahwa, tingkah laku seseorang selalu didasarkan pada kognisi, yaitu suatu perbuatan atau tingkahlaku individu ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang diri dan situasi yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam teori kognitif, belajar pada prinsipnya adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat dilihat sebagai perubahan tingkah laku yang kongkrit. Di sisi lain, teori belajar kognitif lebih menekankan bahwa, belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia. Seperti diungkapkan oleh Winkel bahwa “belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap, perubahan itu bersifat relatif dan berbekas”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa belajar menurut teori kognitif adalah suatu proses atau usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, nilai dan sikap yang bersifat relatif dan berbekas. Misalnya, seseorang mengamati sesuatu ketika dalam perjalanan. Dalam pengamatan tersebut terjadi aktifitas mental. Kemudian ia menceritakan pengalaman tersebut kepada temannya. Ketika dia menceritakan pengalamannya selama dalam perjalanan, dia tidak dapat menghadirkan objek-objek yang pernah dilihatnya selama dalam perjalanan itu, dia hanya dapat menggambarkan semua objek itu dalam bentuk kata-kata atau kalimat. Maka dengan demikian, telah terjadi proses belajar, dan terjadi perubahan terutama terhadap pengetahuan dan pemahaman. Jika pengetahuan dan pemahaman tersebut mengakibatkan perubahan sikap, maka telah terjadi perubahan sikap, dan seterusnya Sutarto (2017:4).

#### **2.2.2.2 Belajar Menurut Teori Kognitif Jean Piaget**

Jean Piaget mengemukakan bahwa proses belajar akan terjadi apabila ada aktivitas individu berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya. Pertumbuhan dan perkembangan individu merupakan suatu proses sosial. Individu

tidak berinteraksi dengan lingkungan fisiknya sebagai suatu individu terikat, tetapi sebagai bagian dari kelompok sosial. Akibatnya lingkungan sosialnya berada di antara individu dengan lingkungan fisiknya. Interaksi Individu dengan orang lain memainkan peranan penting dalam mengembangkan pandangannya terhadap alam. Melalui pertukaran ide-ide dengan orang lain, individu yang tadinya memiliki pandangan subyektif terhadap sesuatu yang diamatinya akan berubah pandangannya menjadi obyektif.

Piaget mengemukakan bahwa, perkembangan kognitif memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar. Perkembangan kognitif pada dasarnya merupakan proses mental. Proses mental tersebut pada hakekatnya merupakan perkembangan kemampuan penalaran logis (*development of ability to respon logically*). Bagi Piaget, berfikir dalam proses mental tersebut jauh lebih penting dari sekedar mengerti. Semakin bertambah umur seseorang, maka semakin kompleks susunan sel syarafnya dan semakin meningkat pula kemampuan kognitifnya.

Proses perkembangan mental bersifat universal dalam tahapan yang umumnya sama, namun dengan berbagai cara ditemukan adanya perbedaan penampilan kognitif pada tiap kelompok manusia. Sistem persekolahan dan keadaan sosial ekonomi dapat mempengaruhi terjadinya perbedaan penampilan dan perkembangan kognitif pada individu, demikian pula dengan budaya, sisitem nilai dan harapan masyarakat masing-masing Sutarto (2017:5).

### **2.2.2.3 Implikasi Teori Kognitif Piaget Dalama Pembelajaran**

Ada beberapa hal penting yang dapat diambil terkatit teori kognitif sebagaimana dikemukakan oleh Piaget, diantaranya adalah:

1. Individu dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri  
Yang menjadi titik pusat dari teori belajar kognitif Piaget ialah individu mampu mengalami kemajuan tingkat perkembangan kognitif atau pengetahuan ke tingkat yang lebih tinggi. Maksudnya adalah pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu dapat dibentuk dan dikembangkan oleh individu sendiri melalui interaksi dengan lingkungan yang terus-menerus

dan selalu berubah. Dalam berinteraksi dengan lingkungan tersebut, individu mampu beradaptasi dan mengorganisasikan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan dalam struktur kognitifnya, pengetahuan, wawasan dan pemahamannya semakin berkembang. Atau dengan kata lain, individu dapat pintar dengan belajar sendiri dari lingkungannya.

Walaupun demikian, pengetahuan yang diperoleh individu melalui interaksi dengan lingkungan, adakalanya tidak persis sama dengan apa yang diperoleh dari lingkungan itu. Individu mampu mengembangkan pengetahuannya sendiri, mampu memodifikasi pengalaman yang diperoleh dari lingkungan, sehingga melahirkan pengetahuan atau temuan-temuan baru. Hal ini terbukti banyak ilmuwan yang menghasilkan temuan-temuan baru yang selama ini tidak dipelajari di bangku sekolah. Oleh karena itu, proses pendidikan bukan hanya sekedar transfer of knowledge, tetapi juga bagaimana merangsang struktur kognitif inadividu sehingga mampu melahirkan pengetahuan dan temuan-temuan baru.

## 2. Individualisasi dalam pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, perlakuan terhadap individu harus didasarkan pada perkembangan kognitifnya. Atau dengan kata lain, dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan individu. Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Hal ini disebabkan karena setiap tahap perkembangan kognitif memiliki karakteristik berbeda-beda. Susunan saraf seorang akan semakin kompleks seiring dengan bertambahnya umur. Hal ini memungkinkan kemampuannya semakin meningkat. Oleh karena itu, dalam proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap perkembangan tertentu sesuai dengan umurnya. Penjenjangan ini bersifat hirarki, yaitu melalui tahap-tahap tertentu sesuai dengan umurnya. Seseorang tidak dapat mempelajari sesuatu yang di luar kemampuan kognitifnya Sutarto (2017:7-8).



## 2.3 Media Pembelajaran

### 2.3.1 Definisi

Media merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Inovasi terhadap suatu media selalu dilakukan guna mendapatkan kualitas pengetahuan yang lebih baik. Perolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Berdasarkan pendapat Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial berupa gambar (*iconic*) serta pengalaman abstrak (*symbolic*).

Ketiga tingkat pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru pada siswa. Dale memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang akan didapatkan hasil berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Azhar, 2011:10). Tingkat pengalaman perolehan hasil belajar seperti teori Bruner itu digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi, dengan menggunakan kerucut pengalaman belajar yang terkenal dengan nama *Dale's Cone of Experience* (kerucut pengalaman Dale) yang merupakan salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar.

Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran oleh guru dijabarkan oleh Sudjana media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa (Nana Sudjana, 2010:11)

Terdapat berbagai jenis media belajar, merujuk pengklasifikasian media menurut di bagi kedalam 2 kategori luas yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir: (Azhar, 2011: 33-35).

Arsyad mengemukakan ada beberapa dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu sebagai berikut.

1. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil belajar dapat di tingkatkan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa media sangat berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga penyaluran informasi atau materi yang di sampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima.

### **2.3.2 Media Powtoon**

Powtoon merupakan sebuah layanan online yang digunakan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. Powtoon sendiri mempunyai animasi-animasi yang sangat menarik. Salah satu kelebihan powtoon adalah animasi yang berbentuk kartun. Powtoon juga merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (online) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi. Media powtoon ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan slide show di putar seperti film (**Yesy Diah Rosita, 2019**) Powtoon di produksi oleh sebuah perusahaan di Inggris yang menjual perangkat lunak berbasis cloud untuk membuat presentasi animasi dan video animasi. Pada pertengahan tahun 2013 powtoon memperkenalkan opsi akun gratis yang memungkinkan pengguna membuat video animasi yang dapat diekspor ke

social media atau untuk disimpan di galeri sendiri (<https://en.m.wikipedia.org/wiki/Powtoon>), diakses 02 Desember 2022, Pukul. 20:13). Powtoon memiliki ciri-ciri tersendiri yaitu menggabungkan antara video dan gambar juga bahkan bisa menambahkan efek animasi. Selain itu, dalam powtoon itu sendiri dilengkapi dengan fitur yang bisa menambahkan time line untuk mempercantik tampilannya, sehingga terkesan menarik. Media ini memiliki dua jenis produk yang dihasilkan yaitu berbentuk slide dan video. Pada abad ke-20 proses pembelajaran kini mulai dilengkapi dengan alat yang memadukan aspek audio dan visual sehingga yang kita kenal sekarang ini yaitu media audiovisual.

Media audiovisual ini merujuk kepada penggunaan komponen suara (audio) dan komponen gambar (visual), dimana dalam penggunaannya dibutuhkan beberapa peralatan untuk dapat menyajikan atau menyampaikan informasi. Adapun pengajaran melalui audiovisual jelas harus melakukan perangkat seperti proyektor. Jadi pengajaran melalui audiovisual ini merupakan cara penggunaan materi pembelajaran yang penyampaiannya melalui penglihatan dan pendengaran dan secara keseluruhan tidak tergantung atau terfokus pada pemahaman kata atau symbol-symbol yang sama. Dengan begitu artinya, media audiovisual mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata daripada yang disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan, dicetak atau hanya di tulis. Maka dari itu, audiovisual ini membuat suatu pembelajaran akan lebih mudah untuk dipahami. Dengan mendengar sekaligus melihat, peserta didik mampu menerima informasi lebih mudah dan cepat serta keraguraguan atau salah pengertian dapat dihindarkan secara efektif.

### **2.3.3 Manfaat Powtoon Sebagai Media Pembelajaran**

Pada hakikatnya proses pembelajaran haruslah memberikan pengalaman yang konkret, dimana pesan yang disampaikan haruslah benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Secara umum ada beberapa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran, diantaranya.

1. Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami pembelajaran, dan juga bisa memungkinkan pembelajaran menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran yang tidak hanya menuturkan kata-kata saja, namun dengan media pembelajaran ini bisa dengan menambahkan gambar atau video.
4. Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Powtoon dikatakan layak sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi keempat aspek media pembelajaran, yaitu :

1. Aspek perancangan. Dalam perencanaan atau merencanakan media pembelajaran ini pastilah harus mengidentifikasi kepada kebutuhan dan karakteristik siswa, kebutuhan ini mengacu pada proses pembelajaran dan kesenjangan antara apa yang dimiliki oleh siswa dengan apa yang diharapkan oleh pihak lembaga atau sekolah. Selain itu dalam merancang media pembelajaran itu juga harus mampu mengembangkan alat ukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan di capai dari materi-materi pelajaran yang disajikan.
2. Aspek pedagogik, dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan haruslah memiliki kriteria yang sesuai. Sebab jika tidak sesuai maka tentu akan bisa menghambat proses pembelajaran itu sendiri. Dalam menentukan kriteria media pembelajaran, hendaknya kita sebagai perancang media harus memahami dengan benar karakteristik siswa-siswi yang akan menggunakan media pembelajaran tersebut. Tentunya kesesuaian antara karakteristik media pembelajaran dengan karakteristik siswa-siswa akan bisa memicu kesuksesan proses pembelajaran dengan mencapai tujuan yang telah di tentukan.
3. Aspek isi, media pembelajaran ini hendaknya mampu mendukung isi serta bahan pembelajaran. Karena tanpa dukungan tersebut pastilah proses

pelaksanaan pembelajaran akan sama saja dengan atau tanpa menggunakan media dalam pembelajaran. Untuk menjadikan media pembelajaran sesuai dengan kriteria maka dukungan terhadap isi materi dan bahan pembelajaran haruslah dipenuhi, jika tidak memenuhi maka sebaiknya jangan menggunakan media pembelajaran tersebut. Sebab jika tetap digunakan maka hasilnya tidak akan bisa sesuai dengan apa yang diharapkan.

4. Aspek kemudahan penggunaan. Hal ini menjadi penting karena akan berkaitan langsung dengan skill atau keahlian para penggunanya. Karena media pembelajaran tidak akan dapat digunakan jika para penggunanya tidak bisa menguasai bagaimana cara menggunakan media tersebut.

Keempat aspek tersebut mendapat nilai pada kategori baik, maka media pembelajaran Powtoon juga telah layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar.

#### **2.3.4 Powtoon sebagai bentuk Audiovisual**

Setelah pemaparan diatas, dapat dipahami bahwa powtoon adalah aplikasi online yang disediakan untuk membuat presentasi dan audiovisual merupakan media pembelajaran yang bisa di lihat dan didengarkan cocok untuk peserta didik yang selalu mengeluh akan keverbalitasan proses pembelajaran. Powtoon yang dikembangkan dikatakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi melalui audio dan visual yang nantinya akan berbentuk video pembelajran. Media ini ditunjukan untuk penggunaan pada semua perangkat seperti smartphome, ataupun PC yang dapat diputar melalui galeri penyimpanan langsung atau diputar langsung melalui website. Disamping itu, tidak menutup kemungkinan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses melalui perangkat lainnya. Jadi, pembelajaran audiovisual adalah proses pembelajaran yang menjadi perantara penyampaian informasi yang mengandung suara dan visual yang memanfaatkan website. pembuat presentasi animasi yang nanti hasilnya bisa dinikmati oleh siswa dengan mudah, baik itu melalui media sosial atau melalui galeri yang video pembelajarannya telah disimpan terlebih dahulu.

Media audiovisual yang dikembangkan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang sangat efektif karena selain dalam mata pelajaran sejarah karena media ini tidak terfokus pada pemahaman dan symbol–symbol saja namun memberikan visualisasi terhadap siswa. Media audiovisual ini dapat berbentuk video pembelajaran yang dapat di putar di media pemutar video. Powtoon akan dijadikan sebagai media penyampaian materi atau informasi yang memanfaatkan animasi menarik yang dapat diakses melalui galeri ataupun sosial media. Dengan dimasukkannya materi didalam powtoon maka peneliti secara tidak langsung merangsang para siswa untuk mengikuti proses pembelajaran menggunakan dua gaya belajar dalam satu waktu. Dan dengan media pembelajaran powtoon berbasis audiovisual ini siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan lebih menyenangkan, karena didalam powtoon ini terdapat kartun animasi yang menarik yang dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

### **2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Powtoon**

Setiap media pembelajaran pastilah memiliki tujuan untuk membantu menyampaikan informasi kepada peserta didik. Namun, sebagai pendidik haruslah memahami akan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang akan digunakan. Adapun kelebihan dan kekurangan media powtoon berbasis audiovisual ialah :

1. Kelebihan
  - a. Selain mudah dipahami dari aspek visualnya Powtoon ini bisa dipahami melalui aspek audionya yang mampu membantu siswa semakin fokus untuk mengikuti proses pembelajaran.
  - b. Memiliki animasi yang menarik yang mampu mencakup segala aspek indra.
  - c. Dengan adanya tambahan dari segi audiovisual, Powtoon akan menjadi media yang lebih variatif dan kolaboratif.
  - d. Mampu memberikan feedback yang baik dalam proses pembelajaran.
2. Kekurangan
  - a. Proses pembuatannya bisa dibilang lumayan rumit karena harus memadukan aspek visual dan audionya yang sesuai.

- b. Proses pembuatannya membutuhkan koneksi internet dan memerlukan waktu yang lama.
- c. Membutuhkan dukungan SDM yang profesional untuk mengoperasikannya.

## **2.4 Mata Pelajaran Geografi**

### **2.4.1 Ruang Lingkup**

Menurut R. Bintarto, Geografi adalah ilmu yang mempelajari hubungan kausal gejala-gejala di permukaan bumi dan peristiwa-peristiwa yang terjadi dipermukaan bumi, baik secara fisik maupun yang menyangkut makhluk hidup beserta permasalahannya, melalui pendekatan keruangan, ekologi, dan regional untuk kepentingan program, proses, dan keberhasilan pembangunan.

Ruang lingkup Geografi ada 3 yaitu :

1. Ruang lingkup Geografi Fisik : bagian ilmu geografi yang mempelajari semua kondisi fisik pada peristiwa atau fenomena yang terjadi di muka bumi. Ruang lingkup geografi fisik meliputi semua gejala alam yang terjadi di antroposfer (ruang angkasa), atmosfer (lapisan udara), hidrosfer (lapisan air), pedosfer (lapisan tanah), biosfer (lapisan kehidupan), dan litosfer (lapisan batuan). Cabang ilmu penunjang geografi fisik antara lain adalah astronomi, meteorology, klimatologi, geofisika, hidrologi, pedologi, biologi, zoology, fitologi dan geologi.
2. Ruang lingkup Geografi Sosial : ruang lingkup ilmu geografi yang mempelajari segala aktivitas kehidupan manusia lengkap dengan interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan. Ruang lingkup geografi social meliputi lingkungan ekonomi, lingkungan budaya, dan lingkungan sosialnya.
3. Ruang lingkup Geografi Regional : ilmu yang mempelajari tentang suatu topic khusus yang mencakup satu wilayah tertentu. Geografi regional merupakan geografi yang mempelajari topic atau bahasan khususnya yang mencakup suatu daerah atau wilayah tertentu yang menyeluruh, baik dari segi aspek fisik maupun segi aspek sosialnya.

Mata Pelajaran Geografi Membahas tentang fenomena yang terjadi di muka bumi, seperti tentang atmosfer, litosfer, hidrosfer, pedosfer, antroposfer, dan biosfer.

Menurut Shaleh (2018:3) bahwa pembelajaran Geografi adalah cara peserta didik menumbuhkan kesadaran tentang ilmu-ilmu yang berhubungan dengan wilayah, lokasi, struktur, Bumi dan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

Dapat disimpulkan geografi tidak hanya membahas tentang deskripsi mengenai permukaan bumi saja, melainkan juga mengkaji dan menganalisis hubungan antara faktor atau aspek lingkungan, wilayah serta hakikat umat manusia.

#### **2.4.2 Flora dan Fauna Di Indonesia dan Dunia**

Pada Kompetensi Dasar (KD) 2 mata pelajaran Geografi kelas XI IPS SMA mempelajari mengenai Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia. Dalam arti kata Flora adalah tumbuhan dan Fauna adalah hewan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi sebaran flora dan fauna dibedakan menjadi 2 yaitu:

1. Faktor fisik terdiri atas iklim, tanah, dan relief muka bumi
2. Faktor Non Fisik terdiri atas tumbuh-tumbuhan, binatang, dan manusia.

Sedangkan Flora dan Fauna di Indonesia dapat digolongkan menjadi 3 jenis yaitu

1. Flora dan Fauna Asiatis, disebut juga dengan flora fauna Eurasia. Flora dan Fauna ini berda di Paparan Sunda meliputi Pulau Sumatera, Kalimantan, Jawa, dan Bali. Flora dan Fauna Asiatis ini dibatasi oleh garis Wallace yang memanjang melalui selat Lombok dan Selat Makassar.

Jenis Flora Asiatis antara lain rotan, kayu jati, beringin, pakis-pakistan, akasia, pohon durian, pohon kesambi, cemara, kayu edelweiss dan bunga bangkai. Jenis Fauna Asiatis, antara lain harimau Sumatera, macan tutul, banteng, gajah Sumatera, badak bercula dua, badak Jawa, beruang madu, orang utan, babi hutan, biawak, bekantan, bajing tanah, bajing terbang, musang, pesut, kancil, tapir, rusa, harimau Bali, penyu hijau, penyu belimbing, burung kuau, elang, bangau, dan burung rangkong.



2. Flora dan Fauna Australis , disebut juga flora dan fauna Gondwana (Gondwana adalah bebua purba Australia). Flora dan Fauna ini berada di Paparan Sahul yang meliputi Pulau Papua dan pulau-pulau di Dangkalan Sahul. Flora dan Fauna Australis dibatasi oleh Garis Weber yang memanjang melalui Laut Timor, Laut Seram, dan Laut Halmahera. Sedangkan jenis Flora Australis antara lain pohon bunga api, Matoa dan Agatis Alba. Jenis Fauna Australis antara lain buaya air tawar, ikan duyung, katak pohon, landak semut, kuskus, kanguru, kanguru pohon, ular python hijau, burung kasuari, mabruk, kakak tua raja, dan cendrawasih.
3. Flora dan Fauna Peralihan, disebut juga flora dan fauna zona Wallace. Flora dan Fauna jenis ini terletak diantara garis Wallace (sebelah barat) dan garis Weber (sebelah timur) meliputi flora dan fauna di Pulau Sulawesi, Nusa Tenggara, dan Kepulauan Maluku. Jenis Flora Peralihan antara lain, kayu hitam, kayu cendana, kayu putih, kayu kemiri, anggrek hitam, anggrek macan tutul, dan anggrek putih. Jenis Fauna Peralihan yaitu kera , tapir, kuskus, kakak tua, anoa, babi rusa, burung maleo, dan komodo.

Tidak semua makhluk hidup bisa tinggal di tempat yang sama. Untuk bisa hidup, maka tempat tersebut harus sesuai dengan kebutuhannya. Di mana tempat yang sesuai untuk makhluk hidup dipengaruhi berbagai factor. Adapun factor-faktor yang mempengaruhi makhluk hidup sebagai berikut:

1. Factor iklim (klimatik)

Factor iklim yang mempengaruhi kehidupan hewan dan tumbuhan, antara lain suhu, cahaya matahari, kelembapan udara, angin, dan curah hujan.

Berikut ini adalah factor iklim yang bisa mempengaruhi kehidupan flora dan fauna, antara lain :

- a. Suhu dan cahaya matahari

Sumber panas bumi berasal dari matahari. Di mana tinggi rendahnya intensitas penyinaran matahari bergantung pada sudut datang sinar matahari, letak lintang, jarak atau lokasi daratan terhadap laut, ketinggian tempat, dan penutupan lahan oleh vegetasi.

- b. Angin

Angin diartikan sebagai udara yang bergerak. Dalam proses alami yang terjadi di atmosfer, angin berfungsi sebagai alat transportasi yang memindahkan uap air dan kelembapan dari suatu tempat ke tempat yang lainnya.

c. Kelembapan Udara

Kelembapan udara adalah banyaknya uap air yang terkandung dalam udara. Kelembapan udara berpengaruh langsung terhadap kehidupan tumbuhan. Tidak semua tumbuhan membutuhkan kelembapan udara yang sama.

d. Curah Hujan

Di lingkungan daratan, sumber air yang utama untuk pemenuhan kebutuhan organisme adalah hujan. Tumbuhan sangat bergantung pada curah hujan dan kelembapan udara untuk memenuhi kebutuhan air. Intensitas curah hujan yang ada pada setiap wilayah akan menyebabkan pembentukan karakter bagi vegetasi di permukaan bumi.

2. Factor Tanah (Edafik)

Tanah merupakan media utama bagi pertumbuhan berbagai jenis vegetasi. Sifat-sifat tanah, seperti tingkat kegemburannya, teksturnya (ukuran butir tanah), kadar udara, kadar air, dan mineral sangat menentukan jenis tanaman yang tumbuh ditempat itu.

3. Faktor Fisiografi (relief permukaan bumi)

Faktor fisiografi, meliputi tinggi rendahnya permukaan bumi dan bentuk lahan. Di mana tinggi rendahnya suatu tempat mempengaruhi angin dan suhu udara yang ada.

4. Faktor Kehidupan (Biotik)

Manusia merupakan faktor biotik yang berpengaruh paling dominan terhadap tatanan kehidupan makhluk hidup di permukaan bumi. Melalui ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia bisa membudidayakan beberapa jenis tumbuhan dan binatang di luar habitat aslinya, sehingga bisa melestarikan makhluk hidup. Namun, manusia juga bisa mengubah bentang alam yang ada, seperti hutan alami menjadi daerah pertanian atau permukiman.

### 2.4.2.1 Flora Indonesia

Flora di Indonesia sangat banyak, bahkan mungkin tidak bisa dihitung. Flora tersebut tidak hidup di tempat wilayah yang sama. Keadaan flora tersebut dipengaruhi oleh keadaan persebarannya secara rinci persebaran flora di Indonesia, sebagai berikut:

#### 1. Flora Indonesia Barat

Wilayah Indonesia Barat termasuk iklim Af dan Flora Indonesia Barat jenis dengan flora di Asia. Di wilayah ini terdapat hujan tropis dengan pohon yang tinggi-tinggi daunnya kecil dan rindang. Jenis flora yang ada dikawasan Indonesia bagian barat antara lain karet, kapur barus (kemper), kemenyan, meranti, mahagoni (mahoni) dan sebagainya.

#### 2. Flora Indonesia Timur

Wilayah Indonesia Bagian timur termasuk iklim Aw. Jenis flora di Indonesia timur sama dengan flora yang di Benua Australia, karena sebelum zaman glacial Indonesia timur satu daratan dengan Australia. Jenis floranya antara lain pohon rasamala, eucalyptus, agatis, enau, rumbia dan sabana dengan ciri-ciri padang rumput, terdapat semak-belukar, dan pohon-pohon rendah.

#### 3. Flora Indonesia Tengah

Wilayah Indonesia bagian tengah termasuk iklim Am. Flora di Indonesia tengah merupakan daerah peralihan antara Indonesia bagian Barat dengan Indonesia Timur.

Jenis flora di Indonesia tengah yang sangat menonjol adalah hutan musim (*hutan jati*) dengan ciri sebagai berikut:

- a. Pohon lebih rendah dari hutan hujan tropis.
- b. Pada musim kemarau daunnya gugur
- c. Pada musim penghujan mulai bertunas.

Jenis flora yang sangat menonjol adalah kayu cendana di Nusa Tenggara Timur, kayu eboni atau kayu besi yang terdapat di Sulawesi.

### 2.4.2.2 Fauna Indonesia

Persebaran Fauna di Indonesia Dunia hewan di Indonesia juga cukup banyak, sebab kehidupan hewan sangat dipengaruhi oleh keadaan tumbuh-tumbuhan dan iklim. Keadaan hewan di Indonesia sama dengan keadaan tumbuhan, dimana terjadi akibat terjadinya dangkalan Sunda dan dangkalan Sahul dengan laut tengah Austral-Asia, maka persebaran fauna di Indonesia juga dibagi menjadi tiga daerah fauna.

#### 1. Fauna Indonesia Barat

Di Indonesia Barat. Terdapat hewan-hewan yang mirip di daerah Asia, antara lain sebagai berikut:

- a. Harimau, terdapat di Jawa, Madura, dan Bali.
- b. Beruang, terdapat di Sumatera di Kalimantan.
- c. Gajah, terdapat di hutan-hutan sumatera, mirip gajah di India.
- d. Badak, terdapat di Sumatera dan Jawa.
- e. Benteng, terdapat di Jawa dan Kalimantan.
- f. Siamang (kera berwarna hitam dan tak berekor), terdapat di Sumatera.
- g. Tapir, terdapat di Sumatera dan Kalimantan.
- h. Kera Gibbon, terdapat di Sumatera dan Kalimantan.

Di daerah Indonesia barat juga banyak ditemui beberapa kijang (di Sumatra, Jawa, Bali, dan Lombok), kancil pelanduk (di Sumatra, Jawa, Kalimantan, dan Kepulauan Karimata), trenggiling (di Sumatra, Jawa, Bali, dan Kalimantan), singapuar mukang (di Sumatra dan Kalimantan), buaya (di Sumatra dan Kalimantan), ikan lumba-lumba/pesut terdapat di sungai Mahakam Kalimantan Timur.

#### 2. Fauna Indonesia Timur

Hewan-hewan di Indonesia Timur mirip hewan Australia, antara lain sebagai berikut:

- a. Kangguru pohon (binatang berkantong), terdapat di Papua
- b. Tikus berkantong dan musang berkantong, terdapat di Maluku sebelah timur dan Papua.

- c. Burung kasuari, terdapat di Papua, kepulauan Aru dan pulau Seram.
  - d. Burug cenderawasih, terdapat di Papua dan kepulauan Aru.
  - e. Burng kakatua berjambul merah dan berjambul putih terdapat di Maluku.
3. Fauna Indonesia Bagian Tengah
- Hewan-hewan yang terdapat di Indonesia tengah adalah campuran dari fauna Indonesia bagian tengah terdapat hewan-hewan khas Indonesia, antara lain sebagai berikut:
- a. Biawak, komodo, terdapat di pulau komodo, Nusa Tenggara Timur.  
Binatang ini merupakan sisa hewan purba.
  - b. Anoa di Sulawesi.
  - c. Babi Rusa dengan taring panjang dan melengkung terdapat di Sulawesi dan Maluku bagian Barat.
  - d. Burung maleo, sangatlah langka, terdapat di Sulawesi dan Kepulauan Sangehe.

#### 2.4.2.3 Flora Dunia

Penyebaran komunitas flora di Dunia penyebaran organisme tumbuhan di Dunia dapat dibagi menjadi enam macam yang utama. Keenam daerah ini dibedakan berdasarkan perubahan naik garis lintang (penurunan tempratur) dalam pembagian mintakat tempratur. Enam macam komunitas tumbuhan tersebut adalah sebagai berikut:

##### 1. Padang Rumput (*Stepa*)

Daerah padang rumput terbentang dari daerah tropika samapi ke daerah subtropika. Curah hujan di daerah padang rumput antara 200 mm – 500 mm/ tahun.

Ada daerah tertentu curah hujan bisa mencapai 1.000 mm/ tahun, akan tetapi turunnya hujan tidak teratur. Hujan yang tidak teratur mengakibatkan tumbuhan sulit untuk mengambil air. Tumbuhan yang bisa menyesuaikan diri terhadap keadaan lingkungan seperti ini adalah rumput. Daerah padang rumput yang relatif basah adalah di Amerika Serikat, rumputnya bisa mencapai tiga meter, misalnya rumput bluesem, dan Indian grasses. Daerah padang rumput yang kering mempunyai rumput yang pendek, contohnya rumput buffalo grasses dan rumput grama.

Padang rumput terdiri dari beberapa macam:

a. Tundra

Terdapat di daerah dingin dan curah hujan rendah. Kondisi ini mengakibatkan jenis tumbuhan yang ada adalah rumputan-rumputan kerdil.

b. Praire

Terdapat di daerah dengan curah hujan yang berimbang dengan musim panas. Rumpur di praire tinggi disbanding rumput tundra.

c. Steppa

Terdapat di daerah dengan curah hujan tinggi.

Daerah stepa umumnya terdiri dari rumput-rumput pendek dan diselingi oleh semak belukar. Tumbuhan yang bisa tahan hidup di daerah savanna adalah jenis tumbuhan yang tahan terhadap kelembapan rendah. Biasanya berupa rumput-rumput tinggi diselingi semak belukar dan pohon-pohon tinggi savana terdiri atas berikut:

- a. Belukar tropic, tumbuh berjenis-jenis semak, pada musim hujan tumbuh dengan mudah.
- b. Hutan savana, tumbuh dengan system menjalar dan memenuhi tanah, pohon tinggi jarang
- c. Savana, padang rumput yang diselingi oleh pohon-pohon tinggi
- d. Semakin arid, daerah yang jarang hujan sehingga ditumbuhi oleh semak-semak yang tahan panas.

2. Gurun/ Padang Pasir

Daerah padang pasir banyak terdapat di daerah tropika dan perbatasan dengan padang rumput. Daerah padang pasir biasanya sangat gersang. Curah hujan sangat rendah, yaitu sekitar 250 mm/tahun atau kurang. Hujan lebat jarang terjadi dan tidak teratur. Pancaran matahari sangat terik dan pegunungan tinggi, sehingga terjadi perbedaan suhu yang sangat menyolok antara siang dan malam hari.

Suhu pada siang hari sangat tinggi dan pada malam hari sangat rendah sekali. Tumbuhan yang bisa hidup di daerah gurun adalah tumbuhan menahun, yang bisa menyesuaikan terhadap kekurangan air dan penguapan

yang cepat, maka biasanya berdaun kecil seperti duri atau tidak berdaun dan berakar panjang, sehingga dapat mengambil air dari tempat yang dalam dan dapat menyimpan air dalam jaringan spon. Apabila hujan turun, tumbuhan di gurun segera tumbuh, berbunga, dan berbuah dengan cepat. Contoh tumbuhan yang hidup di gurun adalah kaktus dan kurma.

3. Tundra (padang lumut)

Daerah padang lumut yang terdapat di kutub utara. Daerah ini memiliki musim dingin yang panjang serta gelap dan musim panas yang panjang serta terang terus-menerus. Daerah tundra di kutub bisa mengalami gelap berbulan-bulan, karena matahari hanya mencapai  $23\frac{1}{2}^{\circ}$  LU/LS. Di daerah ini tidak ada tumbuhan tinggi, pohonnya pendek seperti semak. Tumbuhan yang banyak hidup di daerah tundra adalah lumut, terutama sphagnum dan lichens (lumut kerak). Tumbuhan semusim di daerah tundra biasanya berbunga dengan warna yang menyolok, dengan masa pertumbuhan yang sangat pendek, sehingga pada musim pertumbuhan pemandangannya sangat indah.

4. Hutan Basah

Daerah hutan basah tropika terdapat berates-ratus spesies tumbuhan. Sepanjang tahun hutan basah tropika cukup mendapat air dan keadaan alamnya memungkinkan terjadinya pertumbuhan yang lama. Pohon-pohon utama memiliki ketinggian antara 20 – 40 meter dengan cabang-cabangnya berdaun lebat, sehingga membentuk suatu tudung yang mengakibatkan hutan menjadi gelap. Dasar hutan selalu gelap, air hujan sulit mencapai dasar hutan secara langsung, tetapi kelembapan tinggi dan suhu sepanjang hari hampir tetap. Pada hutan basah tropika selain pepohonan yang tinggi terdapat tumbuhan khas, yaitu liana dan epifit. Contoh liana: rotan, dan epifit adalah anggrek.

## 2.5 Hasil penelitian Yang Relevan

Adapun hasil penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nina Fitriyani, 2019, dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik di sekolah dasar efektif dapat digunakan untuk metode pembelajaran dikelas.
2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, Abdul Wahid Asadullah, 2020. Dengan judul Pengembangan Media Audivisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar, hasil penelitian Penelitian pengembangan media audio visual PowToon pada pembelajaran matematika SDN Mantup 1 yang telah dilakukan peneliti dinyatakan valid dengan tahapan penilaian evaluasi oleh para ahli yang mumpuni di masing-masing bidangnya. Pada aspek materi menunjukkan kategori valid dengan mendapatkan nilai 3,53. Untuk aspek media mendapatkan nilai 3,28 dengan kategori valid, untuk aspek tampilan program mendapatkan nilai 3,5 dengan kategori valid, dan untuk aspek kualitas teknis dan keefektifan program mendapatkan nilai 3,5 dengan kategori valid. Berdasarkan hasil analisis validasi para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran audiovisual powtoon pada pembelajaran matematika ini valid sehingga layak serta dapat digunakan pada materi bangun datar dalam pembelajaran matematika.
3. Edwin Nurdiansyaha, Emil El Daisalb, Sulkipani C, 2015 dengan judul pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan hasil penelitian media Hasilnya, Media pembelajaran berbasis PowToon ini valid sesuai pendapat dari para ahli, dan praktis dalam penerapannya dan berefek potensial dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi perkuliahan.



4. Raffaello Bryan Arnold, 2018 dengan judul pengembangan media pembelajaran video animasi powtoon pada mata pelajaran pelayanan pembelajaran video animasi Powtoon berhasil dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan (define, design, develop, dan disseminate) tetapi penelitian hanya dilakukan sampai tahap develop saja. Respon siswa pada uji coba pertama memperoleh 98,3% dengan kategori sangat baik. Kemudian uji coba kedua memperoleh 95,7% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan para siswa sudah memberikan respon yang positif dan termotivasi untuk memperhatikan setiap materi yang telah ditampilkan kedalam video animasi Powtoon.
5. Yeni Andrianti, L.R. Retno Susanti, Hudaidah (2016) pengembangan media powtoon berbasis audiovisual pada pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Powtoon Berbasis Audiovisual yang diaplikasikan dengan media pembelajaran Macromedia Flash Profesional 8 pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS2 di SMA Negeri 13 Palembang dapat disimpulkan bahwa Hasil evaluasi ahli (*expert review*) menunjukkan bahwa untuk aspek materi (*Content*) didapatkan nilai 4,32 dengan kategori sangat valid, untuk aspek desain pembelajaran (*Construct*) di dapatkan nilai 4,00 dengan kategori valid, dan untuk aspek media (*Lay out*) di dapatkan nilai 4,1 dengan kategori valid. Dari analisis hasil validasi para ahli menyatakan media pembelajaran ini valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sejarah materi Pertempuran di Kota Bandung (23 Maret 1946) sebagai penunjang pembelajaran sejarah pada pelaksanaan kurikulum 2013. media pembelajaran Powtoon Berbasis Audiovisual yang diaplikasikan dengan menggunakan Macromedia Flash Profesional 8 pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS2 SMA Negeri 13 Palembang ini mempunyai dampak efektifitas yang sangat baik terhadap antusias dan dapat menarik minat belajar peserta didik.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Izomi Awalia, Aan S. Pamungkas, dan Trian P. Alamsyah (2019) dengan judul “pengembangan media pembelajaran

animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi PowToon pada mata pelajaran matematika di kelas IV, khususnya materi keliling dan luas bangun datar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4-D (define, design, development, and disseminate). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Karangtumaritis yang berjumlah 22 siswa. Data dikumpulkan dengan tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian didapatkan, 1) skor rata-rata dari validasi ahli dengan persentase sebesar 88% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”; 2) skor rata-rata kepraktisan dengan persentase sebesar 93,33% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”; 3) skor rata-rata dari respon siswa dengan persentase sebesar 94,73% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”; 4) skor rata-rata dari post test sebesar 76,14 yang termasuk dalam kategori baik sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi PowToon dapat memberikan pemahaman kepada siswa kelas IV mengenai mata pelajaran matematika pada materi keliling dan luas bangun datar.

7. Yani Wulandari, Yayat Ruhiat, Lukman Nulhakim (2020) dengan judul pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di Kelas V, hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan media pembelajaran berfokus pada IPA untuk kelas lima Sekolah Dasar. Mengetahui koherensi antara media dan materi, uji validitas telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validitas produk oleh kedua ahli diperoleh kategori sangat layak. Dari ahli media diperoleh nilai 89,8% ahli dan materi 88,7%. Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas media terhadap materi pelajaran, dilakukan uji coba di SDIT. Hasil uji coba terbatas untuk peserta didik memperoleh katagori sangat baik dengan 96,36% dan evaluasi oleh pendidik sebesar 91,1%. Berdasarkan hasil analisis kedua ahli serta uji coba pada peserta didik dan pendidik, bahwa media video pembelajaran berbasis powtoon telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA.

8. Penelitian Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, Siska Andriani (2020) Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbantuan Powtoon pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VII SMP/MTs. Berdasarkan hasil angket validasi diperoleh rata-rata 3,64 oleh ahli materi, dan 3,47 oleh ahli media dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan hasil uji coba respon siswa coba skala kecil didapat rata-rata nilai 3,39 dan uji coba skala besar rata-rata skor sebesar 3,40 dengan kriteria sangak menarik. Ditinjau dari hasil uji effect size diperoleh rata-rata skor kelas VIII E diperoleh nilai  $Es = 0,92$  dikategorikan efektif dan kelas VIII F diperoleh nilai  $Es = 0,59$  dikategorikan cukup efektif.
9. Marta Dwi Pangestu, Achmad Alu Wafa, (2018) pengembangan multimedia interaktif powtoon pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kebijakan moneter untuk siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari, Berdasarkan hasil penelitian dan validasi ahli dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif PowToon yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan dan dimanfaatkan untuk proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan Kebijakan Moneter.
10. Rahmawati, Nuriaili, Iis Intan Widiyowati, (2018) Kemampuan Kognitif Siswa SMA Yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran Arias pada Pokok Bahasa Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa dalam mengingat dan memahami tergolong sangat baik, kemampuan kognitif siswa dalam menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi tergolong baik, dan kemampuan kognitif siswa dalam mencipta tergolong kategori cukup. Secara keseluruhan kemampuan kognitif siswa tergolong kategori baik.
11. Iis Nurhayati, Ajo Dian Yusandika, Syarifudin Basyar, Yuwana Anjelinar, (2019) Pengaruh Model Pembelajaran Novick Berbantu LKPD Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Novick

berbantuan LKPD terhadap kemampuan kognitif peserta didik kelas VIII SMP IT Baitun Nur Punggur Lampung Tengah pada materi gerak dan gaya. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif berupa penelitian quasi experimental design dengan desain nonequivalent control group design. Untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji Mann Whitney Test pada program SPSS 23.0. Hasil analisis data menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00 yang berarti nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  yang artinya rata-rata posttest kelas kontrol tidak sama dengan rata-rata posttest kelas eksperimen. Sehingga, diterima atau terdapat perbedaan nilai rata-rata posttest kemampuan kognitif peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata posttest kemampuan kognitif peserta didik pada kelas kontrol.

12. Nila Puspita Sari, Budijanto, Ach. Amiruddin, (2017) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dipadu Numbered Heads Together Terhadap Keterampilan Metakognitif dan Kemampuan Berpikir Kritis Geografi Siswa SMA, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dipadu Numbered Heads Together (NHT) terhadap keterampilan metakognitif dan kemampuan berpikir kritis geografi siswa SMA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian berjumlah 56 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes esai berjumlah 8 soal tes essay untuk metakognitif dan berpikir kritis yang terdiri dari 4 soal pretest dan 4 soal posttest. Teknik analisis yang digunakan adalah uji-t tidak berpasangan (Independent Samples t-Test). Hasil uji statistik diperoleh nilai signifikansi keterampilan metakognitif  $0,016 < 0,005$ , dengan nilai rata-rata Gain Score kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 17 dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu sebesar 12. Sementara itu, untuk nilai signifikansi kemampuan berpikir kritis diperoleh  $0,001 < 0,005$  dengan nilai rata-rata Gain Score kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 18

dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu sebesar 12. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dipadu Numbered Heads Together (NHT) terhadap keterampilan metakognitif dan kemampuan kritis pada materi Lingkungan Hidup siswa SMA.

13. Via Wulandari, Zainul Abidin, Hendry Praherdhiono, (2019) dengan judul Pengembangan media pembelajaran E-Book infografis sebagai penguatan kognitif siswa X MIA Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-book infografis yang valid dan efektif sebagai media pembelajaran mandiri untuk 43 siswa lintas minat kelas X MIA di SMA Negeri 3 Kota Batu. Model pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini adalah model Sadiman. E-book infografis ini dinyatakan valid untuk diterapkan dalam pembelajaran dengan tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 93,35% dan dari ahli media sebesar 99,26%. E-book infografis dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran mandiri, dilihat dari 41 siswa atau 95,34% dari populasi mengalami peningkatan nilai post test atas pre test.
14. Dyba Ade Rawan Saputri, Nur Ngazizah, Titi Anjarini (2022), Upaya peningkatan kemampuan kognitif melalui pembelajaran berbasis gender social inklusi pada peserta didik kelas V. Hasil data penelitian ini adalah pihak sekolah telah mengupayakan peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dengan menerapkan kesetaraan gender tanpa perbedaan dan dari hasil data kemampuan kognitif peserta didik kelas V didapatkan bahwa rata-rata perolehan nilai di sekolah A sebesar 84,08; sekolah B sebesar 80,27; sekolah C sebesar 77,9375; sekolah D sebesar 80,65. Jadi dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa perolehan rata-rata nilai yang paling tinggi dari keempat SD tersebut diduduki peserta didik perempuan sebesar 82,4450893 dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan penelitian relevan diatas, perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada kemampuan kognitif geografi peserta didik dengan menggunakan media berbasis Powtoon pada mata pelajaran geografi, belum

adanya penelitian yang berkaitan dengan kemampuan kognitif geografi dengan menggunakan media powtoon

## **2.6 Kerangka Pemikiran**

Media sangat berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga penyaluran informasi atau materi yang di sampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima. Proses pembelajaran memiliki dua unsur yang sangat penting yaitu metode dan media pembelajaran. Dampak positif penggunaan media pembelajaran adalah pembelajaran menjadi semakin menarik, semakin efektif serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

Kurangnya kemampuan kognitif juga dipengaruhi oleh faktor internal seperti kurangnya minat untuk belajar, kurangnya motivasi karena gaya belajar yang cenderung monoton dan tradisional, perubahan iklim belajar, kurangnya rasa ingin tahu peserta didik, tidak mampunya peserta didik untuk berargumentasi. Sedangkan faktor eksternal dipengaruhi oleh lingkungan belajar, gaya belajar pendidik di dalam kelas, tidak adanya media pembelajaran terbaru yang dapat merangsang kemampuan kognitif peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional cenderung kurang menarik dan monoton, hal ini membuat siswa merasa bosan dan tidak mampu berkonsentrasi dalam menerima pelajaran dan mengakibatkan kejenuhan. Pada kondisi ini siswa akan memilih melakukan hal-hal yang dianggapnya menyenangkan dan menghibur.

Atas dasar permasalahan yang telah disampaikan di atas maka penelitian ini mencoba memberikan alternative dalam pemecahan masalah tersebut yaitu, mencoba membuat sebuah media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang lebih menarik dan modern dengan menggunakan perangkat lunak *Powtoon* yaitu perangkat lunak yang mengolah media presentasi animasi.

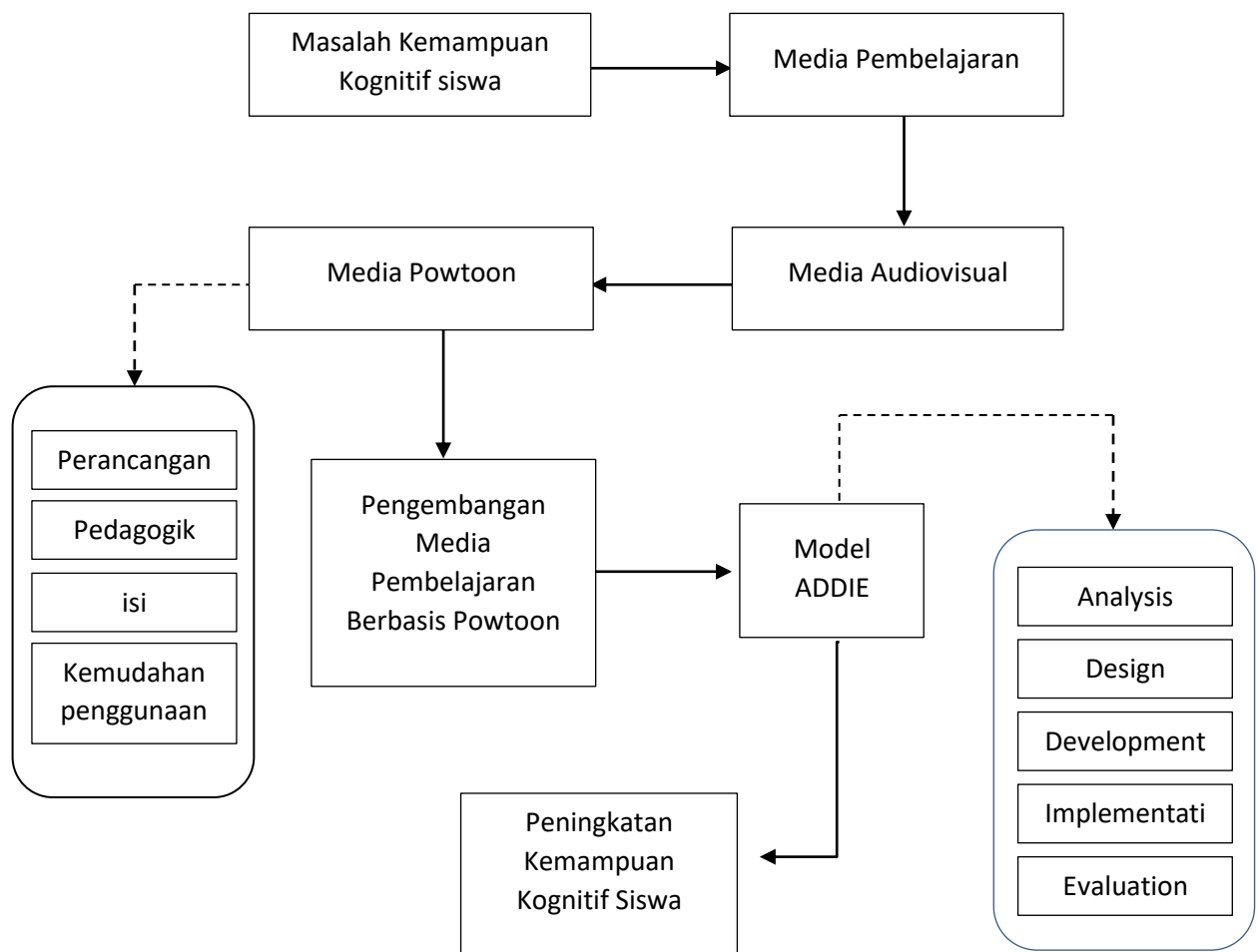
Penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan pengembangan media *Powtoon*, akan mampu menghasilkan sebuah media

pembelajaran berbasis Teknologi informasi untuk presentasi yang lebih menarik dan modern, karena hasil pengembangan media ini dapat berupa efek animasi yang unik dan menarik, selain itu dapat juga ditambah serta menggabungkan berbagai gambar, teks, audio, video dan data-data lain yang diperlukan.

Dengan adanya pengembangan media tersebut diharapkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mempelajari materi lebih baik dan kemampuan ranah kognitif juga akan meningkat sesuai aspeknya.

Dengan pengembangan media powtoon ini untuk media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan meningkatkan minat serta motivasi belajar, yang tentunya akan berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa.

#### Bagan Kerangka Pemikiran



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian

## 2.7 Hipotesis

Hipotesis alternative pada penelitian adalah :

1. Potensi dan kondisi pengembangan media berbasis Powtoon pada mata pelajaran Geografi materi Flora Fauna mendukung untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XI SMAN 5 Bandar Lampung?
2. Proses pengembangan media berbasis powtoon pada pelajaran Geografi materi Flora Fauna di Indonesia dan Dunia.
3. Efektivitas Penggunaan produk pengembangan media berbasis powtoon pada pelajaran Geografi materi flora dan fauna efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XI SMAN 5 Bandar Lampung?
4. Efisiensi Penggunaan produk pengembangan media berbasis powtoon pada pelajaran Geografi materi Flora Fauna efisien untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XI SMAN 5 Bandar Lampung.
5. Kemenarikan Penggunaan produk pengembangan media berbasis powtoon pada pembelajaran Geografi materi Flora Fauna menarik untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan**

Desain penelitian yang digunakan adalah Research dan Development (R & D) yang artinya penelitian dan pengembangan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan media berbasis *powtoon* terhadap kemampuan kognitif geografi peserta didik. Borg & Gall menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya. Menurut Sugiyono (Sugiyono. Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development).

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini berupa pendekatan campuran (*Mixed method*) yang bertujuan untuk menganalisis 1) potensi dan kondisi pengembangan media berbasis *powtoon* untuk meningkatkan pengetahuan kognitif mata pelajaran geografi 2) proses pengembangan media berbasis pengembangan media berbasis *powtoon* untuk meningkatkan pengetahuan kognitif mata pelajaran geografi, 3) efektivitas pengembangan media berbasis *powtoon* untuk meningkatkan pengetahuan kognitif mata pelajaran geografi, 4) efisiensi pengembangan media berbasis *powtoon* untuk meningkatkan pengetahuan kognitif mata pelajaran geografi, 5) kemenarikan pengembangan media berbasis *powtoon* untuk meningkatkan pengetahuan kognitif mata pelajaran geografi. 6) pengaruh pengembangan media berbasis *powtoon* untuk meningkatkan pengetahuan kognitif mata pelajaran geografi. Desain penelitian yang digunakan untuk mengukur efektivitas dan pengaruh produk dengan *pre-*

*Experimental Design* khususnya *One Shoot Case Study*. Adapun, ilustrasi desain ini telah dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber: Creswell (2016)

Keterangan:

A : Kelompok A

O<sub>1</sub> : *Pretest*

X : Perlakuan (*Treatment*)

O<sub>2</sub> : *Posttest*

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang memiliki langkah dalam mengembangkan produk, yaitu *Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini karena dalam langkah-langkahnya cukup ringkas dan langsung ke masalah pokok dalam mengembangkan suatu produk metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan produk baru. Penelitian ini menggunakan pendekatan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang memiliki langkah dalam mengembangkan produk, yaitu *Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini karena dalam langkah-langkahnya cukup ringkas dan langsung ke masalah pokok dalam mengembangkan suatu produk.



Gambar. 3.1 Model Pengembangan *ADDIE*

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud mengembangkan media berbasis powtoon terhadap kemampuan kognitif geografi peserta didik di SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung yang beralamatkan di Jl. Soekarno Hatta, Way Dadi, Kec. Sukarame, Kota Bandar Lampung, Lampung 35132. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023.

### 3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel adalah kompetensi dari keseluruhan peserta didik yang akan dijadikan subyek atau objek penelitian. Dalam penelitian ini komposisi populasi dan sampel diuraikan sebagai berikut:

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 5 Bandar Lampung yang berjumlah 144 peserta didik. Secara rinci di jelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Jumlah peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	XI IPS 1	36
2	XI IPS 2	36
3	XI IPS 3	36
4	XI IPS 4	36
<b>Jumlah</b>		<b>144</b>

Sumber : Data Administrasi Sekolah

#### 3.3.2 Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling*. Teknik ini digunakan karena populasi atau masing-masing kelas mempunyai kemampuan rata-rata yang relatif sama. Jumlah sampel yang diambil secara acak/ random dalam populasi sebanyak 30 siswa, sedangkan uji coba produk digunakan sampel sebanyak 10 siswa diluar sampel penelitian, tetapi dalam populasi yang sama.

Berdasarkan teknik pengambilan sampling diatas, pada penelitian ini, melibatkan 40 orang peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung, yang terlibat dalam penelitian ini.

### **3.4 Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Powtoon untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Materi Flora dan Fauna kelas XI IPS di SMAN 5 Bandar Lampung” penelitian ini memiliki dua variable, yaitu variabel X Media pembelajaran berbasis video Powtoon dan variabel Y yaitu Kemampuan Kognitif Siswa. Variabel dalam penelitian ini digunakan untuk melihat suatu keadaan tertentu dan diharapkan mendapatkan dampak atau akibat dari sebuah perlakuan

### **3.5 Defenisi Konseptual dan Operasional**

#### **3.5.1 Defenisi Konseptual**

Defenisi konseptual dari potensi dan kondisi, proses pengembangan, efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan.

1. Potensi dan kondisi dapat diartikan sebagai kemungkinan suatu produk dikembangkan di dalam suatu kawasan tertentu berdasarkan permasalahan yang timbul.
2. Proses pengembangan, adalah tahapan-tahapan yang dilakukan oleh seseorang dalam menyusun alur pengembangan suatu produk
3. Efektifitas adalah, pengaruh hasil capaian dalam suatu proses antara capaian sebelum perlakuan dengan capaian sesudah perlakuan meningkat dari ketentuan yang ditargetkan
4. Efisiensi adalah, tingkat ketepatan dalam hal waktu saat pelaksanaan hingga kapan proyek tersebut selesai.
5. Kemenarikan produk adalah kualitas yang menyebabkan minat, keinginan, atau tarikan pada seseorang atau sesuatu.

### 3.5.2 Defenisi Operasional

Defenisi Operasional dari potensi dan kondisi, proses pengembangan, efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan yaitu:

1. Potensi dan kondisi dikembangkannya produk media berbasis *Powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif mata pelajaran Geografi yaitu dilihat dari kondisi permasalahan yang timbul dari menurunnya kemampuan kognitif peserta didik, dan memiliki potensi untuk dikembangkannya suatu produk pengembangan pembelajaran.
2. Proses pengembangan, adalah tahapan-tahapan yang digunakan dalam menyusun produk yang dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan.
3. Efektivitas produk adalah suatu produk yang dikembangkan dalam hal ini media berbasis *powtoon* setelah diuji cobakan mampu mencapai hasil yang diharapkan baik atau sangat baik.
4. Efisiensi dari pengembangan yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan waktu pelaksanaan di dalam kelas.
5. Kemenarikan adalah daya tarik sumber belajar yang dikembangkan sehingga menimbulkan minat dan keinginan untuk menggunakannya dalam pembelajaran.

### 3.6 Langkah-langkah Pengembangan dan Uji Coba Produk Dengan Menggunakan Pendekatan *ADDIE*

#### 3.6.1 Tahap Analisis (Analysis)

Tahapan analisis ini berkaitan dengan kegiatan pengidentifikasian terhadap situasi dan kondisi lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tahapan ini dilakukan agar peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM), khususnya pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 5 Bandar Lampung kelas XI IPS pada materi flora dan fauna di Indonesia dan dunia serta pengelolaan sumber daya alam Indonesia. Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan berupa wawancara, serta observasi pada saat proses pembelajaran dikelas, hal ini

dilakukan untuk mengetahui informasi terkait aktivitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang digunakan pendidik serta media apa yang mereka butuhkan. Berdasarkan observasi awal peneliti memperoleh hasil bahwa menurunnya kemampuan kognitif peserta didik, kurangnya media yang menarik, beberapa peserta didik merasa bosan dengan metode konvensional yang diberikan oleh pendidik saat proses pembelajaran. Peserta didik merasa termotivasi saat ditampilkan media-media terbaru seperti video, audio dan program atau aplikasi selama proses pembelajaran di dalam kelas.

### **3.6.2 Desain (*Design*)**

Pada langkah ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan ialah memilih tema pembelajaran geografi kelas XI yang berdasarkan pada analisis pembelajaran materi sebaran flora dan fauna. Setelah dilakukan analisis kebutuhan langkah selanjutnya yaitu perencanaan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Setelah mengumpulkan informasi pada tahap analisis sebagai data awal. Selanjutnya merancang media *Video* berbasis *Powtoon* dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*. Tahapan perencanaan desain disusun berdasarkan temuan dari tahap pengumpulan informasi meliputi tinjauan standard isi dan kompetensi dari mata pelajaran geografi dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Kompetensi didasarkan pada silabus atau rencana pembelajaran, adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu :

1. Menetapkan kompetensi yang telah dirumuskan pada rencana proses pembelajaran (RPP) atau silabus
2. Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup unit kompetensi atau bagian dari kompetensi utama.
3. Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipersyaratkan.
4. Menyusun materi dalam bentuk video *powtoon* berdasarkan kompetensi dasar sebaran flora dan fauna.

### **3.6.3 Pengembangan (*Development*)**

Pengembangan adalah kegiatan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat, dan pengujian produk. Pada tahap ini dalam mengembangkan sebuah produk harus sesuai dengan materi dan tujuan yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan terhadap media *Powtoon* sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan kognitif mata pelajaran geografi peserta didik SMA Negeri Negeri 5 Bandar Lampung. Setelah produk awal dibuat langkah selanjutnya di validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain, gambar, video, dan warna, uji coba media dilakukan oleh 2 validator ahli media. Kemudian, Uji ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi, yakni materi tema Geografi, uji ahli media dilakukan oleh 2 ahli validator. Setelah desain produk di validasi oleh validator dan di revisi serta dinyatakan valid selanjutnya di ujicobakan skala besar dan skala kecil dalam kegiatan pembelajaran.

### **3.6.4 Pelaksanaan (*implementation*)**

Pelaksanaan merupakan kegiatan menggunakan produk. Tahapan ini adalah tahapan penerapan atau pelaksanaan dari hasil produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid. Setelah produk telah dinyatakan valid, kemudian produk diuji coba kepada peserta didik kelas XI IPS I dan XI IPS II, dan setelah uji coba dilakukan, peserta didik diminta mengisi angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan.

### **3.6.5 Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai atau belum. Tahapan ini dilakukan untuk menilai

kualitas dari produk yang sudah dikembangkan dievaluasi, juga berdasarkan saran validator maupun peserta didik dalam tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan klarifikasi data yang didapatkan dari angket berupa tanggapan peserta didik. Penelitian yang dilakukan hanya melihat kelayakan.

### **3.7 Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian pengembangan ini alat pengumpul data menggunakan:

#### **3.7.1 Wawancara**

Wawancara dilakukan sebagai studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan dilapangan dan mendapatkan informasi yang mendalam tentang kebutuhan belajar siswa. Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer yang akan digunakan dalam mengembangkan produk.

Wawancara dilakukan dengan 2 cara, secara terstruktur dengan telah disiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Selain itu menggunakan wawancara tidak terstruktur digunakan pada saat penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi awal permasalahan yang ada dilapangan.

#### **3.7.2 Observasi**

Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa disaat proses pembelajaran, serta mengamati perubahan perilaku belajar siswa dengan media *Powtoon* yang telah dikembangkan.

#### **3.7.3 Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen dari sumber terpercaya.

#### **3.7.4 Instrumen**

Menurut Arikunto instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam pengumpulan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.



Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrument kuisisioner (angket) dan tes formatif. Pedoman hasil angket digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Tes formatif digunakan untuk memperoleh data dari hasil belajar peserta didik. Tes ini berupa soal pilihan jamak ditinjau dari indicator soal pada pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan media animasi. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrument berikut ini kisi-kisi instrumen pada kuisisioner (angket) uji ahli materi, uji ahli desain, uji ahli media, uji kemenarikan dan tes formatif.

### 1. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk memperoleh data kelayakan dan tanggapan media yang di kembangkan. Data diperoleh sebagai masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan. validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan tenaga ahli yang memiliki pengalaman untuk menilai yang telah dirancang (Sugiyono, 2016: 302).

Adapun kriteria validator penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video *powtoon* terhadap kemampuan kognitif pada mata pelajaran geografi.

Tabel 3.4 Kriteria Validator Penelitian Pengembangan

No	Validator	Kriteria	Bidang Ahli
1	Ahli Materi	Lulusan S2	Ahli Materi Geografi
2	Ahli Media	Lulusan S2	Ahli Media pembelajaran
3	Ahli Desain	Lulusan S2	Ahli Pembelajaran/ Desain Pembelajaran

### 2. Validasi Ahli Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan desain produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan (Sugiyono, 2016:414)

Validitas desain ini dilakukan oleh seorang ahli media yang sudah berpengalaman. Penilaian, kritik, dan saran dari validator akan

Table 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain

No	Aspek Rekayasa Model	Nomor Pertanyaan
1	Kefektifan dan Keefisienan	1,2
2	Reabilitas	3
3	Maintainable	4,10
4	Usabilitas	5
5	Ketepatan memilih model	6
6	Dokumentasi	7
7	Reusabilitas	8
Aspek Komunikasi Visual		
8	Komunikatif	9,10
9	Kreatif dan Inovatif	11,12,13
10	Sederhana	14,15
12	Gambar	16, 17
13	Tata Letak	18
14	Warna	19
15	Desain	20

Sumber : (Urip Purnomo, 2008)

### 3. Validasi Ahli Materi

Ahli materi diartikan sebagai validator yang memiliki pengetahuan tentang materi yang berkaitan. Dalam hal ini, peneliti meminta pakar ahli materi geografi secara akademis telah memiliki gelar atau berpengalaman di bidang geografi. Kritik dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi dalam media yang dikembangkan. Penilaian melalui angket instrument uji kelayakan ahli materi, adapun kisi-kisi instrument yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Tabel. 3.6 Kisi-kisi instrument ahli materi

No	Aspek Pembelajaran	Nomor Pertanyaan
1	Kesesuaian materi	1,2
2	Interaktivitas peserta didik terhadap model	3
3	Penumbuhan rasa ingin tahu	4
4	Aktualitas	5
5	Kedalaman soal	6
6	Kemudahan untuk dipahami	7
7	Sistematis	6
8	Kejelasan	9,10

Sumber : (Urip Purnomo, 2008)

#### 4. Validasi Ahli Media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual dan aspek pembelajaran. Aspek-aspek yang akan diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi sebagai berikut:

Table 3.7 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek Rekayasa Model	Nomor Pertanyaan
1	Kefektifan dan Keefisienan	1,2,3
2	Reabilitas	4
3	Maintainable	5
4	Usabilitas	6
5	Ketepatan memilih model	7,8,9
6	Dokumentasi	10,11
7	Reusabilitas	12
Aspek Komunikasi Visual		
8	Komunikatif	13
9	Kreatif dan Inovatif	14
10	Sederhana	15
11	Tipografi (huruf dan susunannya)	16
No	Aspek Rekayasa Model	Nomor Pertanyaan
12	Gambar	17
13	Tata Letak	18
14	Warna	19
15	Desain	20

Sumber : (Urip Purnomo, 2008)

#### 5. Validasi Produk

Setelah selesai dilakukan validasi oleh para ahli, kemudian rancangan atau desain produk tersebut direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli, kemudian mengkonsultasikan hasil revisi produk media video *powtoon* terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

##### 3.7.5 Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil validasi maka dilakukan penyempurnaan produk operasional yang mengacu pada kriteria media video *powtoon*. Terhadap kemampuan kognitif peserta didik SMA Negeri 5 Bandar Lampung dengan materi flora dan fauna.

### 3.7.6 Uji Coba Produk Terbatas

Uji coba produk merupakan bagian dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah revisi selesai. Uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba kelompok kecil untuk menentukan tingkat kelayakan media. Uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan pada peserta didik SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

### 3.7.7 Angket Uji Kemenarikan

Angket yang digunakan guna memperoleh data berupa kemenarikan produk ditinjau dari aspek pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan media *Powtoon*. Aspek-aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi pada table berikut:

Table. 3.8 Kisi-kisi Instrumen Uji Kemenarikan

Aspek yang Di Evaluasi	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Pertanyaan
Kemampuan kognitif dengan menggunakan media powtoon	Kemenarikan Model	2	1,2
	Interaktifitas Peserta Didik	3	3
	Daya Tangkap Peserta Didik	6	4,5,6,7,8,9
	Kegiatan Pembelajaran	1	10
Aspek yang Di Evaluasi	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Pertanyaan
	Jumlah		10

Sumber : (Urip Purnomo, 2008)

Skala pengukuran angket memberikan lima alternative jawaban yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.9 Penskoran Kuisisioner (angket)

Alternatif Jawaban	Skor Untuk Pertanyaan
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Skala Gutman

Setelah mencari persentase maka ditentukan kriteria dari persentase tersebut berikut disajikan kriteria validasi dari produk yang dikembangkan ini.

Tabel 3.10 Kriteria Validasi Produk

No	Kriteria	Klasifikasi Kemerarikan	Tingkat Validasi
1	75,01% - 100 %	Sangat Menarik	Sangat mudah
2	50,01% - 75 %	Menarik	Mudah
3	25,01% - 50 %	Cukup Menarik	Cukup Mudah
4	0 % - 25 %	Kurang Menarik	Kurang Mudah

Sumber: (Akbar & Sriwiyana, 2011)

Berdasarkan Tabel, maka nilai persentase minimal yang diperlukan agar produk dapat digunakan sesuai dengan tingkat kriteria kelayakan adalah 50,01% dengan direvisi, sehingga presentasi validasi akan naik dengan adanya revisi tersebut.

### 3.7.8 Tes Formatif

Tes formatif digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik. Tes berupa soal ditinjau dari indikator soal dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Powtoon*. Aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrument dengan kisi-kisi dibawah ini

Tabel 3.11 Kisi-Kisi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	Kognitif	Psikomotor	Afektif
3.2 Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menganalisis jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia</li> </ul>	√		
Kompetensi Dasar	Indikator	Kognitif	Psikomotor	Afektif
4.2 Membuat peta persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia yang dilengkapi gambar hewan dan tumbuhan endemic	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyajikan laporan dalam bentuk peta persebaran fauna di Indonesia dengan dilengkapi gambar fauna endemik</li> </ul>			√

(Sumber: Perangkat Pembelajaran Geografi Tingkat SMA)

### 3.8 Teknik Analisis Data

Hasil masukan dan saran dari ahli desain, ahli media, ahli materi geografi, ahli dan peserta didik menghasilkan data kualitatif, selanjutnya diolah dan dianalisis secara kualitatif. Angket penilaian responden yang menghasilkan data kuantitatif diolah dan dianalisis secara kuantitatif. Kriteria penilaian responden dirumuskan dengan menggunakan skala Likert, menggunakan skala skor 1-5 dengan pedoman analisa dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan media berikut ini:

Tabel 3.12 Kriteria penilaian responden terhadap produk pengembangan

Aspek	Indikator	Keterangan
Ahli desain	a. Tahapan media b. Penerapan media c. Desain	5. Sangat baik 4. Baik 3. Cukup baik 2. Kurang baik 1. Sangat kurang baik
Ahli media	a. Tujuan pembelajaran b. Isi c. Petunjuk dan panduan d. Tampilan e. Efisiensi f. Kebermanfaatan	
Aspek	Indikator	
Ahli materi Geografi	a. Tujuan pembelajaran b. Isi materi pembelajaran c. Soal	5. Sangat baik 4. Baik 3. Cukup baik 2. Kurang baik 1. Sangat kurang baik
Peserta Didik	a. Analisis kebutuhan b. Desain c. Soal	

Sumber : Urip Purnomo, 2008

#### 3.8.1 Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan angket yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik. uji coba dalam penelitian perlu dilakukan untuk mengetahui instrumen yang digunakan sudah sah atau belum, yaitu dengan cara menguji instrumen dengan uji validitas, reliabilitas dan uji t.

### 3.8.2 Uji Validitas

Validitas adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Validitas dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Metode uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefesien korelasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah sampel yang diteliti

X = Jumlah skor X

Y = Jumlah skor Y

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka valid, apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka tidak valid dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = n$

Tabel 3.13. Tingkat besarnya korelasi

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	Sangat tinggi
Antara 0,60 sampai 0,79	Tinggi
Antara 0,40 sampai 0,59	Cukup
Antara 0,20 sampai 0,39	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,19	Sangat rendah

Sumber: Arikunto: 2016

Hasil perhitungan uji validitas menggunakan bantuan komputer yaitu SPSS 22. Dalam perhitungan uji validitas menggunakan lembar angket adapun hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi SPSS yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.14. Hasil uji validitas instrumen

No	Item Soal	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
1.	Item Soal 1	0,463	0,4227	Valid
2.	Item Soal 2	0,465	0,4227	Valid
3.	Item Soal 3	0,451	0,4227	Valid
4.	Item Soal 4	0,456	0,4227	Valid
5.	Item Soal 5	0,471	0,4227	Valid
6.	Item Soal 6	0,471	0,4227	Valid
7.	Item Soal 7	0,465	0,4227	Valid
8.	Item Soal 8	0,479	0,4227	Valid
9.	Item Soal 9	0,518	0,4227	Valid
10.	Item Soal 10	0,540	0,4227	Valid
11.	Item Soal 11	0,496	0,4227	Valid
12.	Item Soal 12	0,747	0,4227	Valid
13.	Item Soal 13	0,464	0,4227	Valid
14.	Item Soal 14	0,517	0,4227	Valid
15.	Item Soal 15	0,451	0,4227	Valid
16.	Item Soal 16	0,458	0,4227	Valid
17.	Item Soal 17	0,475	0,4227	Valid
18.	Item Soal 18	0,474	0,4227	Valid
19.	Item Soal 19	0,475	0,4227	Valid
20.	Item Soal 20	0,479	0,4227	Valid

Sumber: olah data excel

Berdasarkan olah data uji validitas dari 20 item pertanyaan, didapatkan bahwa 20 item pernyataan dinyatakan valid dengan skor diatas nilai r tabel 0,4227, sehingga 20 item pertanyaan dapat digunakan.

### 3.8.3 Uji Reliabilitas

Sedangkan untuk relebialitas menggunakan rumus *Alfa Cronbach*.

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Releabialitas instrumen

$k$  = Banyaknya soal

$\sum \sigma^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma_1^2$  = Varian total.



Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 maka pengukuran tersebut reliabel dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka pengukuran tersebut tidak reliabel.

Tabel 3.14. Tingkat Besarnya Reliabilitas

Besarnya Nilai r	Interpretasi
< 20	Sangat Rendah
20 - 40	Rendah
40 - 70	Sedang
70 - 90	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto: 2016

Tabel. 3.15 reliabilitas Statistic

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,867	20

Berdasarkan hasil reliabilitas diperoleh koreksi sebesar 0,867 yang artinya tingkat reliabilitas instrument interpretasi tinggi.

### 3.8.4 Analisis Data Efektivitas

Analisis diperoleh dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* dan *posttest* kemudian diuji menggunakan rumus statistic *N-Gain* sebagai berikut:

$$(G) = \frac{(S_t) - (S_i)}{(S_m) - (S_i)}$$

Keterangan :

(g) = Gain ternormalisasi

$S_t$  = Nilai *Posttest*

$S_i$  = Nilai *Pretest*

$S_m$  = Nilai *Maksimum*

Table 3.15 Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan klasifikasinya

Rata-rata	Klasifikasi	Tingkat Efektivitas
$(g) \geq 0,70$	Tinggi	Efektif
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	Cukup Efektif
$g < 0,3$	Rendah	Kurang Efektif

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008:33

### 3.8.5 Analisis Data Efisiensi

Analisis efisiensi penggunaan media video *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik SMA Negeri 5 Bandar Lampung difokuskan pada waktu dengan membandingkan antara waktu yang diperlukan dengan waktu yang digunakan dalam pembelajaran sehingga diperoleh rasio dari hasil perbandingan tersebut. Adapun persamaan untuk menghitung efisiensi dirumuskan oleh Carrol dalam Miarso (2011:255) yaitu sebagai berikut:

$$Efisiensi = \frac{\text{waktu yang diperlukan}}{\text{waktu yang digunakan}}$$

Tingkat efisiensi Berdasarkan rasio waktu yang diperlukan terhadap waktu yang dipergunakan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.16 Nilai efisiensi dan klasifikasinya

Nilai Efisiensi	Klasifikasi	Tingkat Efisiensi
$> 1$	Tinggi	Efisien
$= 1$	Sedang	Cukup Efisien
$< 1$	Rendah	Kurang Efisien

Sumber: Miarso (2011:255)

Jika rasio waktu yang diperlukan lebih dari 1, maka produk efisiensinya tinggi begitu juga sebaliknya.

### 3.8.6 Analisis Data Kemenarikan

Kualitas daya tarik aspek kemenarikan media video *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik SMA Negeri 5 Bandar Lampung dengan rentang persentasenya sebagai berikut:

Tabel 3.17 Nilai Kemenarikan dan klasifikasinya

Nilai Kemenarikan	Klasifikasi	Tingkat Kemenarikan
90% - 100%	Sangat Menarik	Sangat Mudah
70% - 89%	Menarik	Mudah
50% - 69%	Cukup Menarik	Cukup Mudah
0% - 49%	Kurang Menarik	Kurang Mudah

Sumber : Elice (2012: 69)

Adapun persentase diperoleh persamaan :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

### 3.9 Uji Hipotesis

Pada pengujian hipotesis, peneliti menggunakan rumus t-tes untuk mengetahui ada tidaknya nilai *pretest* (sebelum menggunakan media video *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik) dengan nilai *posttest* (media video *powtoon* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik). Peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest One Group Design* dengan rumus statistic *paired t-test* (Arikunto, 2014: 349) sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 - d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest* (*posttest-pretest*)

Xd : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum X^2 d$  : Jumlah kuadrat deviasi

N : Jumlah subjek

Hipotesis Statistik

Menurut Singgih Santoso (2014: 265), pedoman pengambilan keputusan di *paired sample T-test* Berdasarkan nilai (Sig) hasil output. Yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima.
2. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Potensi dan kondisi dari dikembangkannya media pembelajaran berbasis *powtoon* disimpulkan bahwa potensi untuk dikembangkannya media tersebut, sangat memungkinkan berdasarkan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan dengan menggunakan angket keinginan menggunakan media lain sangat tinggi (100%), dan rata-rata peserta didik memiliki *smartphone* yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital, potensi yang ditunjukkan dengan antusias peserta didik yang sangat tinggi saat setelah ditampilkan media pembelajaran berbasis video dapat dijadikan acuan untuk dikembangkannya media pembelajaran dalam bentuk digital video *Powtoon*. Selanjutnya kondisi lapangan untuk dikembangkannya media pembelajaran berbasis video *powtoon* diketahui juga melalui angket pemahaman materi peserta didik sangat rendah dengan persentase 5%, dan keinginan peserta didik untuk memperhatikan guru geografi menjelaskan materi masih rendah dengan persentase 17%.
2. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan tahap analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi, berdasarkan 1) tahap analisis dikembangkannya media pembelajaran berbasis video *powtoon* diketahui terdapat kesenjangan antara potensi dan kondisi pembelajaran geografi di SMA Negeri 5 Bandar Lampung, potensi dari pengembang media berbasis video *powtoon* diketahui keinginan peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran menggunakan media berbasis video sangat tinggi dengan persentase 100%, sedangkan kondisi yang terjadi menurunnya pemahaman materi peserta didik sangat rendah dengan persentase 5% dikarenakan guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional. 2) tahap desain, pada

tahap desain peneliti mengembangkan materi pembelajaran yang akan dipadukan dengan modul panduan serta video berbasis *powtoon*, 3) tahap *development*, pada tahap ini peneliti terlebih dahulu mengujikan produk kepada ahli validator yang terdiri dari ahli desain, ahli materi, ahli media dan uji kelompok kecil, setelah mendapatkan saran dan masukan dari validator peneliti melakukan perbaikan produk sebelum produk tersebut di berikan kepada kelompok besar. 4) tahap implementasi, pada tahap ini peneliti memberikan produk kepada kelompok besar untuk menguji keefektivitas, kemenarikan dari produk yang dikembangkan, 5) tahap evaluasi, tahap evaluasi dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan kemampuan kognitif peserta didik saat sebelum menggunakan produk dan saat setelah menggunakan produk.

3. Efektivitas penggunaan media video *powtoon* menunjukkan nilai yang signifikan, berdasarkan hasil lapangan menunjukkan jika sampel yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media memiliki dampak positif dalam peningkatan kemampuan kognitif. Hal ini dibuktikan juga dengan nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$  yang ditafsirkan secara signifikan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* pelajaran Geografi pada materi Flora dan Fauna untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Efektivitas diperkuat dengan angket bagi peserta didik, Hasil angket menunjukkan bahwa penggunaan media video *powtoon* sangat efektif berdasarkan aspek materi pembelajaran dan efektif berdasarkan aspek aktivitas, respon dan hasil belajar kognitif.
4. Efisiensi waktu yang digunakan dikategorikan memiliki tingkat klasifikasi = 1 sedang dan terbukti cukup efektif, dilaksanakan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung dengan rentang pelaksanaan dalam 4 kali pertemuan dengan waktu  $2 \times 45$  menit = 90 menit.
5. Kemenarikan produk yang dikembangkan berdasarkan pendapat peserta didik didasarkan indikator yang angket yang diberikan. Hasil pengamatan

dilapangan menunjukkan respon yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video *powtoon* dengan persentase 90% yang menyatakan tingkat kemenarikan sangat menarik

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti memberikan saran, yaitu antar lain :

1. Bagi Peserta didik, hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif serta memiliki kemudahan diakses pada *smartphone*. Produk ini juga diharapkan dapat memperdalam pengetahuan dan meningkatkan pemikiran kritis dan rasa ingin tahu terhadap macam-macam Flora dan Fauna
2. Bagi pendidik, hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat digunakan pendidik untuk pembelajaran di kelas khususnya pada materi Flora dan Fauna.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat diinovasikan dan diintegrasikan dengan mata pelajaran yang lain, sehingga tidak hanya mata pelajaran Geografi saja yang dapat menggunakan aplikasi ini.
4. Bagi Peneliti selanjutnya, hasil dan pengembangan pada penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi relevan, dan diharapkan dapat menginovasikan media-media yang dapat bermanfaat di dunia pendidikan dengan melakukan studi *research and development* untuk media yang berbeda dan lokasi yang berbeda

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Aransyah, Herpratiwi, Muhammad Mona Adha, Muhammad Nurwahidin, D. Y. (2023). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Implementasi Evaluasi Modul Kurikulum Merdeka Sekolah Penggerak Terhadap Peserta Didik SMA Perintis 1 Bandar Lampung Jurnal Teknologi Pendidikan : 8(1), 136–147.*
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives.* <http://www.uky.edu/~rsand1/china2018/texts/Anderson-Krathwohl - A taxonomy for learning, teaching and assesing.pdf>.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips.* *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Ahmad Susanto, (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Amri, S dan Loeloek Endah Poerwati. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi.
- Anjarsari, Elly, Donny Dwi Farisdianto, And Abdul Wahid Asadullah. 2020. *“Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar.”* *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 5(2):40–50.
- Aransyah, Herpratiwi, & Adha (2022). *Penggunaan Media Qr-Code Dalam Mata Pelajaran PKn Untuk Menumbuhkan Karakter Demokratis Siswa Abad 21*, 1 (10).
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta. 203.
- Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja grafindo Persada.

- Batjo, N., & Shaleh, M. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Bintarto, R. 1984. *Geografi Desa*. Yogyakarta : Fakultas Geografi UGM
- Depdiknas. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Deliviana, Evi. (2017). "Aplikasi PowToon sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya." Hal. 1689–99 in *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Dwi Pangestu, Marta dan Achmad Ali Wafa. (2018). "Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas Xi IPS di SMA Negeri 1 Singosari". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Volume 11, No.1 (hlm.72-79).
- Dyba Ade Rawan Saputri, Nur Ngazizah, Titi Anjarini (2022). *Upaya Peningkatan Kognitif Melalui Pembelajaran Berbasis Gender Sosial Inklusi Pada Peserta Didik Kelas V*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index> Halm 1735 - 1742
- E. Mulyasa, (2013) *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Edwin Nurdiansyah. 2015, Emil El Faisal, dan Sulkipani, "Pengembangan Media Pembelajaran..." .Semarang: Widya Karya
- Ernalida. 2018. "Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif". *Jurnal Logat*. Vol. 5 No. 2. <http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/logat/article/download/57/55/>.
- Fitrayani, Nina. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual PowToon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Tunas Bangsa* 6(1):104–14



- Gagne, Robert. M. (1985). *The Conditioning of Learning and Theory of Instruction*. 4th ed New York :Holt, Rinehart & Winston.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Powtoon>, diakses 02 Desember 2022, Pukul. 20:13).
- Iasra, Hidayati Zahra. (2019). *Analisis Keefektifitas Sosialisasi Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2018 tentang Penurunan Tarif Pajak Penghasilan Yang Dikenakan Kepada UMKM di Kawasan Pasar Nanggalo Kota Padang*. Universitas Andalas. Padang.
- Ibda, Hamidulloh. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)*. Semarang, CV. Pilar Nusantara.
- Izomi Awalia, Aan S. Pamungkas & Trian P. Alamsyah. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*. *Journal Matematika Kreatif Inovatif* .10 (1). 49-56.
- KBBI, K. B. (2022). from <https://kbbi.web.id/>
- Kizito, R. (2003). *A personal experience of learning with print and learning with electronic media in open and distance education*. *progression*, 25(2): 29-37.
- Latifatul Mida Muzamiroh, (2013) *Kupas Tuntas Kurikulum 2013 (Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum)*.
- Martini Jamaris, (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Mulyono Abdurrahman, (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sudjana (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*, Sinar Baru Bandung.
- Purwono, Urip. 2008. *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta : BNSP

- Raffallo Bryan Arnold, (2018). *Pengembangan media pembelajaran video animasi powtoon pada mata pelajaran pelayanan penjualan di SMK ketintang Surabaya*. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN). 145-150.
- Rahmawati, R. (2018). *Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi*. JPK (Jurnal Pendidikan Khusus), 14(2), 70–76.
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). *Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon*. Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M), 2(2), 87. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v2i2.29>.
- Rochman, S., & Hartoyo, Z. (2018). *Analisis High Order Thinking Skills (HOTS) Taksonomi Menganalisis Permasalahan Fisika*. Science and Physics Education Journal (SPEJ), 81.
- Santosa, A. B. (2020). *Potret Pendidikan di Tahun Pandemi : Dampak COVID-19 Terhadap Disparitas Pendidikan di Indonesia*. CSIS Commentaries, 1–5.
- Sari., Budijanto., dan Amiruddin, (2017), *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dipadu Numbered Heads Together Terhadap Keterampilan Metakognitif dan Kemampuan Berpikir Kritis Geografi Siswa SMA*, Jurnal Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Malang
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono dkk, (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukono, (2018). *Memfaatkan Kemajuan Teknologi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru*. Prosiding Profesionalisme Guru Abad XXI, 59-64.
- Sriyana, S., & Winarso, W. (2018). *Perilaku Belajar Efektif Terhadap Kemampuan Kognitif Psikomotorik Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*. IndoMath: Indonesia Mathematics Education, 1(2), 77. <https://doi.org/10.30738/indomath.v1i2.2548>

- Wulandari, Yani; Yayat Ruhiat; dan Lukman Nulhakim. 2020. "*Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V*". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2).
- Wiji Hidayati dan Sri Purnami, (2008). *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Teras.
- Yeni Andrianti, L. R. Retno Susanti Hudaidah, (2016). *Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual pada pembelajaran sejarah*, /Downloads/4802-10469-1-PB.pdf.
- Yesy Diah Rosita, Rani Jayanti, Nur Ainiyah, (2019) *Asyik Membuat Presentasi Trendy*, Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.