ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossef, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i6.1951

PENTINGNYA PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING MENGGUNAKAN POWTOON PADA PEMBELAJARAN SEJARAH SISWA DI MAN 2 PADANG

Reza Nurul Annisa & Hera Hastuti
Universitas Negeri Padang
rezanurulannisya@gmail.com

Abstract

This research aims to analyze the importance of using project-based learning model using powtoon in history learning. This research uses descriptive research using the observation method. This research was conducted at MAN 2 Padang. The population in this study were all X social studies classes from class X social studies 3 which amounted to 35 people. Based on the results of research One of the learning media in history is Powtoon media. The results of this product combine powerpoint displays and comic books. The benefits of learning using powtoon are offering media options to create interesting lesson plans and produce a product that can be applied during learning.

Keywords *: Project Based Learning, Powtoon Media, History*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pentingnya penggunaan model pembelajaran project based learning menggunakan powtoon pada pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan menggunakan menggunakan metode observasi. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Padang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X IPS dari kelas X IPS 1 sampai kelas X IPS 4. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah seluruh siwa kelas X IPS 3 yang berjumlah 35 orang. Berdasarkan hasil penelitian Salah satu media pembelajaran dalam sejarah adalah media Powtoon. Hasil dari produk ini memadukan tampilan powerpoint dan buku komik. Manfaat pembelajaran menggunakan powtoon yaitu menawarkan pilihan media untuk membuat rencana pembelajaran yang menarik dan menghasilkan sebuah produk yang bisa diaplikasikan pada saat pembelajaran.

Kata Kunci: Project Based Learning, Media Powtoon, Sejarah

Jurnal Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang wajib dipelajari. Mata pelajaran sejarang sangan penting dan strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa terhadap perilaku untuk mencintai tanah air. Sebagaimana yang tertuang dalam peraturan mentri Pendidikan Nasional nomor 22 Tahun 2006 terkait pelajaran sejarah atau pengetahuan tentang masa lampau mengandung nilai serta kearifan yang berguna dalam melatih kecerdasan, pembentukan sikap, watak dan kepribadian peserta didik. Nilai-nilai yang terkandung harus tercermin pada pola perilaku peserta didik. Dengan pola perilaku yang tampak, maka dapat mengetahui kondisi kejiwaan terhdap penghayatan dan makna serta hakekat sejarah pada masa kini dan masa yang akan datang (Titin, 2007:312). Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran sejarah memiliki pengaruh penting dan berperan dalam pembentukian karakter peserta didik dalam berprilaku maupun menalar dalam proses pembelajaran sejarah (Salahudin, 2021:19).

Dalam hal untuk mencapai tujuan agar siswa mampu mempelajari sejarah dibutuhkan model dan media yang tepat dalam proses belajar mengajar, dengan itu guru harus mengikuti perkembangan zaman dalam menghasilkan peserta didik yang lebih berkualitas. Upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan tergantung dari munculnya ide dan perilaku kreatif oleh pihak terkait: dari tingkta pusat, daerah dan sekolah. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung pasif, kurang menarik, searah, kurang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, kurang memberi suasana yang bergairah, kurang dapat melibatkan keaktifan siswa, yang akhirnya bermuara terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang rendah (Iskandar Agung: 2010).

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, agar proses searah dengan tujuan pembelajaran tersebut. salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah model Project Based Learning. Model project based learning adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran inovatif, yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan, kegiatan menyeluruh (Ngalimun, 2017). Selain model, dalam pembelajaran sejarah peran media sangatlah penting. Kemp & Dayton dalam Heni (2014: 32), media pembelajaran yaitu segala segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan bahan pembelajaran yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan sehingga selama proses pembelajaran tujuan bisa tercapai. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa. Media pembelajaran juga dapat

mengatasi keterbatasan terhdap indra, ruamg dan waktu (Arsyadm, 2011:26). Penggunaan media pembelajaran dalam mempelajari sejarah bisa mewujudkan tujuan utama pendidikan sejarah dalam merekonstruksi masa lampau yang terselubung dan tidak jelas. Media pembelajaran memiliki peran dalam membuat sejarah menjadi hidup, gamblang dan relevan dengan kehidupan para pelajar yang berorientasi pada masa kini maupun masa yang akan datang, serta membuat sejarah menjadi tampak nyata, jelas, dan lebih menarik (Kochar, 2008:2010). Media pembelajaran sejarah memiliki manfaat sebagai alat bantu dalam mengajar, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penelitian pada saat PLK (Juli-Desember) menemukan beberapa permasalahan yang terjadi adalah kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, pada permasalahan ini siswa hanya sebagai pendengar disaat gurunya memberikan materi, siswa kurang aktif dan hanya menunggu materi yang disampaikan guru, hal ini menyebabkan pembelajaran sejarah hanya berpusat kepada guru sedangkan siswa hanya menerima materi pelajaran yang telah disampaikan, pada permasalahan sehimgga aktivitas dikelas tidak berpusat kepaa siswa tetapi guru. Berikutnya permasalahan yang ditemukan adalah metode dan model pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dimana guru hanya menggunakan metode ceramah, tiga jam pelajaran guru tidak menggunakan media atau alat bantu lain, guru hanya memberikan materi dan melakukan sesi tanya jawab, tetapi hanya beberapa siswa yang bertanya dan yang lainnya hanya pasif sebagai pendengar. Dengan penggunaan metode cerama tanpa bantuan media pembelajaran sejarah menjadi membosankan bagi siswa dan jam pelajaran yang tidak efektif. Dengan permasalahan yang dijelaskan diatas maka sangat dibutuhkan metode dan model yang baru serta penggunaan media untuk menunjang pembelajaran, sehingga pembelajaean menjadi lebih menyenangkan dan siswa tidak hanya menerima materi yang disampaikan tetapi siswa yang mencari dan memahami sehingga guru hanya sebagai fasilitator jika ada siswa yang tidak paham terhadap materi.

Dari permasalahan tersebut peneliti mencoba menerapakan model pembelajaran yang berbeda dari yang sebelumnya, yaitu menggunakan model pembelajaran project based learning dengan melakukan tugas proyek dalam bentuk video dengan media powtoon. Model ini sangat kompeten dalam menunjang aktivitas siswa karena siswa terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Model project based learning ini dilakukan dengan cara pemberian tugas proyek kepada siswa dalam bentuk video dengan media powtoon. Melalui media *Powtoon* diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami teknologi yang bisa membantu membuat media lebih menarik atau untuk membuat presentasi menjadi lebbih berbeda dan tidak membosankan, *powtoon* juga diharapkan dapat membuat siswa lebih materi pelajaran yang diberikan. *Powtoon* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat video dengan mudah karena aplikasi ini dirancang hampir serupa dengan *powerpoint*, dalam aplikasi ini kelebihan yang terdapat fitur yang menarik diantaranya animasi tulis tangan, animasi kartun, serta efek transisi yang lebih hidup dan pengaturan timeline yang sangat mudah. Aplikasi *powtoon* ini memiliki fitur yang menarik yang dapat digunakan dalam penyusunan materi pembelajaran.

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "pentingnya penggunaan model pembelajaran project based learning menggunakan powtoon pada pembelajaran sejarah siswa di man 2 Padang".

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan menggunakan menggunakan metode observasi. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Padang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X IPS 3 yang berjumlah 35 orang. Instrumen penelitian berupa lembar wawancara dan Lembar observasi. Pada penelitian ini memiliki tahapan sebagai berikut: pada tahap pertama melakukan observasi dan mengamati apa yang terjadi.t ahap kedua penelitain melakukan observasi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru. Pada tahap ketiga peneliti melakukan observasi kegiatan belajar di kelas. Pada tahap keempat peneliti mengajar dengan menggunakan model project based learning terkait penugasan dalam pembuatan media video powtoon terkait materi. Pada tahap keempat penelitian melakukan wawancara dengan peserta didik terkait penugasan media video powtoon. Tahap kelima peneliti melakukan analisis data yang di dapatkan dari hasil observasi, tanya jawab dengan siswa terkait pembuatan tugas proyek berbentuk video powtoon dan tanya jawab dengan guru mata pelajaran sejarah terkait penggunaan model pembelajaran project based learning dengan penugasan berbentuk media powtoon. Tahap terkahir yang dialkukan adalah menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Sutiman (2013), project based learning merupakan sebuah metode pengajaran yang sistematis yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk mempelajari pengetahuan maupun keterampilan melalui sebuah proses yang terstruktur dan juga melalui pengalamn nyatayang menghasilkan sebuah produk yang cocok digunakan dalam pembeljaran. Project based learning cocok digunakan dalam pembelajaran (Sani, 2014:177). Tujuan dari model project based learning yaitu dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan dalam tugas proyek, dapat pengetahuan dan keterampilan baru dalam proses pembelajaran serta peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk yang nyata.

Sadirman, (2012: 210) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah sebenarnya memiliki peran yang sangat penting dalam membangun kararkter suatu bangsa. Pembelajaran sejarah, akan mengembangkan kegiatan peserta didik untuk melakukan telaah berbagai aktivitas, untuk kemudian dipahami dan diinterpretasikan berbagai nilai yang ada dibalik peristiwa tersebut sehingga melahirkan contoh untuk bersikao dan kemudian bertindak. Dalam konteks yang lebih sederhana, pembelajaran sejarah sebagai bagian dari sistem kegiatan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), merupakan kegiatan belajar mengajar yang menunjuk pada pengturan lingkungan belajar mengajar sehingga mendorong serta menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mengembangkan diri. Sapriya (2012: 209-210) menyatakan pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul serta peran manusia pada masa lampau, yang mengandung nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan dan pembetukan karakter peserta didik. Pembelajaran sejarah tidak hanya tentang menghapal nama, tempat dan waktu kejadian peristiwa sejarah, tetapi juga mempelajari perubahan dan perkembangan yang terjadi pada masyarakat, lalu dari itulah peserta didik mengambil nilai-nilai luhur bagi kehidupan dimasa yang akan datang. Pembelajaran sejarah juga merupakan cara untuk membentuk sikap sosial. Adapun sikap sosial tersebut adalah, saling menghormati, menghargai perbedaan, toleransi dan kesedian hidup berdampingan dalam nuansa multikulturalisme (Susanto, 2014: 62).

Media dalam pembelajaran sejarah adalah bagian integral dalam pembelajaran. Media pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam pembelajaran sejarah di sekolah dan harus dipersiapkan oleh guru meliputi RPP (Diah, 2011:5). Menurut Suyatno (2006:1) media pembelajaran memiliki peran penting dalam alat bantu untuk mengajar, terutama untuk

memvisuaisasikan peristiwa sejarah sedemikian rupa yang memudahkan siswa untuk menangkap dan menghayati gambaran dari sebuah peristiwa sejarah. Salah satu media pembelajaran dalam sejarah adalah media Powtoon.

Powtoon didirikan Januari 2012, dirilis pada bulan agustus. Powtoon menggunakan teknologi *adobe flex* yang dimana memnghasilkan file *xm*. File ini dapat diakses di youtobe dan power point program ini digunakan untuk merancang presentasi ke cloud dan ditawarkan secara gratis untuk pengajaran (Pais, dkk 2017: 123). Powtoon adalah sebuah alat atau media yang mirip dengan power point, inpress dan prezi. Menggunakan slide yang dapat ditambahkan teks dan juga gambara , dapat ditambah animasi, musik sera suara. Hasil dari produk ini memadukan tampilan powerpoint dan buku komik. Menurut Semaan (2014: 69263) penggabungan powtoon ialah aplikasi berbasis web yang dimana menawarkan pilihan media grafik, kartun dan gambar naimasi yang dibuat seperti presentase. Dalam jurnal *Scientific Research* yang berjudul *The Effect of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course* menyatakan " Metode animasi lebih menarik dibandingkan metode tradisional dalam meningkahkan hasil belajar siswa" (Fajar et al, 2017). Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Powtoon merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru untuk siswa agar mencapai pembelajaran yang menarik.

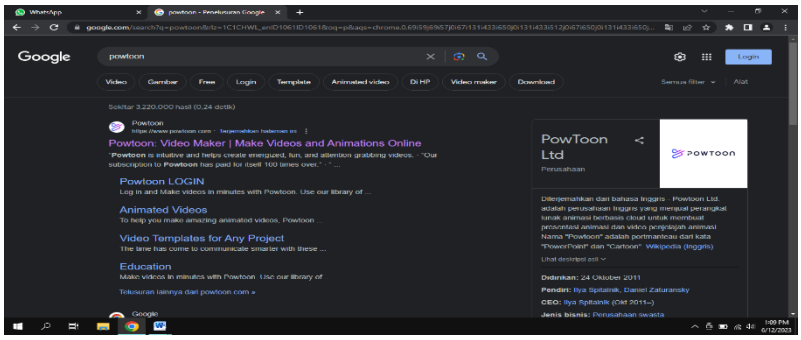
Manfaat pembelajaran menggunakan powtoon yaitu menawarkan pilihan media untuk membuat rencana pembelajaran yang menarik dan menghasilkan sebuah produk yang bisa diaplikasikan pada saat pembelajaran. Semaan (2014: 69263) mengatakan bahwa powoon dapat digunakan untuk semua subjek. Powtoon dapat membuat keterampilan semakin terasan di abad ke-21. Sebagai usaha membangun dan memperjelas proses pendidikan untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, sekolah sebagai lembaga pendidikan perlu membangun proses pembelajaran yang lebih menarik. Dengan penggunaan media ini dapat meningkakan minat belajar siswa yang terlihat dari perilaku siswa, dimana siswa lebih atif dan perhatian ketika guru menjelaskan.

Akdhar (2016) menjelaskan salah satu kelebihan dari powtoon adalah cara penggunaanya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dari memutar video di laptop/komputer. Selain itu banyak hal menarik dan lucu yang ditawarkan dalam aplikasi powtoon sehingga

pengguna tidak lagi sulit membuat animasi. Hasil akhir powtoon berupa video animasi cukup menarik minat siswa untuk memperhatiakn pembelajaran.

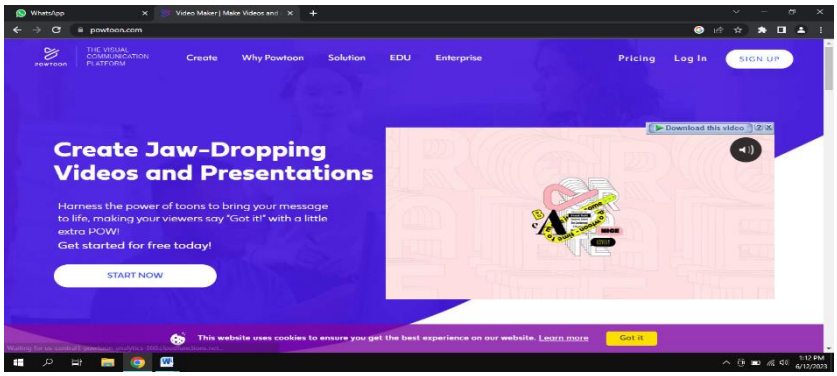
Adapun langkah-langkah dalama pembuatan video pembelajaran powtoon sebagai berikut:

1. Kunjungi *powtoon.com* pada aplikasi web browser



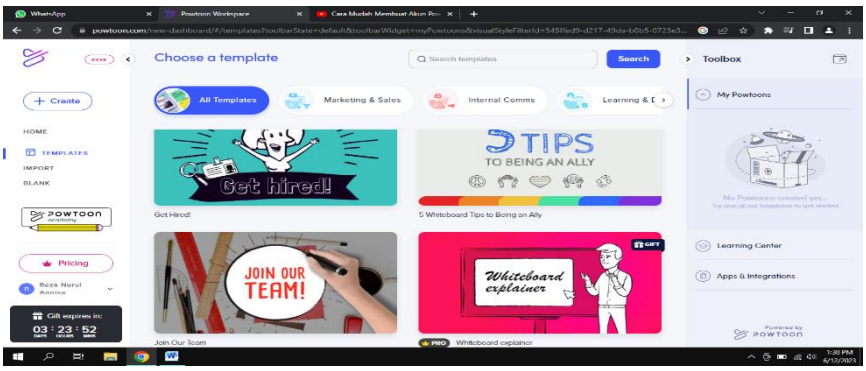
(Gambar 1 Halaman Web Browser)

2. Pastikan kita sudah membukan akun facebook atau gmail, dan plih Log In pada website *powtoon.com*, kalau sudah memiliki akun tinggal klik sing-up kalau belum memiliki akun bisa klik log in.



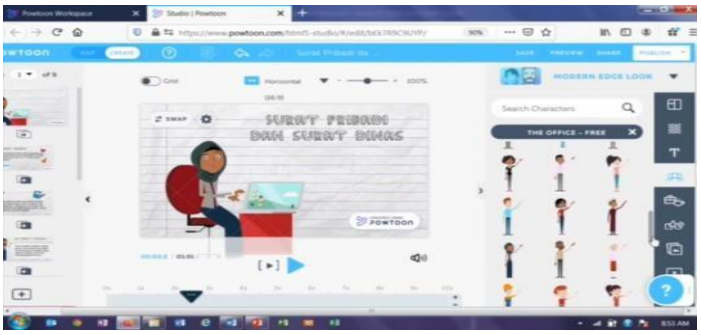
(Gambar 2.2 Tampilan Utama Powtoon)

3. Setelah berhasil masui ke aplikasi powtoon, kalian dapat memilih template yang free dan sesuaikan dengan video animasi yang akan dibuat.



(Gambar 2 Template Powtoon)

4. Setelah memilih template pengeditan untuk presentasi, lalu lakukan pengeditan sampai finish.



(Gambar 3 Hasil Presentasi)

Setelah selesai pengeditan lalu klik export, ini adalah langkah penting agar presentasi bisa dilihat oleh orang lain (Ernalida, dkk 2018: 134).

KESIMPULAN

Model pembelajaran ialah suatu komponenen penting pada pembelajaran di kelas. Project based learning merupakan sebuah metode pengajaran yang sistematis yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk mempelajari pengetahuan maupun keterampilan melalui sebuah proses yang terstruktur dan juga melalui pengalamn nyatayang menghasilkan sebuah produk yang cocok digunakan dalam pembelAjaran. Salah satu media pembelajaran dalam sejarah adalah media Powtoon. Powtoon adalah sebuah alat atau media yang mirip dengan power point, inpress dan prezi. Menggunakan slide yang dapat ditambahkan teks dan juga gambara , dapat ditambah animasi, musik sera suara. Hasil dari produk ini memadukan tampilan powerpoint dan buku komik. Manfaat pembelajaran menggunakan powtoon yaitu menawarkan pilihan media untuk membuat rencana pembelajaran yang menarik dan menghasilkan sebuah produk yang bisa diaplikasikan pada saat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Diah Ayu mawarti. (2011).”*Pemanfaatan Media Pembelajaran Sejarah Oleh guru Sejarah Di Dalam Penerapan Metode Pembelajaran sejarah Inovatif Di SMA Kabupaten Kudus tahun 2011*”. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

Fajar, S. Riyana C. & Fahri, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu:

Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 25 Kota Bandung. *Edutcehnologia,*3(2).

Adkhar, B. I. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Semarang.

Iskandar Agung. (2010). *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Sejarah Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.

Kochar, S.K. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.

Ngalimun. (2017). *Startegi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pratama Ilmu.

Pais, Marcelo Humberto Rioseco; Fraño Paukner Nogues; Bruno Ramirez Munoz. (2017). Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Charbel Programs. iJET – Vol. 12, No. 6.

Republik Indonesia. *Undang-Undang No 20 Tahun 2003* tentang Sistem PendidikanIndonesia. Tambahan Lembaran Negara Ri Nomor 4301.Sekretariat Negara. Jakarta.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo. Persada.

Salahudin Al Asadullah. (2021). "*Peran Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Kemampuan Berfikir Kritis Generasi muda Indonesia*". Vol 1 No 1.e-ISSN: 2775-2577.

Salahudin Al Asadullah. (2021). "*Peran Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Kemampuan Berfikir Kritis Generasi muda Indonesia*". Vol 1 No 1.e-ISSN: 2775-2577.

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Semaan, and Nour Ismail. 2018. The Effect Of Using Powtoon On Learning English As A Foreign Languag. *International Journal of Current Research*. Vol. 10, Issue, 05.

Sutiman. (2013). *Media dan Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graba Ilmu.

Suyatno. (2009). *Menjelajahi Pembelajaran Inovatif*. Siduarjo: Masmedia busana Pustaka.

Tintin Ariska Sirnayatin. (2017). *"Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah"*. Jurnal SAP Vol. No.3.