

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS 1 SMAN 1 CERME

*Khifdlotul Khofifah<sup>1</sup>, Putri Ulfa Kamalia<sup>2</sup>*

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Surabaya

[khifdlotul.18002@mhs.unesa.ac.id](mailto:khifdlotul.18002@mhs.unesa.ac.id), [putrikamalia@unesa.ac.id](mailto:putrikamalia@unesa.ac.id)

**Abstrak** : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran ekonomi di kelas XI. Model pengembangan 4D Thiagarajan merupakan jenis penelitian yang dipilih peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media Powtoon yang dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi dengan hasil validasi materi 77,50% dan validasi ahli media sebesar 80%. Media Powtoon efektif digunakan karena 16 dari 20 peserta didik mencapai ketuntasan hasil belajar dengan presentase 80%. Media Powtoon juga efektif digunakan dalam pembelajaran dengan melihat respon peserta didik sebesar 91,67%.

**Kata Kunci** : pengembangan media, powtoon

**Abstract** : The purpose of this study is wants to develop learning media in economics subjects in class XI. R&D with a 4D development model by Thiagarajan is the type of research chosen. Based on the results of the research showed researches has developed a learning Powtoon media that is suitable for use as a learning medium for business subjects. Powtoon learning media is effectively used because 16 out of 20 students achieve complete learning outcomes with a percentage of 80%. Powtoon learning media is also effectively used in learning by looking at the response of students by 91,67%.

**Keywords**: media development, powtoon

### PENDAHULUAN

Kemajuan Revolusi Industri 4.0 yakni era dimana segala aspek kehidupan bergeser ke arah digitalisasi. Pada era digitalisasi pemenuhan kebutuhan menuntut individu untuk bersaing secara kompetitif dimana memiliki arti bahwa individu mempunyai keterampilan, kecerdasan, jiwa inovatif, kreatif, tangguh, mandiri, berkarakter, berdaya saing, berkualitas, dan kompeten (Bennett et al., 2008). Era digital memberikan dampak yang signifikan dalam pola kehidupan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Perkembangan era digitalisasi yang terus menerus berinovasi membuat beberapa perubahan pada bidang-bidang seperti pada bidang ekonomi, sosial dan pendidikan (Afkar, 2019). Pendidikan membutuhkan teknologi untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan melalui inovasi pada pembelajaran seperti media pembelajaran dan fasilitas belajar yang digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran (Fitriyani, 2019).

Pembelajaran adalah proses diskusi yang melibatkan guru dan siswa. Tujuan pembelajaran yaitu untuk memperoleh pengetahuan (kognitif), pembentukan sikap (afektif) dan penguasaan kompetensi tertentu

(psikomotor). Guru bukanlah sumber belajar satu-satunya peserta didik pada saat pembelajaran di kelas (Arif & Muthoharoh, 2021). Ada tiga faktor yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran: siswa, guru dan kurikulum. Komponen tersebut penting, saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan karena tanpa keberadaan salah satunya proses pembelajaran kurang berjalan sesuai dengan tujuan.

Pada era digital guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran supaya pembelajaran yang berlangsung lebih menarik, bermakna dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, aktif dan kondusif. Guru juga dituntut untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seperti keterampilan dalam pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi. Guru berperan sebagai fasilitator, yang tugasnya memfasilitasi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif saat belajar (Suyanti et al., 2021).

Pendidikan merupakan tolok ukur perkembangan suatu bangsa yang kedudukannya sangat penting bagi berlangsungnya kehidupan manusia. Semakin

baik suatu negara, maka semakin berkembang pula pendidikannya. Pendidikan bertujuan untuk membangun akhlak melalui cara kegiatan belajar untuk memperluas pemahaman, ilmu beserta perilaku yang diberikan melalui kegiatan belajar mengajar. Pendidikan merupakan upaya untuk memberikan keterampilan tertentu kepada individu untuk mengembangkan bakat yang ada dalam diri individu supaya individu tersebut mampu untuk menghadapi perubahan (Akmalia et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMAN 1 Cerme, masih banyak peserta didik yang nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimum yang belum maksimal. Total kelas XI IPS 1 yaitu 36 siswa dan dari 26 siswa hasil rata-rata ulangan hariannya sebesar 50,96%. Sedangkan KKM yang diberlakukan sekolah adalah sebesar 75. Selain itu, adanya pandemi Covid-19 di Indonesia menyebabkan peraturan baru dalam kegiatan belajar mengajar. Pemerintah membatasi pembelajaran tatap muka secara langsung karena demi menahan kerumunan yang berpotensi menyebarkan virus Corona, sehingga pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Hal tersebut mendorong pendidik untuk terus melaksanakan modifikasi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi berbasis online. Dalam pembelajaran guru masih menjadi pusat belajar atau pembelajaran masih konvensional. Guru kurang memanfaatkan media sehingga pada saat guru menerangkan materi pelajaran hanya melalui power point dan buku teks. Sementara kegiatan siswa memperhatikan materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan media pembelajaran yang terbatas, kegiatan belajar menjadi kurang menarik karena guru hanya menampilkan slide power point sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran ekonomi (Fatmawati, 2021).

Menurut (Mulyasa, 2016) "Pembelajaran harus melibatkan siswa supaya mereka pandai mengeksplorasi untuk membangun kompetensi melalui penggalian kemampuan". Kreatifitas guru diperlukan sebagai mitra belajar dan harus mempunyai kemampuan dalam menyikapi perbedaan individu siswa (Awalia et al., 2019).

Pada zaman global ini, banyak media pembelajaran menarik yang dapat dipakai guru untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar. Dalam menerapkan media

pembelajaran harus bervariasi, memikat perhatian, menggembirakan, dan memberi pengalaman belajar sampai siswa mendapatkan materi pelajaran dengan mudah (Alifilah, 2020). Media pembelajaran merupakan komponen yang mampu membantu guru saat proses belajar di kelas dan diharapkan dapat menarik perhatian siswa saat belajar di kelas. Media pembelajaran adalah perantara yang dipakai saat kegiatan belajar sehingga menjadikan pendidik lebih kreatif dalam penyampaian suatu materi pelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan dalam penyampaian pelajaran seperti buku, slide, tape recorder, gambar, tabel, TV, film, dan laptop. Manfaat dari media pembelajaran yaitu sebagai sarana memperjelas penyampaian informasi sehingga akan meningkatkan dan memperlancar proses pembelajaran, dorongan belajar serta hasil studi siswa (Ayu et al., 2019).

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran audio visual (video) dengan bantuan aplikasi. Video pembelajaran merupakan media yang sangat efektif, terutama dalam hal pembelajaran. Pada penelitian pengembangan ini peneliti berfokus pada kompetensi dasar (KD) 3.2 Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi.

Dalam KD 3.2 terdapat banyak teori, jika guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah, maka siswa mudah bosan dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan diterapkannya video dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru bagi guru maupun siswa. Selanjutnya siswa akan lebih tertarik saat guru menguraikan materi yang ditayangkan dalam bentuk video (Fardany & Dewi, 2020).

Penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran akan meningkatkan beberapa aspek seperti kemudahan akses, kemudahan berbagi, daya interaksi, dan daya tarik peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya dalam belajar (Semenderiadis & Martidou, 2009). Oleh karena itu, peneliti mengembangkan video animasi menggunakan program online *Powtoon*. Siswa akan dapat belajar dengan gambar, suara dan guru akan lebih mudah untuk menyajikan materi pelajaran dengan aplikasi *Powtoon*.

*Powtoon* adalah perangkat lunak online melalui video animasi yang menarik, inovatif dan sederhana (Yulia & Ervinalisa, 2017).

Powtoon memiliki keunggulan kemudahan penggunaan dan kenyamanan, fitur animasi bawaan, efek transisi yang keren, dan timeline aplikasi yang mudah disesuaikan dibandingkan dengan aplikasi serupa lainnya. Dengan tersedianya berbagai animasi, guru dapat menggunakan aplikasi Powtoon hanya dengan memilih tanpa harus membuat secara manual. Selain itu, *Powtoon* mudah digunakan dan nantinya akan menjadi video edukasi yang menarik (Fardany & Dewi, 2020).

Berdasarkan data penelitian (Fardany & Dewi, 2020) pada mata pelajaran ekonomi dengan pendekatan saintifik media pembelajaran *Powtoon* mendapatkan validasi materi sebesar 80%, validasi media 81.18% serta validasi bahasa 94%. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah subjek penelitian merupakan XI IPS 1 SMAN 1 Cerme serta materi yang dipilih untuk penelitian pengembangan media *Powtoon* adalah fokus kepada kompetensi dasar 3.2 yaitu Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi.

Dari latar belakang yang dipaparkan peneliti sehingga ditarik rumusan permasalahan yakni bagaimanakah cara membuat media *Powtoon* pada mata pelajaran ekonomi dan bagaimana kelayakan, keefektifan dan tanggapan siswa kepada pengembangan media video animasi *Powtoon* bagi pembelajaran ekonomi.

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan proses, kelayakan, keefektifan, dan kepraktisan pengembangan media *Powtoon* dalam memperoleh pengetahuan pada pelajaran ekonomi.

## METODE

Jenis penelitian ini ialah *research and development* (penelitian pengembangan) menggunakan model 4D Thiagarajan dan mencakup empat fase: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran (Fardany & Dewi, 2020). Proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan sesuai dengan tahapan model pengembangan 4D Thiagarajan.

Desain uji coba pada pengembangan media pembelajaran *Powtoon* menerapkan *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu berupa soal yang telah disusun peneliti sebelum peserta didik mendapat perlakuan pembelajaran (*pretest*). Setelah itu peserta didik diberikan pembelajaran dengan menerapkan media *Powtoon*. Selepas kegiatan belajar selesai

peserta didik diberi *posttest* sehingga peneliti mendapatkan hasil peserta didik dari keadaan sebelum mendapat perlakuan pembelajaran dan setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, subjek yang dipilih untuk uji coba terbatas dan pengambilan sampel diambil secara acak dari peserta didik XI IPS 1 SMAN 1 Cerme sebanyak 20 dari 37 siswa di kelas. Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data yang bersifat deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data penelitian ini yakni lembar telaah ahli materi dan media, angket respon siswa, *pretest*, dan *posttest*.

Teknis analisis data pada penelitian ini ada dua yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dikerjakan dengan menganalisis data yang didapatkan dari saran dan masukan para ahli. Analisis data kualitatif penelitian ini berupa *kuisitioner review* yang diberikan kepada para ahli. Sedangkan metode analisis data kuantitatif menurut (Sugiyono, 2009) adalah mengolah informasi dari seluruh responden berupa lembar validasi ahli, lembar angket respon siswa dan penilaian *pretest posttest* yang digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa (Hikmah, 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menciptakan media video animasi *Powtoon* pada pelajaran ekonomi untuk siswa XI IPS 1 SMAN 1 Cerme. Pengembangan media *Powtoon* dalam mata pelajaran ekonomi diteliti dan dikembangkan dengan menggunakan pengembangan 4D dari (Thiagarajan, 1974) yang memiliki empat tahap: *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.

Tahap pertama adalah *define*, yaitu pada tahap ini terdapat langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan seperti analisis ujung depan yang digunakan sebagai awal penelitian untuk memutuskan masalah dasar yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran. Analisis siswa digunakan untuk menentukan kepribadian siswa. Analisis tugas digunakan untuk mengetahui kompetensi siswa. Analisis konsep digunakan untuk mendapatkan ide-ide yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Dan analisis perumusan tujuan belajar membantu untuk merumuskan tujuan belajar yang ingin diraih.

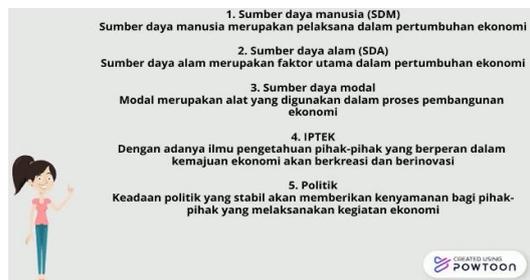
Pada tahap kedua *design*, peneliti membuat desain media pembelajaran *Powtoon*

dengan menyusun tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Tes tersebut berupa pertanyaan pilihan ganda dengan total 20 soal. Kemudian memilih media yaitu berupa video animasi *Powtoon* dengan format bagian awal video diberi judul dan identitas peneliti, bagian isi berupa penjelasan materi dan bagian akhir diberi kalimat penutup. Setelah peneliti merancang media pembelajaran *Powtoon*, maka akan dihasilkan draft I untuk direview dan di validasi dengan ahli materi dan media sebagai penyempurnaan media *Powtoon*.

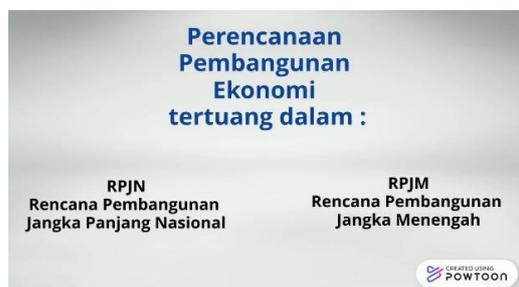
Tahap ketiga *develop*, media pembelajaran *Powtoon* yang dirancang akan ditelaah bersama ahli media dan materi. Pada bagian ini data yang diperoleh berupa arahan dan masukan dari ahli-ahli serta menjadi dasar untuk perbaikan media pembelajaran *Powtoon*. Di bawah ini adalah beberapa perbaikan pada media pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan oleh peneliti :



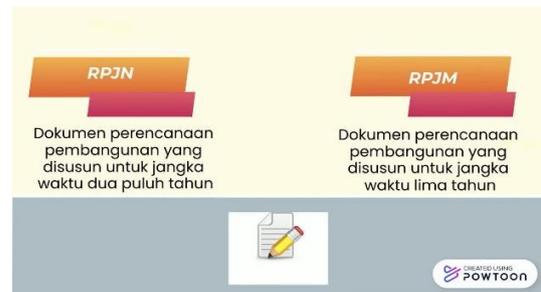
Gambar 1. Faktor-faktor pertumbuhan ekonomi



Gambar 2. Penjelasan faktor-faktor pertumbuhan ekonomi (perbaikan)



Gambar 3. Perencanaan pembangunan ekonomi



Gambar 4. Pengertian RPJN dan RPJM (perbaikan)



Gambar 5. Kebijakan RPJN (perbaikan)



Gambar 6. Kebijakan RPJM (perbaikan)

Dari beberapa gambar diatas, media pembelajaran *Powtoon* diperbaiki dengan menambahkan penjelasan materi yang lebih mendalam karena pada sebelumnya materi yang disajikan terlalu singkat dan juga ditambahkan contoh-contoh pada materi tersebut supaya mudah untuk dipahami.

Setelah media *Powtoon* diperbaiki, diperlukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, data yang didapat adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Validasi

Aspek	Rata-Rata	Kategori
Materi Penelitian	77,50%	“ Layak ”
Media Powtoon	80%	“ Layak “

Data diolah peneliti (2022)

Tabel di atas menunjukkan hasil perhitungan validasi materi dengan presentase 77,50% dengan kriteria layak. Sedangkan hasil

rata-rata validasi media dengan presentase 80% dengan kriteria layak. Artinya media pembelajaran *Powtoon* “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah media pembelajaran ditentukan kelayakan akan pemakaiannya, maka peneliti melaksanakan percobaan terbatas pada peserta didik dan akan memperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Pre-Test

Nilai	Jumlah	Kriteria
0 - 10	0	“Tidak Tuntas”
11 - 20	1	“Tidak Tuntas”
21 - 30	1	“Tidak Tuntas”
31 - 40	0	“Tidak Tuntas”
41 - 50	0	“Tidak Tuntas”
51 - 60	3	“Tidak Tuntas”
61 - 65	3	“Tidak Tuntas”
66 - 70	3	“Tidak Tuntas”
71 - 80	1	“Tuntas ”
81 - 90	1	“Tuntas ”
91 - 100	7	“Tuntas ”
% Tuntas	45%	“Tidak Tuntas”

Data Diolah Peneliti (2022)

Tabel di atas membuktikan total siswa yang telah dinyatakan “tuntas” dengan presentase 45%. Nilai minimal yang dicapai siswa adalah 20, dan nilai maksimal yang dicapai siswa adalah 100.

**Tabel 3.** Hasil Post-Test

Nilai	Jumlah	Kriteria
0 - 10	0	“Tidak Tuntas”
11 - 20	0	“Tidak Tuntas”
21 - 30	1	“Tidak Tuntas”
31 - 40	0	“Tidak Tuntas”
41 - 50	0	“Tidak Tuntas”
51 - 60	0	“Tidak Tuntas”
61 - 65	1	“Tidak Tuntas”
66 - 70	2	“Tidak Tuntas”
71 - 80	1	“Tuntas ”
81 - 90	2	“Tuntas ”
91 - 100	4	“Tuntas ”
% Tuntas	80%	“Tuntas”

Data diolah peneliti (2022)

Tabel di atas memaparkan total siswa telah dinyatakan “tuntas” sebesar 16 siswa dengan presentase 80%. Nilai minimal yang dicapai siswa adalah 25 dan nilai maksimal yang dicapai siswa adalah 100.

Setelah melakukan penilaian, peneliti memberi angket respon siswa sehingga mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *Powtoon* yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut data dari respon siswa :

**Tabel 4.** Hasil Respon Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
1	100%	“Sangat baik”
2	100%	“Sangat baik”
3	85%	“Sangat baik”
4	100%	“Sangat baik”
5	80%	“Baik”
6	100%	“Sangat baik”
7	80%	“Baik”
8	95%	“Sangat baik”
9	80%	“Baik”
10	95%	“Sangat baik”
11	85%	“Sangat baik”
12	100%	“Sangat baik”
Rata-rata Keseluruhan	91,67%	“Sangat baik”

Sumber : Diolah peneliti (2022)

Tabel ini merupakan hasil tanggapan siswa yang melakukan percobaan terbatas untuk 20 peserta didik XI IPS 1. Dari tabel tersebut didapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 91,67% termasuk dalam kategori “sangat baik”, sehingga pengembangan video animasi *Powtoon* praktis digunakan pada pelajaran ekonomi.

Tahap keempat *disseminate*, yaitu tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran *Powtoon*. Pada tahap ini produk video animasi *Powtoon* siap untuk disebarluaskan melalui *YouTube* dengan link berikut <https://youtu.be/ZN3QtJ06jQs>.

### **Pembahasan Proses Pengembangan Media *Powtoon***

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Powtoon* ini menerapkan model pengembangan 4D Thiagarajan. Prosedur dalam pengembangan media pembelajaran *Powtoon* ada empat, yaitu yang pertama *define* (pendefinisian). Pada tahap tersebut terdapat langkah-langkah diantaranya yaitu analisis ujung depan yang digunakan untuk menentukan permasalahan dalam pembelajaran di tempat penelitian. Pada langkah ini ditemukan permasalahan yaitu banyaknya hasil belajar peserta didik yang masih kurang atau belum memenuhi ketuntasan klasikal. Langkah

selanjutnya adalah analisis peserta didik sehingga mengetahui karakteristik subjek penelitian. Pada penelitian ini, subjeknya ialah XI IPS 1 SMAN 1 Cerme yang berusia 16-17 tahun dan memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Analisis tugas peserta didik menggunakan pretest dengan total 20 soal pilihan ganda dan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Analisis konsep bertujuan untuk mengurutkan indikator materi yang digunakan dalam pengembangan media video animasi *Powtoon*. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan kompetensi dasar 3.2 pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi. Analisis perumusan tujuan pembelajaran menjadi dasar dalam penelitian pengembangan media *Powtoon* yang dilakukan peneliti berdasarkan materi yang telah dipilih.

Tahap kedua *design* (perancangan) terdapat beberapa langkah yaitu pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu menggunakan *Powtoon* yang merupakan aplikasi berbasis web yang dapat diakses melalui komputer atau laptop. Aplikasi tersebut memiliki beberapa fitur yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, diantaranya animasi seperti tulisan tangan, transisi, gambar, dan *timeline*. Pemilihan format media pembelajaran *Powtoon* berupa bagian awal video diberi judul dan identitas peneliti (pendahuluan) kemudian memilih animasi dan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, memilih *background*, dan memilih *font* huruf. Pada bagian isi video berupa penjelasan materi yang tentunya dikombinasikan dengan animasi agar media pembelajaran lebih menarik dan diakhir video diberi kalimat penutup. Rancangan awal media pembelajaran *Powtoon* terdiri dari pendahuluan, isi dan penutup yang kemudian ditelaah dan di validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum media *Powtoon* diuji cobakan.

Tahap ketiga *develop* (pengembangan) adalah hasil dari desain media pembelajaran *Powtoon* yang siap untuk ditelaah para ahli materi dan media untuk diberi saran dan masukan yang akan dijadikan dasar untuk memperbaiki media pembelajaran *Powtoon* supaya media tersebut menjadi lebih baik. Dengan bantuan media pembelajaran *Powtoon* ini berdampak kepada peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Hal tersebut ditunjang dengan hasil belajar dan respon siswa XI IPS 1 SMAN 1 Cerme dalam uji coba terbatas

dihasilkan data peningkatan jumlah siswa yang tuntas dan respon siswa terhadap media pembelajaran *Powtoon* merupakan sangat baik. Artinya penggunaan media *Powtoon* pada pembelajaran sudah selaras dengan tujuan pembelajaran dan bisa mendorong peserta didik untuk termotivasi mempelajari mata pelajaran ekonomi khususnya dalam KD 3.2 pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi. Selain itu, untuk menerapkan media pembelajaran *Powtoon* ini memerlukan alat dan bahan yang mendukung untuk proses pembelajaran yaitu *lcd projector* dan laptop.

Tahap keempat *disseminate* (penyebaran) merupakan tahap akhir dari pengembangan media pembelajaran *Powtoon* dimana video animasi *Powtoon* siap untuk disebarluaskan melalui YouTube supaya video animasi *Powtoon* terus berkembang dan menyebar luas ke peserta didik lain diluar SMAN 1 Cerme. Dengan media pembelajaran *Powtoon* peserta didik akan terbantu dalam memahami materi yang telah disajikan karena media tersebut berupa video animasi yang menarik dengan kombinasi musik latar belakang, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan.

Sebelum adanya perkembangan teknologi, peserta didik dalam proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran yang berbentuk cetak seperti *handout*, buku pelajaran dan modul yang penyajiannya berbentuk tulisan dan berlembar-lembar (Hernawan et al., 2012). Menurut pendapat (Al Azka et al., 2019) "Pendidik yang kreatif akan selalu mewujudkan ide dalam perancangan sistem pembelajaran baru yang mampu membuat peserta didik dapat mencapai tujuan belajar dengan penuh rasa puas". Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran sebelum adanya perkembangan teknologi menggunakan media berbentuk cetak atau tertulis dengan berlembar-lembar halaman yang tentu akan menghabiskan waktu lama untuk memperdalam materi yang diajarkan oleh guru. Namun setelah adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, proses pembelajaran beralih ke digital sehingga guru dapat menyalurkan ide kreatifnya dalam bentuk video animasi *Powtoon*. Sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar.

#### **Kelayakan Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi**

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai layak jika telah memperoleh validasi materi dan media oleh ahli yang berkompeten dibidangnya. Pada validasi materi yang dikembangkan peneliti mendapatkan presentase sebesar 77,50% sehingga memperoleh kategori layak. Dari hasil analisis validasi materi diketahui bahwa untuk perolehan indikator materi sesuai KD 80%, penggunaan Bahasa 80%, kelengkapan materi 80%, kalimat mudah dipahami 90%, ketertarikan 80%, peningkatan pemahaman peserta didik 60%, menambah pengetahuan 80%, dan kemudahan guru untuk memberikan pemahaman 70%. Sehingga rata-rata analisis validasi materi adalah 77,50% dalam kategori “layak” dan media Powtoon layak dipergunakan untuk kegiatan belajar peserta didik. Sedangkan validasi media mendapat presentase 80% dan dikategorikan layak.

Pada analisis validasi media diperoleh 80% indikator penyusunan media, 80% ketertarikan, 80% keterbantuan belajar, 100% penggunaan media, 80% keterbantuan untuk memahami materi, 80% pemilihan warna, 60% petunjuk penggunaan media, dan 80% pemilihan ilustrasi. Dengan hasil analisis 80% pada kategori layak maka dapat disimpulkan bahwa media *Powtoon* “layak” untuk digunakan.

Menurut penelitian (Awalia et al., 2019) “Validasi media mendapatkan 91,5% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan perolehan dari ahli materi yaitu 86,5% dengan kriteria sangat layak”. Pada penelitian (Yulia & Ervinalisa, 2017) dengan dua jenis sampel menjelaskan bahwa “Pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dalam kegiatan belajar mengajarnya sehingga peserta didik lebih memperhatikan ketika guru menjelaskan materi. Sedangkan peserta di kelas kontrol kurang bersemangat dalam pembelajaran karena metode yang digunakan adalah metode konvensional”. Dari penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ketika guru menggunakan metode ceramah (konvensional) dalam menyampaikan materi peserta didik cenderung pasif dan pembelajaran terasa membosankan. Tetapi dengan adanya media pembelajaran *Powtoon* guru akan lebih mudah untuk menarik perhatian peserta didik.

### **Efektivitas Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi**

Kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan efektif jika siswa memperoleh angka ketuntasan belajar sebesar  $\geq 75$  dari total siswa. Sebelum media pembelajaran *Powtoon* diterapkan, peserta didik mengerjakan pretest dan diperoleh data yaitu 9 peserta didik tuntas dalam mencapai ketuntasan minimal dengan presentase 45%. Sehingga secara keseluruhan hasil pretest peserta didik dikategorikan tidak tuntas. Setelah media pembelajaran *Powtoon* diterapkan, peserta didik mengerjakan posttest dan diperoleh data yaitu 16 peserta didik tuntas dalam mencapai ketuntasan belajar minimal dengan presentase 80%. Sehingga secara keseluruhan hasil *posttest* peserta didik dikategorikan tuntas. Dengan demikian ketuntasan belajar peserta didik meningkat, sehingga media pembelajaran *Powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik saat pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1 SMAN 1 Cerme. Hal ini didukung oleh penelitian Fardany & Dewi, (2020) menunjukkan “Media *Powtoon* yang dikembangkan telah terbukti untuk membantu siswa mempelajari KD bank sentral dan sistem pembayaran dalam perekonomian Indonesia”. Namun pada penelitian (Ayu et al., 2019) “Media pembelajaran *Powtoon* justru dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik di sekolah”. Media pembelajaran *Powtoon* ini diintegrasikan dengan nilai-nilai agama sehingga akan membangun karakter peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Powtoon* berdampak pada ketuntasan belajar siswa. Penerapan media *Powtoon*, akan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan kedisiplinan siswa baik untuk kehidupan sehari-hari maupun saat belajar di sekolah.

### **Kepraktisan Media Pembelajaran Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi**

Media pembelajaran *Powtoon* dikatakan praktis jika dilihat dari respon siswa. Respon tersebut diperoleh melalui percobaan terbatas terhadap 20 peserta didik XI IPS 1 SMAN 1 Cerme. Siswa telah mengamati media pembelajaran *Powtoon* dan peneliti membagikan angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *Powtoon* yang telah dikembangkan.

Skala guttman merupakan pedoman untuk menganalisis data respon peserta didik dan

mendapat presentase sebesar 91,67% dengan kategori “sangat baik”. Dari presentase tersebut, maka bisa disimpulkan respon siswa akan media belajar video animasi *Powtoon* ialah “sangat baik”.

Menurut hasil tanggapan siswa, media pembelajaran *Powtoon* dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi tentang pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa tentang materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi. Hal tersebut ditunjang oleh penelitian Wulandari et al., (2020) bahwa “Rata-rata keseluruhan respon siswa yaitu 996,35% dengan standar kualitatif yakni siswa sangat menangkap materi ekonomi dan sangat terdorong untuk menggali ilmu menggunakan video animasi *Powtoon*”.

Menurut (Arsyad, 2015) “Dalam pola pembelajaran tradisional sistem pembelajaran berlangsung di ruang kelas sesuai dengan jadwal dan waktu yang telah ditentukan. Peran guru sangat dominan sehingga guru menjadi sumber belajar utama bagi siswa. Namun fasilitas belajar sangat terbatas sehingga peserta didik tidak bisa belajar di mana saja dan kapan saja”. Peneliti menyimpulkan bahwa media *Powtoon* praktis digunakan dalam pembelajaran. Sesuai dengan hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa dengan adanya media *Powtoon*, peserta didik lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *Powtoon* yang memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran dengan menerapkan model 4D Thiagarajan dengan tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran ekonomi dengan validasi materi 77,50% dan validasi ahli media 80% dengan kategori layak. Selain itu, media pembelajaran *Powtoon* layak digunakan karena pada saat media tersebut diterapkan peserta didik tidak bosan saat mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran ekonomi juga efektif digunakan

dalam pembelajaran karena 16 dari 20 peserta didik mencapai hasil ketuntasan belajar sebesar 80% sehingga secara keseluruhan hasil belajar peserta didik tergolong tuntas. Dan media pembelajaran *Powtoon* praktis digunakan dalam media pembelajaran dengan melihat respon peserta didik sebesar 91,67%. Peserta didik tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *Powtoon* sehingga pembelajaran ekonomi lebih menyenangkan dan akan berdampak pada meningkatnya minat belajar peserta didik serta hasil belajarnya.

Media pembelajaran *Powtoon* perlu dikembangkan pada mata pelajaran ekonomi dengan materi lain yang belum pernah dikembangkan. Saat membuat media pembelajaran *Powtoon* diperlukan komputer atau laptop yang mendukung aplikasi berbasis *web* dan memerlukan jaringan internet yang kuat dan stabil. Penggunaan media *Powtoon* hendaknya disesuaikan dengan karakteristik materi, kondisi sekolah dan kondisi peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afkar, D. W. (2019). An analysis *Powtoon* as media for teaching english writing for Junior High School Students. *In Journal of education*.
- Akmalia, R., Fajriana, F., Rohantizani, R., Nufus, H., & Wulandari, W. (2021). Development of *Powtoon* animation learning media in improving understanding of mathematical concept. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 4(2), 105. <https://doi.org/10.29103/mjml.v4i2.5710>
- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v1i5.4473>
- Alifilah, A. (2020). *E-Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V MI Al-Ihsan*. Pamulang.
- Arif, S., & Muthoharoh, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(1), 112–124. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i1.197799>

- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Awalia, I, Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Ayu, D. G, Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2019). Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama Pada Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 65. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i2.3088>
- Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The “Digital Natives” Debate: A Critical Review of The Evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775–786. <https://doi.org/10.1111/j.14678535.2007.00793.x>
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101–108. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>
- Fatmawati, N. L. (2021). Development of Powtoon Animated Videos as English Learning Media for Elementary School Students during the Pandemic Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. 26(1), 65–77.
- Fitriyani, N.(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Hernawan, A. H, Permasih, & Dewi, L. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Direktorat UPI Bandung, 1489 – 1497. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_KURIKULUM\\_DAN\\_TEK.\\_PENDIDIKAN/194601291981012PERMASIH/PENGEKEMBANGAN\\_BAHAN\\_AJAR.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/194601291981012PERMASIH/PENGEKEMBANGAN_BAHAN_AJAR.pdf)
- Hikmah, N.(2019). *Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Kvisoft Flopbook Maker Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D*. Digital Repository Universitas Jember.
- Mulyasa, E. (2016). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya.
- Semenderiadis, T, & Martidou, R. (2009). Using audiovisual media in nursery school, within the framework of the interdisciplinary approach. *Jurnal University of Thessaloniki*, 1(1), 65–76. [https://gerflint.fr/Base/SE\\_europeen2/rachel.pdf](https://gerflint.fr/Base/SE_europeen2/rachel.pdf)
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D* (A. Nuryanto (ed.)). CV ALFABETA.
- Suyanti, S, Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Elementary School: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(2), 322–328. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1468>.
- Thiagarajan, S. (1974). *4d-models THIAGARAJAN*.pdf.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.168355>
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIs Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 20017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24. <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>