



# Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi

Ervina Febriani Putri<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

## ARTICLE INFO

Article history:  
Received 06 Mei 2021  
Revised 10 Mei 2021  
Accepted 20 Juni 2021  
Available online 25 Juli 2021

**Kata Kunci:**  
Media Pembelajaran, Powtoon,  
Hasil belajar

**Keywords:**  
*Learning Media, Powtoon,  
Learning Outcomes*

## ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran cenderung menggunakan media yang kurang bervariasi, guru cenderung memakai Powerpoint. Oleh karena itu, peserta didik menganggap kurang menarik dan lebih memilih untuk tidak memperhatikan pada saat dijelaskan oleh guru. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran powtoon, menganalisis kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran powtoon untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Model pengembangan 4-D yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (develop) dan tahap penyebaran (disseminate). Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan penelitian yang diperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran powtoon mendapatkan persentase 81.4% (Layak).

Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan perolehan skor nilai minimal 73 dan nilai maksimal 100. Dengan uji gain menyebutkan bahwa 13 peserta didik dengan memperoleh kriteria nilai tinggi dan 7 peserta didik memperoleh kriteria nilai sedang. Mendapatkan prosesentase sebesar 97.7% (Sangat Layak) pada respon peserta didik. Dengan demikian, dapat dinyatakan media pembelajaran powtoon layak untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran.

## ABSTRACT

*Utilization of learning media tends to use less varied media, teachers tend to use Powerpoint. Therefore, students find it less interesting and prefer not to pay attention when explained by the teacher. The purpose of this study is to develop powtoon learning media, analyze the practicality and effectiveness of powtoon learning media to improve student learning outcomes in economics subjects. The 4-D development model used in this study includes the definition stage, the design stage, the develop stage and the dissemination stage. Data collection using questionnaires and documentation. The data analysis technique uses qualitative and quantitative data types. Based on the research, the results showed that the development of powtoon learning media got a percentage of 81.4% (Eligible). Student learning outcomes have increased the acquisition of a minimum score of 73 and a maximum value of 100. With the gain test, it is stated that 13 students with high score criteria and 7 students obtain medium score criteria. Get a percentage of 97.7% (Very Eligible) on student responses. Thus, it can be stated that the powtoon learning media is feasible to be used in economic learning. The implications of this research are expected to help students and teachers in the learning process.*

## 1. Pendahuluan

Di Indonesia dalam mengelola sebuah pendidikan khususnya pendidikan formal, pengembangan sebuah kurikulum selalu menjadi fokus utama dan terus dilakukan guna untuk memperbaiki serta menjawab dari kebutuhan dari masyarakat (Asri, 2017; Novika Auliyana et al., 2018). Dalam pengembangan kurikulum juga memiliki bagian penting dan esensial khususnya dalam kegiatan dunia pendidikan (Purwadhi, 2019; Setiawan, 2017). Hal ini menyebabkan perubahan kurikulum KTSP/2016 menjadi kurikulum 2013 sampai saat ini membuat evaluasi pendidikan di Indonesia harus

perlu diperbaiki dan terus diperhatikan. Perubahan tersebut terlihat dapat dilihat perbedaannya melalui tujuan, aspek, proses pembelajaran, dan cara penilaiannya (Sudarsana, 2018). Sehingga kedepannya tidak mengalami berbagai permasalahan dan menghambat proses perkembangan selanjutnya (Putri, 2018). Hal yang paling penting dalam proses pendidikan yakni belajar. Dengan kegiatan belajar maka akan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari intruksi seorang pengajar (Budi Yoga Bhakti, 2017; Muntoro & Puspasari, 2017). Hadirnya sebuah pendidikan, seluruh rangkaian dapat digunakan sebagai proses pembimbingan dan pengajaran bagi setiap individu (Indra G & Amaliyah, 2017; Masithoh, 2018). Agar nantinya mampu tumbuh menjadi sosok manusia yang bertanggung jawab, berilmu, serta menjadi sosok yang mandiri (Inanna, 2013; Setyawan et al., 2017). Oleh karena itu, setiap insan manusia pasti membutuhkan sebuah pendidikan (Firman et al., 2018).

Namun kenyataannya, proses pembelajaran belum terlaksana dengan efektif dan efisien. Siswa lebih mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan kurang menarik. Berdasarkan hasil observasi pada kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gresik diketahui fenomena antara lain guru menjadi pusat pembelajaran, sehingga dalam fenomena ini dirasa peserta didik masih belum bisa mandiri dan jauh terbalik dengan kurikulum 2013. Guru sebagai fasilitator dan peserta didik yang diharuskan untuk lebih bisa mandiri. Pemanfaatan media pembelajaran cenderung menggunakan media yang kurang bervariasi, guru cenderung memakai Powerpoint. Oleh karena itu, peserta didik menganggap kurang menarik dan lebih memilih untuk tidak memperhatikan pada saat dijelaskan oleh guru. Fasilitas penunjang pembelajaran yang dimiliki sekolah sangat memadai namun belum digunakan secara efektif dalam penerapan kurikulum berbasis saintifik, tahapan mengamati dikarenakan guru lebih menggunakan metode ceramah. Peserta didik memiliki hak untuk mendapatkan kepuasan dalam menuntut ilmu, khususnya dalam penyampaian materi (Alannasir, 2016). Pengembangan teknologi yang semakin canggih membuat berbagai informasi dapat dimanfaatkan dalam bentuk online maupun offline dengan fasilitas mudah untuk dijangkau (Pangestu & Wafa, 2018). Sehingga peserta didik dapat mengakses melalui media manapun. Kemampuan guru dalam memanfaatkan sebuah teknologi juga menjadi sebuah keberhasilan dalam belajar (Wahyono, 2019). Melalui media pendukung diharapkan guru memiliki keterampilan untuk membuat suasana belajar yang menarik. Selain itu, pengembangan sebuah media juga dapat dimanfaatkan sesuai dengan fasilitas sekolah dan teknologi yang ada (Awalia et al., 2019a).

Pada proses pembelajaran, hadirnya sebuah media sangat diperhatikan sebagai alat perantara dalam penyampaian sebuah materi. Sehingga komunikasi yang terjalin dapat menyampaikan pesan sesuai materi yang disampaikan. Peran media dibutuhkan dalam proses mengajar guna untuk memberikan pemahaman materi yang telah disajikan oleh guru (Ricu Sidiq & Najuah, 2020). Media pembelajaran bisa mengatasi kebosanan dalam lingkungan belajar di kelas (Awalia et al., 2019b; Tafonao, 2018). Dengan demikian pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sudah menjadi kebutuhan mutlak yang digunakan para pendidik untuk menyampaikan sebuah materi dalam pembelajaran serta akan meningkatkan hasil belajar yang diperoleh (Ariyanto et al., 2018). Media pembelajaran yang berbasis teknologi juga dapat digunakan untuk mendukung penyajian dalam materi pembelajaran (Nurdiansyah et al., 2018). Media audio visual merupakan salah satu alat digunakan sebagai media yang menarik dalam proses belajar mengajar (Supriyono, 2018). Pemanfaatan sebuah media sangat dibutuhkan dalam peningkatan hasil belajar, biasanya hasil belajar diukur melalui perubahan pengetahuan, sikap atau perolehan skor nilai dari peserta didik (Wahyu Bagja & Supriyadi, 2018).

Animasi *Powtoon* salah satu media interaktif online yang didalamnya terdapat berbagai macam template yang digunakan untuk membuat materi yang akan disampaikan kepada peserta didik melalui visualisasi yang menarik (Nurdiansyah et al., 2018; Pais et al., 2017). Selain itu, *powtoon* sudah direkomendasikan menjadi program yang cocok digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang nasional. Karena sudah memiliki alat dan berbagai efek yang cocok untuk mempengaruhi kreativitas, pemikiran dinamis, serta hasil belajar anak (Pais et al., 2017). *Powtoon* merupakan salah satu dari enam software animasi terbaik tahun 2020 (Sari, 2020). Dengan visualisasi *powtoon* ini dapat merangsang motivasi dan minat belajar, khususnya dalam materi ekonomi. Selain itu, Hasil dari *powtoon* dapat berupa mp4 yang sudah dilengkapi dengan animasi, audio serta musik yang berbeda (Marlena et al., 2018). Materi pelajaran ekonomi yang menjadi momok pelajaran yang susah untuk dipahami dan sekaligus banyaknya materi pada setiap bab yang harus dimengerti oleh peserta didik. Maka dengan hadirnya *powtoon* sedikit lebihnya bisa membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung dan bisa mendapatkan hasil belajar secara maksimal. Menurut peserta didik hasil belajar digunakan sebagai segala puncak proses belajar yang selama ini sudah terlaksana dan dilakukan (Wahyu Bagja & Supriyadi, 2018). Dengan adanya perubahan dalam hasil belajar yang diperoleh dari peserta didik dapat diketahui bahwa mereka telah melakukan perbuatan belajar, peningkatan dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan, serta sikap atau tindakan yang lebih baik lagi (Ariyanto et al., 2018).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan dengan hadirnya video animasi digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran yang ada disekolah akan mengoptimalkan motivasi belajar bagi peserta didik (Alannasir, 2016). Media *powtoon* ini layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran (Awalia et al., 2019b; Marlina et al., 2018; Pais et al., 2017). Penelitian ini bertujuan untuk mengukur kelayakan, keefektifan, serta kepraktisan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Sehingga media ini diharapkan dapat mendorong motivasi belajar peserta didik serta memahami materi ekonomi khususnya pada materi kerjasama ekonomi internasional. Peserta didik akan lebih antusias ketika media pembelajaran dikemas dengan menggunakan sebuah video yang memuat animasi, gambar serta suara. Serta keterampilan dari peserta didik sangat diperhatikan sesuai dengan pendekatan saintifik yang diterapkan. Sehingga dalam proses penerapannya, media menjadi salah satu alat untuk keberhasilan proses pembelajaran yang terlaksana.

## 2. Metode

Pada tahap ini, peneliti memilih penelitian pengembangan atau *Research and Development* (Sugiyono, 2016). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu video pembelajaran animasi *powtoon*. Penelitian ini menggunakan Model 4-D yaitu Define (pendefinisian), Design (perencanaan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran) (Trianto, 2010). Penelitian pada bulan maret 2021 di SMA Negeri 1 Gresik dengan subjek yang dituju yaitu peserta didik Kelas XI IPS 1 yang berjumlah 20 siswa. Dalam hal ini seorang peneliti mengambil data menggunakan jenis data kuantitatif dan kualitatif. Pada data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli dan angket dari pengguna yakni hasil pretest-posttest peserta didik XI IPS 1. Sedangkan data kualitatif akan diperoleh melalui lembar respon peserta didik secara menyeluruh dari validasi oleh para ahli. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskripsi persentase. Dimana mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase yang nantinya akan dijelaskan melalui sebuah kalimat yang bersifat kualitatif. Data validasi yang diperoleh dari hasil telaah oleh para ahli yaitu berupa saran dan komentar yang dianalisis secara deskriptif kualitatif. Selanjutnya data akan digunakan sebagai acuan peneliti untuk revisi media pembelajaran *powtoon*. Hasil analisis data, selanjutnya dapat menggunakan skala likert dengan mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif. Pada kesimpulan analisis data dapat diinterpretasi menggunakan persentase kelayakan, dapat dilihat pada Table 1.

**Table 1.** Kriteria Interpretasi Kelayakan

Presentase (%)	Kriteria
0-20	Sangat Tidak Layak
21-40	Tidak Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Sumber : (Riduwan, 2018)

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh berdasarkan model pengembangan 4-D yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. *Pertama*, pada tahap pendefinisian diperoleh hasil bahwa SMA Negeri 1 Gresik menggunakan kurikulum 2013 sebagai landasan dalam proses pembelajaran yang diterapkan. Selain itu diketahui bahwa kurang adanya variasi media yang digunakan oleh guru, sehingga melahirkan pembelajaran yang cukup membosankan. Peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gresik memiliki rata-rata usia 16 tahun. Menurut Piaget (Juwantara, 2019) usia tersebut masuk pada tahap formal. Pada usia tersebut peserta didik lebih mudah untuk berpikir konkrit maupun abstrak. Sehingga pada materi pembelajaran yang memuat teori yang abstrak akan mampu lebih mudah untuk dipahami peserta didik. Sedangkan pada materi kerja sama ekonomi internasional peserta didik memiliki kesulitan memahami materi tersebut yang dikarenakan banyaknya materi yang dipelajari. Selanjutnya, mereka dituntut untuk memahami dan menghafal sub-sub materi yang telah disajikan. Untuk mengetahui tujuan penelitian pembelajaran tercapai atau tidak. Peneliti melakukan uji soal evaluasi berupa Pretest – Posttest ( 15 butir soal dengan pilihan ganda). *Kedua*, tahap perencanaan atau design digunakan untuk mengkonsep sebuah produk yang akan dibuat yaitu video animasi *powtoon*. Produk tersebut dikembangkan sesuai dengan kebutuhan serta berdasarkan materi yang sudah dikaji. Tampilan produk media dapat dilihat pada gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Tampilan Opening Video



Gambar 2. Tampilan Halaman Materi

Ketiga, tahap pengembangan media pembelajaran yang dilakukan yaitu validasi oleh ahli untuk menguji kelayakan sebuah media pembelajaran yang dibuat. Pada validasi ahli materi oleh dosen ahli. Diperoleh hasil rekapitulasi nilai dapat dilihat pada Tabel 2. Tabel 2 menjelaskan bahwa pada variabel kualitas dan tujuan memiliki persentase sebesar 64% (Layak). Kemudian, pada tabel variabel kualitas instruksional memiliki persentase sebesar 73.3% (Layak). Sedangkan, pada tabel variabel kualitas teknis memiliki nilai persentase 80% (Layak). Sehingga validasi materi pada pengembangan materi pembelajaran *powtoon* memiliki nilai rata-rata sebesar 72.2% atau  $\geq 81\%$  (Layak). Selanjutnya, pada validasi media oleh 2 ahli media diperoleh hasil rekapitulasi nilai dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

No	Variabel	Presentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	64%	Layak
2	Kualitas Instruksional	73.3%	Layak
3	Kualitas Teknis	80%	Layak
<b>Presentase</b>		<b>217.3%</b>	-
<b>Rata-Rata Presentase</b>		<b>72.4%</b>	<b>Layak</b>

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Validasi Media

No	Variabel	Presentase	Kriteria Kelayakan
1	Tampilan	100%	Sangat Layak
2	Pewarnaan	90%	Sangat Layak
3	Huruf	100%	Sangat Layak
4	Gambar dan Audio	90%	Sangat layak
<b>Presentase</b>		<b>380%</b>	-
<b>Rata - Rata Presentase</b>		<b>95%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *powtoon* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah dengan kriteria  $\geq 81\%$  (Sangat Layak). Kemudian pada validasi evaluasi soal oleh dosen ahli Diperoleh hasil rekapitulasi dapat dilihat pada Tabel 4.

Table 4. Rekapitulasi Nilai Validasi Evaluasi Soal

No	Variabel	Persentase	Kriteria Kelayakan
1	Kualitas isi dan tujuan	80%	Sangat Layak
2	Penulisan Soal	68%	Layak
3	Kualitas soal	80%	Sangat Layak
4	Bahasa	80%	Sangat Layak
<b>Persentase</b>		<b>308%</b>	-
<b>Rata-Rata Persentase</b>		<b>77%</b>	<b>Layak</b>

Berdasarkan tabel diatas, dijelaskan bahwa pada variabel kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase sebesar 80% dengan memiliki kriteria sangat layak. Variabel penulisan soal memiliki hasil persentase 68% dengan kriteria layak. Selanjutnya, pada variabel kualitas soal persentasenya sebesar 80% dengan kriteria sangat layak dan variabel Bahasa memperoleh persentase 80% dengan kriteria sangat layak. Sehingga memiliki rata-rata 77% dengan kriteria "Layak". Pada uji coba terbatas dilakukan

dengan mengambil 20 peserta didik untuk menjadi subyek. Diberikan 15 butir soal pretest dan disusul 15 butir soal posttest dengan kriteria soal yang sama. Hasil nilai peserta didik dapat dilihat pada Tabel 5.

**Table 5.** Hasil Nilai Pretest-Posttest Peserta Didik

No Urut Siswa	KKM	Nilai		N-Gain	Keterangan
		Pretest	Posttest		
1.	70	66	80	0.4	Sedang
2.	70	53	86	0.7	Tinggi
3.	70	73	93	0.7	Tinggi
4.	70	80	100	1.0	Tinggi
5.	70	86	100	1.0	Tinggi
6.	70	73	80	0.3	Sedang
7.	70	73	100	1.0	Tinggi
8.	70	66	93	0.8	Tinggi
9.	70	53	73	0.4	Sedang
10.	70	66	86	0.6	Sedang
11.	70	73	93	0.7	Tinggi
12.	70	53	93	0.9	Tinggi
13.	70	53	93	0.9	Tinggi
14.	70	86	100	1.0	Tinggi
15.	70	80	93	0.7	Tinggi
16.	70	66	80	0.4	Sedang
17.	70	53	73	0.8	Tinggi
18.	70	73	93	0.7	Tinggi
19.	70	53	80	0.6	Sedang
20.	70	66	80	0.4	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa menggunakan media *powtoon* mampu meningkatkan keefektifan siswa dengan dibuktikannya hasil nilai pretest yang diperoleh terdapat nilai terendah 53 dan nilai tertinggi 86. Sedangkan perolehan nilai hasil posttest mengalami peningkatan dengan nilai terendah 73 dan nilai tertinggi 100. Sehingga uji gain menyebutkan bahwa 13 peserta didik dengan memperoleh kriteria nilai tinggi dan 7 peserta didik memperoleh kriteria nilai sedang. Setelah memperoleh hasil nilai dari evaluasi yang berikan. Selanjutnya angket respon media pembelajaran yang telah didapat dapat dilihat pada Tabel 6.

**Table 6.** Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik

Variabel	Rata-Rata Persentase
Kualitas isi dan tujuan	96.6%
Kualitas Instruksional	98%
Kualitas Teknis	98.5%
<b>Total rata-rata</b>	<b>97.7%</b>

Berdasarkan tabel diatas. Persentase hasil respon peserta didik terhadap media pengembangan rata-rata setiap variabel memiliki nilai di atas 60%. Selanjutnya dapat diperoleh total rata-rata rekapitulasi angket respon sebesar 97.7%.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran *powtoon* diperoleh berdasarkan model pengembangan 4-D yaitu Define, Design, Develop ,dan Disseminate termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* layak digunakan pada proses pembelajaran. Media ini layak digunakan dilihat dari beberapa aspek. Pertama, dari penyajian materi juga sudah dibuat secara kompleks mengenai bab materi yang disajikan, penyusunan bahasa diperhatikan untuk membuat para peserta didik paham akan materi, serta mempermudah dalam memahami pesan dari materi tersebut. Pengembangan teknologi yang semakin canggih membuat berbagai informasi dapat dimanfaatkan dalam



bentuk online maupun offline dengan fasilitas mudah untuk dijangkau (Pangestu & Wafa, 2018). Sehingga peserta didik dapat mengakses melalui media manapun.

Selanjutnya, pada kelayakan media yang terdiri dari tampilan, pewarnaan, huruf, gambar dan audio. Hal ini dalam penyusunan sebuah media, perlu diperhatikan beberapa aspek seperti audio, animasi, maupun gambar guna untuk meningkatkan wawasan, pengetahuan serta pengalaman. Selain itu, media yang disajikan dalam bentuk gambar yang berstruktur akan mempermudah guru dalam proses asosiasi siswa (Supriyono, 2018). Kemudian evaluasi soal sudah disusun sesuai dengan indikator yang ditentukan. Sehingga pada soal yang disusun dapat meningkatkan aktivitas berpikir peserta didik yang ditandai dengan meningkatkan hasil belajar yang didapat. Sehingga perolehan akumulasi persentase kelayakan media *powtoon* sebesar 81.4% dengan kategori "Layak". Hal ini menandakan bahwa pengembangan media *powtoon* pada mata pelajaran ekonomi variasi materi kerja sama ekonomi internasional dapat digunakan sebagai media yang layak dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan sebuah media juga dapat mengoptimalkan motivasi serta minat belajar peserta didik (Ismawati, 2017). Karena sejatinya dalam proses pembelajaran yang baik akan melahirkan proses belajar yang efektif (Jundu et al., 2019).

Keefektifan media pembelajaran digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Revisi yang dilakukan oleh para ahli dan memperoleh nilai validasi evaluasi soal dengan kategori "Layak". Sehingga dalam merumuskan soal evaluasi yang diberikan kepada peserta didik dinyatakan mampu untuk mendorong keterampilan dalam meningkatkan daya berpikir. Selain itu pengemasan 15 butir soal yang sudah memuat seluruh cakupan materi sesuai dengan kompetensi dasar yang diterapkan. Mengingat bahasa yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda peserta didik, membuat soal yang diberikan akan menjadi lebih mudah untuk dipahami. Sehingga perolehan nilai peserta didik diatas rata-rata KKM yang berlaku. Hasil uji gain yang diperoleh yakni 0.7 dengan kategori "Tinggi". Setelah diberikan sebuah media pembelajaran berupa video *powtoon* peserta didik cenderung lebih aktif dan tanggap untuk menerima materi yang dikemas dalam video animasi tersebut. Ada beberapa faktor yang ditemui dilapangan, bahwasanya pengemasan materi dalam sebuah video animasi serta hubungan baik pengajar dengan siswa akan sangat mempengaruhi peningkatan hasil belajar. Selain itu, antusias peserta didik dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Selaras dengan penelitian oleh Rupawati et al (2017) diketahui bahwa pembelajaran yang menggunakan video audio-visual akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar (Awalia et al., 2019b; Pais et al., 2017). Oleh karena itu, media pembelajaran *powtoon* dibuktikan dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gresik pada materi kerja sama ekonomi internasional.

Kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari uji coba terbatas kepada 20 peserta didik pada tanggal 29 maret 2021. Kepraktisan ini diukur dengan memberikan angket respon peserta didik mengenai media yang sudah ditayangkan. Ada beberapa variabel yang diukur, salah satunya pada variabel kualitas instruksional dimana memiliki persentase terbesar yakni, diketahui bahwa media pembelajaran *powtoon* membantu peserta didik memahami sebuah materi khususnya pada materi kerjasama ekonomi internasional. Selain itu media pembelajaran *powtoon* sangat menarik dan menyenangkan dikarenakan materi yang dikemas sangat membantu peserta didik untuk lebih muda tanggap dalam mempelajari materi khususnya pada pelajaran ekonomi. Terlebih pada evaluasi soal pretest-posttest yang dikemas sedemikian rupa, sehingga siswa cenderung menikmati proses pengerjaan tanpa ada sebuah paksaan, seperti pada awalnya siswa kurang bersemangat mengikuti pelajaran setelah ditayangkan sebuah video animasi timbul rasa keingintahuan mengenai materi yang disampaikan. Karena siswacenderung lebih fokus menyukai proses pembelajaran yang mengandung visualisasi daripada mendengarkan guru menerangkan (Ariyanto et al., 2018).

Temuan penelilitan sebelumnya menyatakan media *powtoon* dapat digunakan pada proses pembelajarn (Nurdiansyah et al., 2018; Pangestu & Wafa, 2018). Media *powtoon* juga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Ariyanto et al., 2018; Marlana et al., 2018; Pais et al., 2017). Dengan hadirnya video animasi digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran yang ada disekolah akan mengoptimalkan motivasi belajar bagi peserta didik (Alannasir, 2016). Sehingga media ini diharapkan dapat mendorong motivasi belajar peserta didik serta memahami materi ekonomi khususnya pada materi kerjasama ekonomi internasional. Peserta didik akan lebih antusias ketika media pembelajaran dikemas dengan menggunakan sebuah video yang memuat animasi, gambar serta suara. Serta keterampilan dari peserta didik sangat diperhatikan sesuai dengan pendekatan saintifik yang diterapkan. Sehingga dalam proses penerapannya, media menjadi salah satu alat untuk keberhasilan proses pembelajaran yang terlaksana.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka media pembelajaran *powtoon* sebagai media pembelajaran ekonomi sudah memenuhi kriteria layak menurut ahli materi, ahli media, ahli evaluasi. Kepraktisan penggunaan media pembelajaran *powtoon* dengan variasi materi kerja sama ekonomi internasional telah dinyatakan layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Direkomendasikan penelitian selanjutnya perlu adanya variasi animasi yang lebih menarik, menerapkan media pembelajaran *powtoon* pada materi lainnya. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

#### Daftar Rujukan

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>.
- Asri, M. (2017). Dinamika Kurikulum Di Indonesia. *Modelling: Jurnal Program Studi PGMI*, 4(2), 192–202.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019a). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019b). 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>.
- Budi Yoga Bhakti. (2017). Evaluasi Program Model CIPP Pada Proses. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah*, 1(2), 75–82. <http://www.journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/JIPFRI/article/view/109/71>.
- Firman, Baedhowi, & Murtini, W. (2018). The Effectiveness of The Scientific Approach to Improve Student Learning Outcomes. *International Journal of Active Learning*. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijal.v3i2.13003>.
- Inanna. (2013). Peran Pendidikan Karakter Dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral. *Jurnal Pendidikan Karakter, Vol 1*(1), 27–33. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1287>.
- Indra G, A., & Amaliyah, I. (2017). Pengaruh Pendekatan Saintifik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Analisis Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Edunomic*, 5. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/ejpe.v5i1.1071>.
- Ismawati, L. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MAN Di Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol.1*, 91–104. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26740/jpeka.v1n2.p091-104>.
- Jundu, R., Jehadus, E., Nend, F., Kurniawan, Y., & E. Men, F. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., Dwi Jayanti, F., Parjo, & Sudarwanto, T. (2018). Penyegaran Kemampuan Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Melalui Aplikasi *Powtoon* dan Screen O Matic. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, Vol 2, 204–223. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPMM.002.2.04>.
- Masithoh, D. (2018). Teachers' Scientific Approach Implementation in Inculcating the Students' Scientific Attitudes. *Jurnal Prima Edukasia*, 32–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpe.v6i1.14282>.
- Muntoro, P., & Puspasari, D. (2017). Pengembangan Modul pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Jenis-jenis Surat atau Dokumen Kelas XI Jurusan Administrasi Perkantoran. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 1(1), 44. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v1n1.p44-53>.
- Novika Auliyana, S., Akbar, S., & Yuniastuti. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572–1582. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11796>.
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics*, 15. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>.
- Pais, M. H. R., Nogués, F. P., & Muñoz, B. R. (2017). *Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs*. 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025>.
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif *Powtoon* pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeru 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11. <https://doi.org/10.17977/UM014v11i12018p071>.
- Purwadhi. (2019). Pengembangan Kurikulum dalam Pembelajaran XXI. *Mimbar Pendidikan*, 4(2), 103–112. <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i2.22201>.
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jps.091.01>.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sari, F. (2020). *6 Software Animasi Terbaik Untuk Anak-Anak [2020]*.
- Setiawan, D. (2017). Pendekatan Saintifik dan Penilaian Aumentik untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 1(2). <https://doi.org/10.24269/ajbe.v1i2.683>.
- Setyawan, A., Suwandi, S., Slamet, S. Y., Keguruan, F., Universitas, P., & Maret, S. (2017). Muatan Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Di Pacitan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 199–211. <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.21778>.
- Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Peningkatan Mutu Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(1), 20. <https://doi.org/10.25078/jpm.v4i1.395>.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. PT Bumi Aksara.
- Wahyono, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penilaian Hasil Belajar pada Generasi Milenial di Era Revolusi Industri 4.0. *Proceeding of Biology Education*. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.23>.
- Wahyu Bagja, S., & Supriyadi, D. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Edutechno*, Vol.18. <https://doi.org/10.31227/osf.io/8wcb9>.