

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON  
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X  
MATERI BANK SENTRAL DAN PERANANNYA DALAM PEREKONOMIAN DI MA  
AN-NIDHOMIYAH DESA JADDIH**

**Muhtadi**

STKIP PGRI Bangkalan, Prodi Pendidikan Ekonomi,  
STKIP PGRI Bangkalan  
*Muhtadi1722211040ekonomi@gmail.com*

*ABSTRAK*

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran powtoon Untuk Mata pelajaran Ekonomi dan Menganalisis kelayakan produk media pembelajaran Powtoon berdasarkan para ahli Serta Menganalisis Keefektifan penggunaan media pembelajaran Powtoon yang diajarkan di kelas X di MA An-Nidhomiyah di Desa Jaddih menggunakan model pembelajaran ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X yang berjumlah 23 siswa. Tehnik pengambilan data menggunakan angket atau kuesioner yang ditujukan untuk ahli bahasa, ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran, dan siswa kelas X MA An-Nidhomiyah Jaddih. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa rata-rata perolehan skor dari keseluruhan hasil validasi adalah 3,7 dan termasuk dalam kategori "baik" Dan dari hasil Validasi siswa diperoleh skor sebesar 4,75 dan memiliki tingkat persentase kelayakan sebesar 95%. Sangat baik Dan dilihat dari hasil penilaian preetest dan posttest mengalami kenaikan sebesar 34,2 % maka produk pembelajaran bermedia powtoon untuk materi Bank sentral dan peranannya dalam perekonomian sangat baik/sangat layak digunakan untuk siswa kelas X*

*Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon*

*ABSTRACT*

*This study aims to determine the development of a product, namely Powtoon learning media for Economics subjects and to analyze the feasibility of Powtoon learning media products based on experts and to analyze the effectiveness of using Powtoon learning media taught in class X at MA An-Nidhomiyah in Jaddih Village using the ADDIE learning model. . This research was conducted in class X, totaling 23 students. The data collection technique used a questionnaire or questionnaire aimed at linguists, media experts, material experts, subject teachers, and students of class X MA An-Nidhomiyah Jaddih. From the results of the study, it can be seen that the average score obtained from the overall validation results is 3.7 and is included in the "good" category. Very good And judging by the results of the preetest and posttest assessments, there was an increase of 34.2%, then the learning product using powtoon media for the subject of the central bank and its role in the economy was very good/very suitable for use for class X students*

*Keywords: Powtoon Learning Media Development*

---

---

## PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pendidikan adalah proses untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang atau beberapa orang yang bertujuan untuk mendewasakan manusia melalui pengajaran dan latihan. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Wedan, 2018).

Menurut P.A Samuelson (Putong, 2013:3), Ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari bagaimana orang-orang dan masyarakat membuat pilihan, dengan atau tanpa penggunaan uang, dengan menggunakan sumber-sumber daya yang terbatas tetapi dapat dipergunakan dalam berbagai cara untuk menghasilkan berbagai jenis barang dan jasa dan mendistribusikannya untuk keperluan konsumsi, sekarang dan di masa datang, kepada berbagai orang dan golongan masyarakat. Menurut Mankiw (Putong, 2013:4), Sehingga dari berbagai pengertian atau definisi para ahli dapat disimpulkan bahwa ekonomi adalah suatu ilmu yang mempelajari bagaimana masyarakat mampu mengelola sumber daya yang terbatas tapi mampu menghasilkan berbagai jenis barang dan jasa yang berguna kepada masyarakat itu sendiri.

Al-hafidz dan Haryono (2018; 1) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana & Rivai dalam (sutirman, 2013) dengan adanya media pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuh kembangkan motivasi belajar siswa, di dalam metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar, dan agar siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar. Selain itu, media pembelajaran membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi yang dapat digunakan secara mandiri dalam belajar dimana saja dan kapan saja.

Menurut Kemp *et.al* (dalam Uno dan Nina, 2011: 124) melalui media pembelajaran TIK materi akan ditampilkan lebih ringkas, kegiatan pembelajaran lebih menarik, lebih Interaktif, waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi lebih sedikit, dapat digunakan dimana saja, serta mampu menunjukkan sikap positif siswa dalam proses lebih baik lagi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terus berkembang dengan cepat, fenomena tersebut akan memberikan dampak dalam berbagai bidang kehidupan termasuk dunia pendidikan. Oleh karena, itu lembaga pendidikan sebagai wadah untuk mencerdaskan dan mencetak sumber daya manusia harus mampu meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga akhirnya mampu bersaing untuk mewujudkan kualitas pembelajaran dimasa yang akan datang.

Berdasarkan hasil yang di dapat pada saat melaksanakan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi pada saat melakukan studi pendahuluan, salah satu materi pembelajaran ekonomi yaitu Bank Sentral dan peranannya dalam perekonomian Indonesia merupakan materi dengan menerapkan peserta didik untuk terjun langsung dalam memahami materi secara maksimal sehingga peserta didik dapat mempelajarinya dengan praktek langsung di lapangan, pada kenyataannya dengan keterbatasan waktu dan tidak memungkinkan peserta didik untuk mempelajari materi bank sentral dan peranannya dalam perekonomian Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena adanya keterbatasan waktu juga perijinan dari sekolah.

Hasil observasi lanjutan, peneliti menemukan fakta pada saat penyampaian informasi pembelajaran di kelas, guru menggunakan model pembelajaran langsung yaitu metode ceramah, dan penggunaan media media adalah LKS, *powerpoint* dan buku paket Ekonomi, sehingga dengan keterbatasan fasilitas yang tersedia di sekolah, sehingga tidak selamanya dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas menggunakan alat bantu media pembelajaran. Hal tersebut dapat dibantu dengan media yang praktis dan edukatif dengan penggunaan *smarthphone* android saat proses belajar mengajar membuat peserta didik merasa penyampaian informasi pembelajaran ekonomi monoton dan membosankan pada saat proses pembelajaran yang berlangsung. Sehingga keadaan peserta didik tidak memperhatikan pelajaran untuk bermain *smarthphone* masing-masing. Hal tersebut memiliki dampak pada proses pembelajaran

berlangsung dengan tidak maksimal di dalam kelas, dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik yang masih jauh dengan ketentuan KKM sekolah, yaitu delapan puluh (80).

Teori Konstruktivisme mengenalkan bahwa belajar merupakan kegiatan manusia dalam membangun maupun menciptakan pengetahuannya, dalam teori belajar yang dijelaskan oleh David Ausubel yang sangat dekat dengan pernyataan teori konstruktivisme (Sani, 2016, p. 15). Dengan memberikan pelajaran kepada siswa dalam mempelajari pentingnya pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta dalam sebuah pengertian yang sudah dimiliki maka disitulah terjadi pembelajaran yang bermakna. Selain itu terdapat kejelasan stabilitas dalam menggunakan game edukasi berbasis android dengan bekal pengetahuan yang dimiliki maka siswa dapat menjadikan sebuah proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti Proses pembelajaran yang berlangsung di MA An-Nidhomiyah Desa Jaddih masih banyak menggunakan buku manual untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain itu, guru juga masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar khususnya pembelajaran ekonomi sehingga siswa merasa bosan dan lebih memilih untuk melakukan hal-hal lain seperti tidur atau menggambar di buku catatan ketika proses pembelajaran berlangsung. Pelajaran Ekonomi dianggap sulit oleh siswa karena memerlukan pemahaman konsep yang baik khususnya pada materi Bank Sentral dan Peranannya terhadap perekonomian Indonesia, karena membutuhkan pemahaman yang lebih kompleks. Pelajaran ekonomi membutuhkan kemampuan untuk berkonsentrasi secara penuh agar siswa dapat memahami secara maksimal. Kemampuan tersebut bisa muncul dikarenakan kesenangan, maka dari itu guru harus membawa siswa menuju suasana yang menyenangkan dan siswa bisa fokus pada materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, sebagian besar telepon genggam yang digunakan oleh siswa ialah smartphone dengan spesifikasi yang sudah memadai untuk dioperasikan dalam suatu aplikasi yang bermanfaat untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan gambaran tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, lebih efisien, dan lebih efektif yaitu media pembelajaran Powtoon berbasis android pada mata Pelajaran Ekonomi kelas X Materi Bank sentral dan peranannya dalam perekonomian Indonesia di MA An-Nidhomiyah desa Jaddih

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, masalah yang dihadapi oleh koperasi KPRI di Bangkalan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran Powtoon pada mata pelajaran Ekonomi kelas X ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Powtoon berdasarkan penilaian dari para ahli?
3. Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran Powtoon pada mata pelajaran ekonomi kelas X di MA An-Nidhomiyah di Desa Jaddih?

## **KAJIAN TEORI**

Menurut Smaldino, (2011, p.7) Istilah media merupakan bentuk jamak dari “Perantara (Medium)” merupakan sarana Komunikasi. Jadi media merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut Oemar Hamalik (Fatah Syukur, 2012, P125) Mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat, manusia, materi serta metode atau teknik yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber pesan, dalam hal ini adalah guru kepada penerima pesan yaitu siswa dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa sehingga siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diinginkan.

Sharon E. Smaldino (2014) membagi media menjadi enam kategori dasar yaitu teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang-orang bisa berupa guru, siswa dan para ahli. Berikut penjelasan dari masing-masing kategori.

- 1) Teks merupakan karakter alfanumerik yang mungkin ditampilkan dalam format apapun baik buku, poster dan sebagainya.
- 2) Audio mencakup apa saja yang bisa didengar baik itu suara orang, musik dan sebagainya.
- 3) Visual merupakan kategori yang sering digunakan untuk memperjelas materi seperti diagram dan gambar pada sebuah buku atau foto dan sebagainya
- 4) Video merupakan media yang menampilkan gambar dan gerakan seperti animasi, rekaman video dan sebagainya.
- 5) Perekayasa merupakan media tiga dimensi yang dapat disentuh dipegang oleh siswa.
- 6) Orang-orang bisa berupa guru, siswa atau para ahli di bidangnya. orang sangat penting bagi siswa, karena orang merupakan sumber pesan.

**a) Format Media**

Format media merupakan bentuk fisik yang didalamnya pesan disertakan dan ditampilkan. Format media mencakup, sebagai misal format slide power point (teks dan visual), format CD (suara dan musik), format DVD (video) serta multimedia komputer dan website (audio, video dan teks). Masing-masing format media memiliki kelebihan dan kelemahan dalam hal jenis pesan yang dapat ditampilkan.

Fatah Syukur (2005: 132) memberikan contoh format media terdiri dari

- 1) Bahan-bahan catatan atau membaca seperti buku, koran, majalah dan sebagainya
- 2) Alat-alat audiovisual yang digolongkan menjadi
  1. Media tanpa proyeksi seperti papan flanel, bagan diagram dan sebagainya
  2. Media tiga dimensi seperti diorama, benda tiruan, boneka dan sebagainya.
  3. Media menggunakan teknik atau alat seperti video, multimedia komputer, audio dan sebagainya.
- 3) Sumber masyarakat berupa obyek peninggalan sejarah, dokumentasi dan sebagainya

Ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam menentukan format media seperti teknologi yang tersedia, keragaman siswa, tujuan pembelajaran yang akan dicapai (kognitif, afektif, kemampuan motorik, atau antarpersonal), situasi atau keadaan pembelajaran (kelompok besar, kelompok kecil atau pembelajaran mandiri), kemampuan menyajikan dari tiap-tiap format media.

**b) Kriteria Media Pembelajaran**

Di sisi lain, menurut Asyhar (2012:81) kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media adalah sebagai berikut.

- 1) Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya.
- 2) Cocok dengan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 3) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi.
- 4) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, psikomotor.
- 5) Praktis, luwes, dan tahan. Kriteria ini menuntun guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.
- 6) Berkualitas baik. Kriteria media secara teknis harus berkualitas baik.
- 7) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif.
- 8) Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan materi yang akan dipelajari, serta metode dan pengalaman belajar yang diberikan kepada siswa.

**c) Fungsi Media Dalam Pembelajaran**

Dalam suatu proses pembelajaran terdapat dua unsur yang amat penting adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Penggunaan media bisa berperan banyak untuk belajar. Jika pembelajarannya berpusat pada guru media digunakan untuk mendukung penyajian pembelajaran. Serta apabila pembelajaran berpusat pada siswa, siswa merupakan pengguna utama media tersebut untuk meningkatkan belajar, peran guru sebagai pengelola kreatif dari proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut Yudhi Munadi (2010).

(Yudhi Munadi, 2010 p.36) memfokuskan dua hal fungsi dari media pembelajaran yaitu

- 1) Fungsi yang didasarkan pada medianya terdapat tiga fungsi media pembelajaran yaitu:
  - a) Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan sebagainya
  - b) Media pembelajaran sebagai fungsi semantik yaitu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna dan maksudnya dapat difahami oleh siswa (tidak verbalistik).
  - c) Media pembelajaran sebagai fungsi manipulatif yaitu kemampuan media untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta kemampuan media untuk mengatasi keterbatasan inderawi.

**d) Jenis Media yang biasa digunakan dalam Pembelajaran**

Media pembelajaran yang digunakan saat ini sangat bervariasi. Media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik akan menyebabkan mahasiswa jenuh. Kejenuhan tersebut akan mempengaruhi perhatian dan motivasi mahasiswa dalam proses perkuliahan (Basri, Waspo, & Sumarni, 2013). Jenis media pembelajaran yang sering digunakan antara lain:

1) **Media Audio**

Jenis media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran.

Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2) **Media Visual**

Jenis media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor.

Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Jenis media pembelajaran visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak.

- a) **Media visual diam** Foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rnkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.
- b) **Media visual gerak** Gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3) **Media Audio Visual**

Jenis media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

- a) **Media audiovisual diam** TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b) **Media audio visual gerak** Film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

## METODOLOGI PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang mengembangkan media pembelajaran Powtoon. Model pengembangan pada penelitian adalah Model pengembangan ADDIE. sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016).

Dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap. Mulyatiningsih (2016) mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X MA An-Nidhomiyah Desa Jaddih, Kec. Socah, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur 69116. Penelitian yang dilakukan melalui tahap persiapan pada bulan Agustus 2021

### Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry (Endang Mulyatiningsih, 2012 : 200), yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang sudah dijelaskan sebelumnya. Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan.

### Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan (*educational research and development*) yang bertujuan mengembangkan software berupa sumber belajar bagi siswa yang berbasis android pada mata pelajaran Ekonomi Kelas X di MA An-Nidhomiyah. Penelitian pengembangan pendidikan meliputi proses pengembangan, validasi produk, dan uji coba produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan dalam pembelajaran. Endang Mulyatiningsih (2013: 161) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah

### Teknik dan Instrumen pengumpulan data

#### Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Cara memperoleh data tersebut menggunakan angket atau kuesioner yang ditujukan untuk ahli bahasa, ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran, dan siswa kelas X MA An-Nidhomiyah Jaddih.

Data diperoleh dengan berbagai cara, diantaranya yaitu wawancara, penyebaran angket atau kuesioner, observasi, dan tes kelas yaitu *pree test&post test*. Data-data tersebut termasuk data kualitatif dan data kuantitatif.

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sekolah dan karakteristik dari peserta didik, angket atau kuesioner diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan, observasi dilakukan sebagai pengawalan terhadap pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, sedangkan tes kelas digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan.

Kuesioner atau angket merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner efektif digunakan untuk penelitian yang memiliki jumlah sampel banyak karena pengisian kuesioner dapat dilakukan bersama-sama dalam satu waktu. Kuesioner dapat mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data/keterangan. Subjek penelitian dapat menjawab Berikut ini adalah kisi-kisi Instrumen angket penilaian Media Pembelajaran Aplikasi Android oleh ahli Materi, ahli media dan praktisi pembelajaran ekonomi (Guru dan Siswa) sesuai dengan keadaannya tanpa dipengaruhi oleh orang lain. Waktu pengisian kuesioner disesuaikan dengan waktu luang yang dimiliki subjek penelitian (Mulyatiningsih, 2012:28)

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpul data pada penelitian ini sesuai dengan metode yang digunakan yaitu berupa kuesioner atau angket. Pada penelitian ini, menggunakan bentuk Angket tertutup (closed questionnaire). Karena kuesioner atau angket yang diberikan kepada responden memiliki jawaban yang sudah disediakan dan tidak memberi peluang kepada responden untuk menambah keterangan lain. Sehingga ketika pelaksanaan pengambilan data responden hanya akan menjawab pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan jawaban yang disediakan. Kuesioner tertutup dapat dirancang dengan beberapa jenis skala jawaban yaitu: skala Likert, skala Guttman, skala semantic differential dan skala Thurstone. Pada penelitian ini peneliti menggunakan skala Likert dikarenakan skala likert sering digunakan untuk mengungkap sikap dan pendapat seseorang (Mulyatiningsih, 2011:28).

Tanggapan responden dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban mulai dari Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S), Sangat Setuju (SS) pada kolom jawaban yang sudah disediakan dan responden tinggal memilih salah satu jawaban yang dirasa paling tepat. Instrumen kuesioner dibuat berjumlah 4-unit yang ditujukan untuk Ahli Bahasa, ahli media, ahli materi, dan instrumen angket untuk praktisi lapangan yaitu siswa kelas X MA An-Nidhomiyah di Desa Jaddih.

## BAHASAN UTAMA

### Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau Research and development (R&D) merujuk pada prosedur pengembangan Borg dan Gall. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media video *powtoon* sebagai media pembelajaran untuk materi Bank Sentral dan peranannya dalam perekonomian. Subjek penelitian ini adalah siswa MA An-Nidhomiyah Jaddih. Sepuluh langkah penelitian pengembangan dari Borg dan Gall disederhanakan menjadi 7 langkah oleh peneliti. Hal ini karena keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga yang dimiliki peneliti. Tujuh langkah tersebut adalah mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, dan pembuatan produk. Berikut ini adalah penjabaran hasil penelitian hasil penelitian berdasarkan ketujuh langkah tersebut:

### Hasil Pengumpulan Informasi

Penelitian ini menggunakan observasi dan kuesioner untuk mengetahui seberapa penting atau mendesak pengembangan media *powtoon* dalam suatu proses pembelajaran, terutama pada materi cerita pendek. Peneliti berusaha mengumpulkan informasi-informasi penting mengenai kebutuhan siswa mengenai media pembelajaran, berikut adalah hasil penelitian dan pe

ngumpulan informasi yang peneliti sudah laksanakan.

### Desain Produk

Desain pengembangan produk dilakukan untuk membuat kerangka sebelum memasuki tahap produksi. Produk sengaja di desain dahulu untuk memasukan point-point yang akan digunakan dalam media.

### Hasil Pengembangan Produk

Dalam tahap pengembangan, kerangka yang dihasilkan pada tahap desain dan masih prosedural direalisasikan agar menjadi produk yang siap diimplementasikan. Pada tahap ini peneliti mulai memproduksi media pembelajaran,

### Implementasi Produk

Aplikasi yang sudah dihasilkan dalam tahap pengembangan akan di Uji Oleh para ahli diantaranya Ahli media, Materi dan Guru Ekonomi dan Kemudian di implementasikan kepada pengguna pada situasinya di lapangan. Tahap implementasi dilakukan pada kelas X Ma An-Nidhomiyah Desa Jaddih. Selama uji coba produk yang dikembangkan berlangsung. Peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut di implementasikan. Selain itu siswa diberi angket respon mengenai produk tersebut. Siswa juga diberikan soal tes setelah penggunaan media untuk mengetahui keefektifan media

### Evaluasi dan Revisi Desain I

Revisi desain I dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli Media, Materi, dan Guru. Revisi meliputi perbaikan aspek-aspek yang dirasa masih kurang efektif mencakup perbaikan RPP dan desain video *powtoon*.

### Produk Akhir

Produk Akhir yang dikembangkan adalah media pembelajaran menggunakan video *powtoon* pada materi Bank Sentral dan Perannya Dalam Perekonomian kelas X MA An-Nidhomiyah Jaddih. Produk yang dihasilkan dibuat berdasarkan hasil validasi serta komentar dan saran perbaikan dari pakar media, pakar materi, dan guru mata pelajaran Ekonomi. Peneliti melakukan revisi terhadap produk awal berdasarkan komentar dan saran setelah melakukan validasi untuk menghasilkan produk akhir yang lebih baik dan lebih layak digunakan dalam proses pembelajaran. Produk akhir yang dihasilkan berupa media pembelajaran konvensional dengan jumlah total 1 macam media. Satu macam media pembelajaran tersebut merupakan media video berbasis *powtoon* untuk materi Bank Sentral Dan Perannya Dalam Perekonomian.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran video *powtoon* untuk materi Bank Sentral dan Perannya dalam perekonomian yang dikembangkan oleh peneliti mengacu pada kriteria pemilihan media. Arsyad (2012:75-76) mengemukakan yaitu:

1. Sesuai dengan tujuan yang dicapai
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi
3. Praktis, luwes, dan bertahan
4. Guru terampil menggunakannya
5. Kelompok sasaran
6. Mutu teknis
7. Tingkat kesenangan dan keaktifannya.

Dari ketujuh kriteria pemilihan media di atas memiliki kesesuaian dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Ini terbukti dari:

1. Penggunaan media pembelajaran video *powtoon* pada materi Bank Sentral dan Perannya Dalam



- Perekonomiansudahmencapaitujuanpembelajaran
2. Media pembelajaran video *powtoon* pada materi Bank Sentral dan Peranannya Dalam Perekonomiansudah mendukung isi pelajaranyaitu tentang materi Bank Sentral dan Peranannya Dalam Perekonomian
  3. Media pembelajaran video *powtoon* pada materi Bank Sentral dan Peranannya Dalam Perekonomianpraktis dan bertahan
  4. Guru dengan mudah menggunakan media pembelajaran menggunakan video *powtoon*
  5. Media pembelajaran video *powtoon* dapat digunakan secara individu maupun kelompok
  6. Mutu teknis artinya media pembelajaran video *powtoon* pada materi Bank Sentral dan Peranannya Dalam Perekonomian jelas dan informasi terkait materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa
  7. Media pembelajaran video *powtoon* pada materi Bank Sentral dan Peranannya Dalam Perekonomian dapat membuat siswa tertarik terhadap pelajaran yang akan berpengaruh dengan keaktifannya dalam proses belajar mengajar. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video *powtoon* pada materi Bank Sentral dan Peranannya Dalam Perekonomiansudah memenuhi kriteria pembuatan dan pemilihan media yang sudah dipaparkan di atas.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video *powtoon* pada materi Bank Sentral dan Peranannya Dalam Perekonomiansudah melalui tahap validasi oleh pakar media, pakar materi, dan guru. Penilaian yang dilakukan oleh validator berpedoman pada aspek dalam instrumen validasi yang dapat dilihat pada bab III

#### **Hasil Validasi dari Ahli Media, Materi dan Guru**

Menunjukkan hasil perolehan skor secara keseluruhan dari tiga validator mengenai kualitas media pembelajaran menggunakan video *powtoon* pada materi bank sentral dan peranannya dalam perekonomian. Berdasarkan data pada tabel tersebut, dapat dilihat bahwa ahli media memberikan skor 3,0 dengan kategori "Cukup baik", ahli materi memberikan skor 4,0 dengan kategori "Baik", dan guru Ekonomi memberikan skor 4,2 dengan kategori "Sangat baik. Kemudian dapat diketahui bahwa rata-rata perolehan skor dari keseluruhan hasil validasi adalah 3,7 dan termasuk dalam kategori "baik". Berdasarkan hasil tersebut, produk media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi bank sentral dan peranannya dalam perekonomian yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **Analisis Kelayakan Produk Video *Powtoon***

Setelah produk media pembelajaran yang menggunakan video *powtoon* pada materi cerita pendek selesai divalidasi oleh dosen ahli, kemudian produk tersebut direvisi sesuai dengan saran dari ahli. Setelah itu, produk diuji cobakan secara terbatas kepada siswa kelas X MA An-Nidhomiyah Jaddih. Validasi dari dosen ahli dan penilaian siswa menjadi tolak ukur kelayakan produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Komponen yang dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan adalah komponen materi/isi, komponen penyajian, komponen kontekstual, komponen tampilan, dan komponen pemrograman. Berikut ini disajikan analisis kelayakan modul dilihat dari 13 Kriteria tersebut berdasarkan hasil validasi para siswa.

#### **Analisis Kelayakan Produk Berdasarkan Hasil Akumulasi Validasi Siswa**

Setelah mencermati hasil penelitian yang sudah diuraikan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian dan pengembangan atau Research and Development yang dilakukan oleh peneliti telah menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran untuk materi Bank Sentral Dan Peranannya Dalam Perekonomian kelas X MA An-Nidhomiyah Jaddih. Tujuan dari peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran ini adalah agar para siswa kelas X MA An-Nidhomiyah Jaddih memiliki media pembelajaran yang *flexible* dan mudah untuk dipelajari dimanapun dan kapanpun. Tujuan tersebut jugadidukung

oleh temuan penelitian ketik peneliti menyebarkan angket kuesioner kepada siswa kelas X MA An-Nidhomiyah Jaddih. sebesar 95% responden menyatakan sangat setuju bahwa siswa menyukai pembelajaran menggunakan *powtoon*.

### Hasil Nilai pretest dan Post test siswa

Dilihat dari nilai pretest dan posttest terdapat peningkatan antara siswa sebelum menerima pembelajaran menggunakan media *powtoon* dengan siswa setelah menerima pembelajaran *powtoon* sebesar 34,2

Makadari itu, pengembangan produk bermedia *powtoon* untuk materi Bank Sentral dan Peranannya dalam Perekonomian perlu untuk dilakukan. Peneliti menggunakan tujuh langkah untuk mengembangkan produk pembelajaran Ekonomi. Ketujuh langkah yang digunakan peneliti, yaitu mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, dan pembuatan produk. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti, maka dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas X MA An-Nidhomiyah Jaddih. Uji Coba yang dilakukan para siswa meliputi komponen materi/isi, komponen penyajian, komponen kontekstual, komponen tampilan, dan komponen pemrograman.

Berdasarkan hasil rata-rata validasi siswa terhadap komponen penilaian yang ada di dalam produk pembelajaran bermedia *powtoon* untuk materi Bank Sentral dan Peranannya Dalam Perekonomian diperoleh skor sebesar 4,75 dan memiliki tingkat persentase kelayakan sebesar 95%. Dan dilihat dari hasil penilaian pretest dan posttest mengalami kenaikan sebesar 34,2 % diambil dari penilaian sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran menggunakan media *Powtoon*

Berdasarkan kriteria kelayakan produk yang ada pada bab III yang menyatakan bahwa batas nilai kelayakan adalah kategori Cukup Baik". Atas dasar pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh dari siswa sebesar 4,75 maka produk pembelajaran bermedia *powtoon* untuk materi Bank sentral dan peranannya dalam perekonomian sangat baik/sangat layak digunakan untuk siswa kelas X

### PENUTUP

#### Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian dan pembahasan pengembangan produk yang menghasilkan produk pembelajaran bermedia *powtoon* untuk materi cerita pendek, peneliti memperoleh kesimpulan. Pengembangan produk bermedia *powtoon* untuk materi Bank sentral dan Peranannya Dalam Perekonomian kelas X MA An-Nidhomiyah Jaddih, peneliti menggunakan prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2015: 35-47) yang disederhanakan oleh peneliti menjadi tujuh langkah. Tujuh langkah yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan produk adalah mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, dan pembuatan produk.

Berdasarkan tujuh langkah yang digunakan oleh peneliti diperoleh hasil bahwa para siswa mendukung pengembangan produk bermedia *powtoon*. Hal itu dapat dibuktikan dengan hasil analisis kuesioner yang rata-ratanya mencapai 88,4% responden setuju dengan pernyataan yang diajukan dalam kuesioner. Dalam proses pengembangan produk bermedia *powtoon*, peneliti menentukan materi yang akan digunakan yaitu, materi Bank Sentral dan Peranannya Dalam Perekonomian kelas X MA An-Nidhomiyah Jaddih, lalu menentukan tujuan pembelajaran, menyusun sketsa rangka, dan memproduksi produk video dengan media *powtoon*. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan, peneliti memvalidasi media yang dikembangkan.

Validasi dilakukan oleh dosen pakar materi dan dosen pakar media dan Guru mata pelajaran Ekonomi, revisi pada media Pembelajaran *Powtoon* masih banyak warna tulisan yang masih kurang harmonis dengan latar belakang. Uji coba produk dilakukan secara terbatas kepada 22 siswa kelas X MA An-

Nidhomiyah Jaddih.

Selain mencoba produk, parasiswa juga diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk mediapembelajaran. Pelaksanaan revisi produk dilakukan berdasarkan hasil revisi dari dosen pakar internal dan dosen pakar eksternal. Produk akhir merupakan produk yang dihasilkan setelah melewati tahap validasi, uji coba, dan revisi.

## Saran

Hasil dari penelitian dan pengembangan mediapembelajaran Ekonomi berbasis *Powtoon* materi Bank Sentral dan Peranannya Dalam Perekonomian untuk kelas X MA An-Nidhomiyah Jaddih maka di ajukan beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

Bagi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bapak/ibuguru diharapkan secara aktif melakukan pengembangan mediapembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran alternatif yang menarik seperti *powtoon*, mengingat mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu pelajaran yang sangat penting di tingkat Sekolah Menengah Atas. Diharapkan Bapak/Ibu guru terbantu dengan adanya produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas

Parasiswa sekolah menengah atas diharapkan sudah semakin termotivasi untuk belajar Ekonomi. Melalui produk yang dikembangkan oleh peneliti, para siswa diharapkan mempergunakan dan mempelajarinya dengan baik. Sebab ketika para siswa sudah termotivasi untuk belajar Ekonomi maka materi pembelajaran akan mudah diterima dan dipahami oleh parasiswa.

Bagi Peneliti Lain

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan produk yang dihasilkan masih ada banyak kekurangan. Maka dari itu, para peneliti yang penelitiannya relevan dengan penelitian ini diharapkan mampu melengkapi agar penelitian seperti ini dapat berkembang lebih jauh. Semoga penelitian ini jug dapat memberikan informasi kepada para peneliti yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2016. *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Alhafidz, M. R. L., & Haryono, A. (2018). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bangun, Wilson. 2012. “*Manajemen Sumber Daya Manusia*”. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Gilarso, 2013. *Pengantar Ilmu Ekonomi*. Yogyakarta: Kanisius
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. 2011 cet 2. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara,
- Hasjiandito, A dan Djuniadi. 2014. *Pengembangan Model Konseptual Media Pembelajaran Interaktif untuk Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies.
- Jurnal Amin, D. Basir D & Harapan. E. 2013 cet. 3 (1). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Inovasi Pendidikan.
- Kitchenham, A. 2011. *Models for interdisciplinary mobile learning delivering information to students*. IGI Publishing.
- Mankiw, N. G. 2013. *Pengantar Ekonomi Makro*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Mohamad Syarif Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munadi, Yudhi. 2012. *Sebuah Pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gung Persada Press
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Muyaroah, S. & Fajartia, M. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*. Innovative Journal of Curriculum and Educational Tecnology,
- Rogozin. 2012. *Proceedings of TheWorld Conference on PhysicsEducation 2012*. Physics Learning Instruments of XXI Century.
- Ruski, Ruski, and Yusrianto Sholeh. 2019. 3.2: 151 – 158. *Pembelajaran project based learning dengan menggunakan sosial media You Tube pada mata kuliah media pembelajaran*. “ JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)
- Samuelson, Paul A. Dan Nordhaus, William D, 2004. *Ilmu Makro Ekonomi. Edisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Media Global Edukasi
- Smaldino, Sharon. E dkk. 2014. *Instructional Technology and Media Learning*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana. & Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Syukur, Fatah. 2012. *Managemen Sumber Daya Manusia Pendidikan*. Semarang: PT. Pustaka Riski Putra