

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON PADA MATA PELAJARAN PELAYANAN PENJUALAN DI SMK KETINTANG SURABAYA

Raffaello Bryan Arnold

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: raffaelobryan@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran. Media video bernama powtoon merupakan suatu inovasi agar kegiatan belajar mengajar menjadi efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video animasi Powtoon, kelayakan media dan respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi Powtoon pada mata pelajaran Pelayanan Penjualan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, namun peneliti hanya menggunakan tiga tahap pengembangan yang terdiri dari *define, design, develop*. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar telaah ahli materi dan ahli media, lembar validasi ahli materi dan ahli media, dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada mata pelajaran pelayanan penjualan di SMK Ketintang Surabaya diperoleh nilai kelayakan dari validasi ahli materi sebesar 81,7%, nilai kelayakan dari validasi ahli media sebesar 96,7% , respon siswa kelas kecil sebesar 98,3%, dan respon siswa kelas besar sebesar 95,7. Dengan demikian media pembelajaran video animasi powtoon layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Media video animasi, Powtoon,

Abstract

Learning media is the most important part in the implementation of learning evaluation activities. Video media called powtoon is an innovation so that teaching and learning activities become effective. This study aims to determine the development process of Powtoon animation video learning media, media feasibility and student response to Powtoon animation video learning media in Sales Service subjects. This study uses a 4D development model, but researchers only use three stages of development consisting of *define, design, develop*. The research instrument used consisted of a review sheet of material experts and media experts, a validation sheet of material experts and media experts, and a student response questionnaire. Based on the results of the study on the subject of sales service in Vocational High School Ketintang Surabaya obtained the feasibility value of the material expert validation was 81.7%, the feasibility value of the media expert validation was 96.7%, the small class student response was 98.3%, and the student response large class of 95.7. Thus powtoon animation video learning media is suitable to be used as an alternative learning media.

Keywords : Learning Media, Animated Video Media, Powtoon,

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan bagian terpenting yang harus didapatkan oleh semua masyarakat. Untuk membuat suasana pendidikan yang menyenangkan, kegiatan belajar mengajar harus mengikuti perkembangan zaman dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam perkembangannya, banyak teknologi pembelajaran dan metode pembelajaran yang belum bisa dimanfaatkan dengan baik. *Powerpoint*, komunikasi interaktif, dan video edukatif merupakan bagian dalam pengembangan metode pembelajaran. Namun masih banyak yang menggunakan metode ceramah bahkan menggunakan media papan tulis dan tidak sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Tetapi, terdapat salah satu cara untuk mengembangkan metode pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Gafur (2012:3) media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam penyusunan, pelaksanaan dan kegiatan evaluasi pembelajaran, media pembelajaran dapat diterapkan untuk pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran.

Media pembelajaran sangat banyak macamnya dan salah satunya yaitu media pembelajaran video animasi. Menurut Warsita (2011:119) media video merupakan gabungan antara media dengar (*audio*) dan media gambar (*visual*) yang digunakan secara bersamaan untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran. Media video animasi sebagai penyampaian materi ajar akan memudahkan proses belajar. Media video animasi yang akan dibuat oleh peneliti adalah media video animasi Powtoon.

Menurut Graham (2015:7) media video bernama powtoon merupakan suatu inovasi dan media yang sangat mudah dalam membuatnya yaitu suatu presentasi berupa animasi bergerak dan dilengkapi *background* dan transisi yang membuat materi pelajaran menjadi bagus dan menarik bagi siswa sehingga lebih mudah untuk mengerti dan memahami,

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran video animasi yaitu Julianingrum (2009) mendapati hasil penelitian bahwa membangun motivasi bagi para mahasiswanya dapat dilakukan dengan cara mengikuti perkembangan model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Powtoon. Hasil penelitian terdahulu dari Nurul (2015) dan Yuni (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi mempunyai dampak efektifitas yang sangat baik terhadap minat belajar peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMK Ketintang Surabaya pada siswa kelas XI PM yaitu media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Pelayanan Penjualan kompetensi dasar mengidentifikasi pengertian, unsur, prinsip dan tujuan pelayanan dalam penjualan masih menggunakan metode ceramah tanpa adanya inovasi yang membuat siswa mudah bosan dan kurang memperhatikan materi, hal ini terbukti karena adanya beberapa siswa yang kurang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dan penggunaan teknologi seperti proyektor dan *lcd* yang ada di fasilitas sekolah jarang digunakan.

Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi Powtoon kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermanfaat bagi para siswa. Media pembelajaran video animasi Powtoon ini berfungsi untuk membantu memberikan penjelasan materi yang sulit dipahami dengan menggunakan bantuan animasi yang menarik dan latarbelakang suara yang menarik dapat memberikan stimulus terhadap kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat memahami dan mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and*

Development) terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). (Thiagarajan dalam Trianto, 2014:94). Tetapi dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga saja yaitu tahap pengembangan (*develop*), karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yaitu hanya pada *prototype* saja.

Uji coba pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelas kecil terdiri dari 8 siswa dari SMK PGRI 13 Surabaya kelas XI PM 1 jurusan pemasaran dan uji coba kelas besar terdiri dari 20 siswa dari SMK Ketintang Surabaya kelas XI PM 1 jurusan pemasaran.

Instrumen penelitian yang digunakan sebelum dilakukan uji coba penelitian yaitu jenis data kualitatif yaitu lembar telaah ahli materi dan ahli media untuk memberikan masukan dan saran ahli materi dan ahli media sebagai acuan evaluasi agar media dapat dikembangkan dengan baik. Selanjutnya jenis data kuantitatif yaitu merupakan hasil validasi lembar validasi ahli materi, media, dan respon siswa untuk memberikan skor atau penilaian terhadap media pembelajaran yang sudah dibuat agar mendapatkan kategori layak atau tidak layak (Riduwan, 2015:5).

Berikut adalah analisis data untuk angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan respon siswa menggunakan persentase yang diperoleh dari skala *Likert* yaitu sebagai berikut :

Rumus yang digunakan yaitu :

$$\text{Nilai Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100 \%$$

Setelah mengetahui hasilnya dalam persentase kemudian akan memperoleh kesimpulan dengan menggunakan skala *Likert* dengan kriteria interpretasi skor sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skala *Likert*

Persentase	Keterangan
0 % - 20 %	Buruk Sekali
21 % - 40 %	Buruk
41 % - 60 %	Sedang
61 % - 80 %	Baik
81 % - 100 %	Sangat Baik

Sumber : Riduwan (2015:15)

Media pembelajaran video animasi Powtoon dapat dikatakan layak jika hasil penilaian berada pada kriteria 61 % - 100 % yaitu sangat baik atau baik (Riduwan 2015:16).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran video animasi Powtoon ini menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan, tetapi peneliti hanya sampai pada

tahap yang ketiga saja yaitu tahap pengembangan (*develeop*).

Tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*) terdapat analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan.

Analisis awal mempunyai hasil bahwa diketahui kurangnya penggunaan media pembelajaran, untuk sumber belajar siswa hanya dari satu sumber buku saja, dan pegangan buku mata pelajaran pelayanan penjualan hanya diperuntukkan untuk pegangan guru saja, jadi siswa hanya mempunyai satu buku lembar kerja siswa (LKS) saja sehingga kesulitan dalam memahami materi.

Analisis siswa mempunyai hasil bahwa siswa SMK Ketintang Surabaya kelas XI PM yang menempuh mata pelajaran pelayanan penjualan berusia 15 – 16 tahun yaitu suka dengan hal yang praktis dan efektif terutama dalam hal pembelajaran, ditambah dengan para siswa sudah akrab dengan teknologi dan dunia digital.

Analisis tugas siswa mempunyai hasil bahwa siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar sesuai dengan kompetensi dasar mengidentifikasi pengertian, memahami dan memberikan contoh dari unsur – unsur pelayanan penjualan, memahami prinsip dan tujuan dari pelayanan dalam penjualan. Kemudian hasil analisis konsep adalah materi yang terdapat dalam KD 3.1.adalah pengertian pelayanan penjualan, unsur – unsur pelayanan penjualan, prinsip dan tujuan pelayanan penjualan.

Spesifikasi tujuan mempunyai hasil adalah tujuan dalam KD 3.1.yaitu siswa dapat mampu menjelaskan pengertian dan unsur pelayanan penjualan serta siswa dapat mengidentifikasi prinsip dan tujuan pelayanan penjualan.

Pada tahap yang kedua yaitu tahap perancangan (*design*).Pada tahap ini dilakukan tahap penyusunan materi dari pelayanan penjualan sesuai dengan KD 3.1.untuk dijadikan konten materi dalam video animasi Powtoon, penyusunan format video animasi, sampai menghasilkan rancangan awal.

Pada tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini materi yang akan digunakan untuk dijadikan konten materi dalam video animasi Powtoon akan mendapat saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media agar media yang dibuat bisa lebih baik dan bagus. Berikut ini adalah hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media :

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No.	Indikator	Skor
1.	Kualitas isi & tujuan	90%
2.	Kualitas Instruksional	76,7%
3.	Kualitas Teknis	80%
Total Rata-Rata		81,7%

Sumber: Data diolah Penulis (2018)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi, diperoleh bahwa untuk total dari rata – rata keseluruhan aspek yang diperoleh sebesar 81,7% dengan kategori sangat baik sehingga konten materi layak dan dapat dilakukan ujicoba lapangan.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No.	Indikator	Skor
1.	Kualitas isi & tujuan	100%
2.	Kualitas Instruksional	92%
3.	Kualitas Teknis	100%
Total Rata-Rata		96,7%

Sumber: Data diolah Penulis (2018)

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang diperoleh dari lembar validasi ahli media, diperoleh bahwa untuk rata – rata keseluruhan aspek yang diperoleh sebesar 96,7% dengan kategori sangat baik sehingga media video animasi Powtoon layak dan dapat dilakukan ujicoba di lapangan.

Tahap selanjutnya adalah uji coba. Pada tahap ini uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba kelas kecil uji coba kelas kecil terdiri dari 8 siswa dari SMK PGRI 13 Surabaya kelas XI PM 1 jurusan pemasaran dan uji coba kelas besar terdiri dari 20 siswa dari SMK Ketintang Surabaya kelas XI PM 1 jurusan pemasaran. Berikut ini adalah hasil uji coba pada kelas kecil dan kelas besar:

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No.	Indikator	Uji Coba Kelas Kecil	Uji Coba Kelas Besar
1.	Kualitas isi & tujuan	93,75%	90%
2.	Kualitas instruksional	100%	98,6%
3.	Kualitas Teknis	100%	96,3%
Total Rata-Rata		98,3%	95,7%

Sumber: Data diolah Penulis (2018)

Berdasarkan hasil respon siswa dari tabel 4 menunjukkan untuk uji coba kelas kecil dengan total rata – rata 98,3% dengan kategori sangat baik dan untuk uji coba kelas besar dengan total rata – rata 95,7% dengan mendapatkan kategori sangat baik. Dengan demikian respon siswa dapat disimpulkan mempunyai hasil yang sangat baik.

Pembahasan Proses Pengembangan

Dalam proses penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi Powtoon ini menggunakan model pengembangan 4D Thiagarajan dalam Trianto (2017:93). Proses pengembangan media dilakukan mulai dari tahap pendefinisian yaitu siswa kurang memperhatikan dan memahami saat proses pembelajaran berlangsung penyebabnya yaitu media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran pelayanan penjualan pada siswa kelas XI PM SMK Ketintang Surabaya masih kurang karena masih menggunakan

metode pembelajaran ceramah sehingga membuat siswa bosan dan materi – materi yang sudah dijelaskan tidak tersampaikan dan mempengaruhi hasil belajar dari siswa itu sendiri.

Media video animasi Powtoon yang akan digunakan oleh peneliti, selain itu media ini dibuat dan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang sudah ditentukan, setelah itu, materi dan media tersebut akan direvisi dengan maksud agar media video animasi Powtoon ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik.

Para siswa menjadi lebih mudah memahami dan mengerti setiap materi yang dijelaskan melalui adanya media pembelajaran video animasi Powtoon. Hal ini juga didukung dari hasil respon siswa uji coba kelas besar pada kelas XI PM 1 SMK Ketintang Surabaya bahwa isi materi didalam animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan memperoleh presentase 100% dan siswa dapat termotivasi untuk belajar dengan adanya media pembelajaran video Powtoon memperoleh presentase 95%.

Dalam penggunaannya, media video animasi Powtoon ini membutuhkan proyektor dan LCD, namun pada waktu di lapangan saat di dalam kelas tampilan video animasi Powtoon kurang maksimal karena tidak adanya layar atau LCD di dalam kelas sehingga proyektor hanya menyorot dinding kelas dan mempengaruhi kualitas tampilan dari video animasi Powtoon.

Media pembelajaran ini sangat membantu untuk menjelaskan materi – materi yang susah dipahami dengan menggunakan penambahan animasi dan latar belakang suara yang menarik sehingga dapat memberikan stimulus terhadap kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat dengan mudah untuk memahami dan mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik. Hal ini terbukti dari hasil data analisis untuk kualitas instruksional yaitu kemampuan untuk menambah wawasan, mengerti isi materi, dan dapat memahami materi pelajaran dengan total rata – rata sebesar 98,6% dengan kategori sangat baik.

Hal ini juga didukung oleh penelitian dari Pangestu (2017) dan Wisnarni (2017) yang mengatakan bahwa hasil validasi ahli dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa media video Powtoon ini layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Menurut Syafitri (2015) menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis audio visual Powtoon pada mata pelajaran akuntansi kelas XI dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses .

Jadi berdasarkan kriteria kelayakan yang sudah diujicobakan di lapangan, maka media pembelajaran video animasi Powtoon telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi aspek ketepatan, kesesuaian dengan situasi, peserta didik, memberikan bantuan belajar, kualitas memotivasi, keterbacaan, dan kualitas tampilan (Arsyad, 2014:175).

Kelayakan

Hasil analisis validasi untuk kelayakan media berupa presentase yang diperoleh dari lembar validasi yang telah diisi oleh ahli materi yaitu total dari rata – rata keseluruhan aspek yang diperoleh sebesar 81,7% dengan kategori sangat baik, akan tetapi pada indikator kualitas

instruksional bagian pemilihan materi yang tepat hanya mendapatkan 60% hal ini terjadi karena pemilihan materi hanya berisi pengetahuan dasar tentang pelayanan penjualan, tidak sampai penjelasan yang lebih dalam tentang penerapannya. Untuk hasil validasi ahli media yang diperoleh dari lembar validasi yaitu total dari rata – rata keseluruhan aspek yang diperoleh sebesar 96,7% dengan kategori sangat baik.

Setelah diperoleh hasil validasi keseluruhan dari ahli materi dan ahli media yang telah dikumpulkan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa untuk kelayakan dari materi rata – rata keseluruhan aspek yang diperoleh sebesar 81,7% dengan kategori sangat baik dan kelayakan dari media total dari rata – rata keseluruhan aspek yang diperoleh sebesar 96,7% dengan kategori sangat baik.

Hal ini mendukung teori dari Gafur (2012:110) menyatakan bahwa dengan memperoleh kategori sangat baik, media mempunyai manfaat dalam mempermudah proses belajar mengajar dalam memperjelas konsep, merangkum materi pelajaran dan menampilkan suara dan warna yang sesuai dengan aslinya.

Hasil ini juga didukung oleh peneliti sebelumnya oleh Dwijayanti (2018) yaitu terdapat hasil perbedaan yang signifikan hasil belajar menggunakan PowerPoint dibandingkan dengan hasil belajar media interaktif flash.

Triana (2017) juga menyatakan bahwa sebanyak 93,3% siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan software animasi powtoon sangat menarik dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Ainina (2014) mempunyai hasil yang sama yaitu adanya pengaruh positif yang sangat signifikan hasil belajar sejarah dengan menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis audio visual.

Respon Siswa

Berdasarkan hasil analisis data untuk respon siswa diperoleh dari uji coba terbatas yang dilakukan di kelas XI PM di SMK Ketintang Surabaya sebanyak 20 siswa yang sudah mengisi lembar respon siswa dengan hasil yaitu total dari rata – rata keseluruhan aspek yang diperoleh adalah sebesar 95,7% dengan kategori sangat baik, jadi untuk hasil respon siswa yang telah dilakukan di kelas XI PM 1 SMK Ketintang Surabaya sangat layak,

Para siswa dapat mempunyai motivasi untuk belajar, kegiatan belajar mengajar juga tidak membosankan, siswa juga aktif untuk bertanya jawab. Hal ini selaras dengan pendapat dari Fathurrohman (2007:67) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah dapat mempengaruhi siswa untuk mempunyai rasa motivasi untuk belajar, dengan adanya video siswa lebih senang dan mudah untuk memahami materi

Berdasarkan hasil dari seluruh analisis dan hasil respon siswa yang telah dikumpulkan dapat disimpulkan bahwa siswa yang tadinya kurang memperhatikan atau pasif saat proses belajar mengajar berlangsung dengan adanya media pembelajaran video animasi menjadi sangat termotivasi, mengerti, dan memahami isi dari materi. Hal ini selaras dengan pendapat Wibawanto (2017:6) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat

membantu bagi siswa yang kurang berinteraksi langsung atau pasif terhadap pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan pembahasan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi Powtoon berhasil dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagarajan (*define, design, develop, dan disseminate*) tetapi penelitian hanya dilakukan sampai tahap *develop* saja.
2. Kelayakan materi dan media pembelajaran video animasi Powtoon memperoleh 81,7% dan 98,6% dengan kategori sangat baik.
3. Respon siswa pada uji coba pertama memperoleh 98,3% dengan kategori sangat baik. Kemudian uji coba kedua memperoleh 95,7% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan para siswa sudah memberikan respon yang positif dan termotivasi untuk memperhatikan setiap materi yang telah ditampilkan kedalam video animasi Powtoon.

Saran

Berdasarkan pada keseluruhan hasil analisis data dan simpulan, maka saran dari peneliti untuk penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Proses pengembangan dalam penelitian ini hanya berlangsung sampai tiga tahap saja yaitu *define, design, dan develop* saja, oleh karena itu peneliti dapat menindaklanjuti sampai pada tahap yang keempat yaitu tahap *disseminate*.
2. Materi pelayanan penjualan hendaknya ditambah, karena dalam penelitian ini materi yang dibuat hanya mengacu pada satu kompetensi dasar saja.
3. Untuk materi pelajaran pada pelayanan penjualan bisa dikembangkan dan diperluas sesuai dengan kompetensi dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainina, Indah Ayu. 2014. *Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai sumber pembelajaran sejarah*. IJHE.Universitas Negeri Semarang.Vol. 3. No.1: hal. 40-45
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Dwijayanti, Renny. (dkk). 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan

Ekonomi dan Bisnis.Universitas Negeri Jakarta. Vol. 6 (1): hal. 46-51.

- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, M. Sobry. 2007. *Strategi Belajar Mengajar : Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran : Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta
- Graham, Bruce. 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham : Packt Publishing Ltd
- Julianingrum, Ika Rahma. (dkk). 2015. *Model pembelajaran artikulasi dengan media animasi powtoon untuk meningkatkan prestasi belajar Mata pelajaran akuntansi keuangan*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan hal. 494-504
- Pangestu, Martha Dwi. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Singosari". Jurnal Ekonomi Pembangunan Universitas Negeri Malang.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Syafitri, Aziizah Andriati. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Audiovisual Powtoon pada Mata Pelajaran Akuntansi kelas XI*. Jurnal Akuntansi Universitas Negeri Malang
- Trianto. 2016. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Undang – Undang Republik Indonesia.2003.*Sistem Pendidikan Nasional*.Jakarta
- Warsita, Bambang. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh Perancangan, Pengembangan, Implementasi, danEvaluasi Diklat*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember : Cerdas Ulet Kreatif

Wisnarni, Elvie J. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Pokok Bahasan Koloid di SMA/MA*. Universitas Riau. Vol 4. No.1

