

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN PENATAAN PRODUK KELAS XI PEMASARAN DI SMK KUSUMA NEGARA KERTOSONO

Dessy Puspita Arumningtyas

Program Studi S1 Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: dessyarumningtyas@mhs.unesa.ac.id

Harti

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
Email: harti@Unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian pengembangan media *PowToon* memiliki tujuan: 1) mengembangkan media pembelajaran *PowToon* pada mata pelajaran penataan produk; 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *PowToon* pada mata pelajaran penataan produk; 3) mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran *PowToon* pada mata pelajaran penataan produk. Jenis Penelitian ini menggunakan metode Penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pendekatan 4D Thiagaradjan. Subjek Penelitian yaitu pertama Instrumen Pengumpulan Data: 1) Lembar Telaah Ahli Media dan Materi, 2) Lembar Validasi Ahli Media dan Materi, dan 3) Lembar Respons Siswa. Selanjutnya Teknik analisis Data: 1) Analisis Angket Telaah Ahli Media dan Materi, 2) Analisis Angket Validasi. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) media pembelajaran *PowToon* telah berhasil dikembangkan melalui metode R&D dengan model 4D, 2) media pembelajaran *PowToon* yang dikembangkan mendapatkan persentase nilai validasi oleh para ahli dengan Kriteria "Sangat Layak", 3) media pembelajaran dengan aplikasi *PowToon* yang dikembangkan mendapat keseluruhan respons siswa menggunakan ukuran "Sangat Layak".

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Aplikasi *PowToon*, Penataan Produk

Abstract

Research development media PowToon aims to : 1) Develop learning media with PowToon Applications in Product Structuring subjects, 2) Know the feasibility of learning media with PowToon applications in product structuring subjects, 3) Know students' responses to learning media with PowToon applications on product structuring subjects. This type of research uses the Research and Development (R&D) method with Thiagaradjan's 4D approach model. The research subjects are the first Data Collection Instrument: 1) Media Expert Material Study Sheet, 2) Media Expert Material and Material Validation Sheet, and 3) Student Response Sheet. Furthermore Data analysis techniques: 1) Analysis of Questionnaire Analysis of Media and Material Experts, 2) Analysis of Validation Questionnaire. The results of this study indicate that: 1) instructional media with the PowToon application have been successfully developed through R&D methods and development with the 4D model, 2) learning media with the PowToon application developed get a percentage value of validation by experts with "Very Eligible" Criteria, 3) learning media with the developed PowToon application get the overall response of students with the criteria "Very Eligible".

Keywords: Development, Learning Media, *PowToon* Application, Product Arrangement

PENDAHULUAN

Abad 21 yang telah berkembang ini menyebabkan banyak sekali aspek yang ikut pula berkembang, salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan di Indonesia pun semakin berkembang, terlihat dari kurikulum yang terus berganti dan juga pemanfaatan teknologi yang telah berkembang pula ini saat dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran yang tertulis dalam PP nomor 19 tahun 2005 pasal 19 tentang Standar Proses, bahwa runtutan dalam pembelajaran berlangsung secara saling aktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik yang di bimbing perlu berperan aktif, dan memberikan bagian yang layak buat inisiatif, daya cipta, dan kemandirian yang cocok oleh talenta, kegemaran, dan kemajuan materi dan psikologis peserta didik. Media pembelajaran yang memuat materi pelajaran, menjadikan

Berdasarkan hasil observasi pada 29 November 2018 melalui wawancara bersama guru mata pelajaran penataan produk Ibu Anik Ruliani dan siswa SMK Kusuma Negara Kertosono menunjukkan bahwa penggunaan media dalam mata pelajaran Penataan Produk adalah LKS dan *PowerPoint*. Media LKS dari segi pemakaiannya merupakan salah satu media yang mudah, dapat dipakai di mana serta kapan saja tanpa adanya fasilitas khusus untuk menjalankan, dan mulai segi kualitas pemberian catatan pembelajaran di LKS mampu memaparkan kata, angka, lukisan dua dimensi, dan bagan beserta runtutan yang amat cepat. Namun, LKS dapat menyajikan penjabaran materi yang bersifat linier dan peristiwa secara berurutan, serta kesulitan dalam membimbing siswa yang sulit memahami bagian-bagian tertentu.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* kurang digunakan bagi guru pengampu mata pelajaran penataan produk. Pemanfaatan media *PowerPoint* dirasa guru memerlukan persiapan terlebih dulu serta penyajiannya hanya seputar poin-poin materi sehingga anak didik terbatas memahami materi yang disampaikan. Selain itu memerlukan media penolong sebagai LCD, proyektor, serta laptop. Media *PowerPoint* digunakan dalam pembelajaran Penataan Produk kelas XI. Hasil observasi bahwa penggunaan media *PowerPoint* jarang digunakan oleh guru pengampu mata pelajaran penataan produk. Penggunaan media *PowerPoint* dirasa guru membutuhkan perencanaan terlebih dahulu.

Metode pengajaran oleh guru mata pelajaran Penataan Produk pada kelas XI di SMK Kusuma Negara Kertosono menggunakan metode ceramah, di mana hanya berpusat pada guru saja, dan menyebabkan siswa kurang aktif. Kegiatan belajar mengajar bukan lepas dari bahan ajar baik milik guru atau pegangan siswa. SMK Kusuma Negara Kertosono pada kelas XI Pemasaran sudah memiliki bahan ajar dari Kemendikbud sesuai dengan kurikulum 2013 edisi revisi yang baru memakai tahun ajaran baru 2017, di mana seluruh struktur kurikulum mata pelajaran yang baru mulai diterapkan. Hal tersebut mempengaruhi guru dalam pencarian referensi dan alternatif bahan ajar dan media pembelajaran. Fenomena yang telah dijabarkan terjadi di SMK Kusuma Negara Kertosono menunjukkan bahwa perlunya tambahan penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran mata pelajaran Penataan Produk Kompetensi Dasar Merencanakan tampilan barang dalam penataan produk pasar swalayan, *fashion, sport, drink, food, fresh* dan kosmetik, *fashion dan sport*.

Media pembelajaran *PowToon*, merupakan media yang dijalankan secara *online* untuk membuat presentasi berbasis animasi dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer, laptop dalam proses pengembangannya. Media Pembelajaran ini berbentuk video pembelajaran yang menyajikan materi yang dikemas dengan kombinasi audio berupa narasi penjelasan materi dan menggunakan animasi animasi yang menarik, sehingga diharapkan media pembelajaran *PowToon* ini mampu mempermudah guru dalam proses menerangkan materi pada proses belajar mengajar. Media *PowToon* sebagai alat untuk membantu guru menerangkan materi dalam Kompetensi Dasar Mendeskripsikan dan Merencanakan Tampilan Penataan Produk. Di mana media ini disajikan saat pembelajaran berlangsung dengan media pendukung berbasis teknologi yaitu Laptop atau Komputer, LCD, dan *Projector*.

Media pembelajaran yang akan penulis dikembangkan yaitu media pembelajaran *PowToon*. *PowToon* adalah sebuah layanan *freeware* atau program yang dijalankan secara Online dalam membuat presentasi secara gratis. Berbagai macam fitur visual maupun audio seperti penggunaan animasi, gambar kartun, tema, dan objek yang berkarakter, disediakan oleh *PowToon*. Fitur dalam *PowToon* memberikan tampilan yang menarik pada presentasi sehingga mampu

membangkitkan minat siswa untuk fokus pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *PowToon* sangat mudah digunakan dikarenakan penggunaan media *PowToon* ini sangat efektif dan efisien untuk digunakan pada pembelajaran.

SMK Kusuma Negara Kertosono adalah SMK di salah satu kecamatan di daerah Kabupaten Nganjuk yang memiliki Pemasaran. Pada jurusan pemasaran mata pelajaran yang diajarkan adalah Penataan Produk di mana struktur kurikulum dasar keahlian pemasaran KI dan KD mata pelajaran Penataan Produk tertuang dalam keputusan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah No.130/D/KEP/KR/2017. Mata pelajaran Penataan Produk memiliki Kompetensi Dasar Merencanakan tampilan barang dalam penataan produk pasar swalayan, *fashion, sport, drink, food, fresh* dan kosmetik, *fashion dan sport*. Pemahaman materi pemasaran kelas XI diperlukan untuk penguatan mata pelajaran selanjutnya serta penguatan dalam bidang merencanakan dan menyusun penataan produk akan bermanfaat apabila terjun dalam dunia kerja sebagai pemasar. Fenomena yang telah dijabarkan terjadi di SMK Kusuma Negara Kertosono menunjukkan bahwa perlunya tambahan penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran

Berdasar dari uraian yang telah dijabarkan, Peneliti memilih media pembelajaran *PowToon* untuk memberikan kemudahan pemahaman materi, diharapkan siswa bertambah lancar menguasai pelajaran yang akan diberikan. Tingkat penguasaan materi juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Media *PowToon* juga dapat digunakan untuk mengukur keaktifan siswa dan membantu guru untuk lebih memanfaatkan teknologi. Hal ini penulis ingin melakukan penelitian tentang "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *PowToon* Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Di SMK Kusuma Negara Kertosono".

METODE

Penelitian ini memakai metode penelitian dari Sugiono (2015:407) yaitu Penelitian dan Pengembangan (R&D), dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan mencakup langkah *define, design, develop* dan *disseminate*. Model pengembangan 4-D dipilih karena tahapan yang ada di model pengembangan 4-D sesuai dengan yang dibutuhkan, dan tidak menggunakan tahap *disseminate* akibat terpatok durasi serta dana. Subjek uji coba dilakukan 2 kali yaitu uji coba kelompok kecil 10 siswa-siswi XI PM dipilih secara acak serta uji coba ruang (besar) 30 siswa yang dilakukan dikelas XI PM di SMK Kusuma Negara Kertosono. Akumulasi data yang digunakan yaitu berupa Instrumen pengumpulan data dimulai dengan menetapkan kisi-kisi supaya lebih tersusun dan fokus, terbagi antara lain:

1. Lembar Telaah Ahli Media
2. Lembar Validasi Media
3. Lembar Telaah Ahli Materi
4. Lembar Validasi Materi
5. Lembar Respons Siswa angket.

Validator ahli materi yaitu Ibu Dr. Harti, M.Si. selaku dosen pembimbing dan dosen Pendidikan Tata

Niaga Unesa. Untuk Validator Ahli Media yaitu Bapak Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu pendidikan Unesa. Ahli materi memberikan saran dan masukan sebelum penelitian dilakukan yakni penambahan penjelasan materi pada setiap *slide*, di mana sebelumnya hanya diberikan penjelasan poin-poin saja, penambahan gambar-gambar yang lebih jelas atau real supaya siswa lebih mengerti maksud pada sub materi yang dijelaskan, serta saat gambar-gambar dimasukkan di media pembelajaran diminta sumber saat mengambil gambar. Ahli media juga memberikan saran dan masukan yaitu adanya penambahan info sasaran target atau keterangan penyertaan guru dan siswa, penambahan durasi per slide waktunya sesuai dengan konten materi. Awalnya sebelum direvisi video pembelajaran *PowToon* berdurasi 2 menit per slide saja dan setelah disesuaikan antara durasi materi dan slide media pembelajaran *PowToon* per slide menjadi 2:30 menit. Selanjutnya yaitu saran untuk penambahan *dubbing* saat penjelasan yang ada di media pembelajaran tersebut, supaya siswa dapat memahami dan lebih mengerti saat penayangan media pembelajaran. Ahli media juga memberikan masukan agar media menjadi lebih ringkas dan gampang di simpan oleh semua siswa atau guru selain di *Flasdisk* ahli media menyarankan di CD kan supaya dapat dibawa ke mana-mana dan gampang di *copy*.

Tipe pertanyaan yang digunakan menggunakan pertanyaan angket terbuka dan pertanyaan angket tertutup. Tipe pertanyaan terbuka yaitu pertanyaan dengan menjawab dalam bentuk uraian, meliputi angket lembar telaah yang ditujukan kepada para ahli. Sedangkan tipe pertanyaan tertutup diberikan kepada siswa, meliputi angket dikotomi yang jawabannya IYA atau TIDAK hal ini mempermudah peneliti bermakna menelaah informasi. Kriteria penilaian memakai Skala Likert:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan Validasi

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

(Sumber: Riduwan, 2015)

Teknik penjabaran informasi pada observasi ini memakai lembar angket telaah dan lembar validasi para ahli. Angket telaah dianalisis secara deskriptif kualitatif. Guna validasi adalah memberikan gambaran saran dan masukan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil yang diperoleh dari validator selanjutnya dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Persentase penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil tersebut, apabila media *PowToon* mendapat $\geq 61\%$, maka media dianggap layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran *PowToon* Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI di SMK Kusuma Negara Kertosono

Prosedur dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4D yang membentuk bermula *Define, Design, Develop, Disseminate*. Hasil proses pengembangan media pembelajaran bersama aplikasi *PowToon* disajikan sebagai berikut:

Tahap pendefinisian meliputi atas 5 langkah: Langkah Pertama analisis awal-akhir, pada tahap analisis ini berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang. Siswa di SMK Kusuma Negara Kertosono hanya memakai LKS dan *PowerPoint* saja sebagai sumber untuk belajar sehingga siswa mengalami sulit dalam memahami materi. Untuk itu peneliti dengan membuat tambahan sumber media pembelajaran yang tidak membosankan disajikan melalui video.

Langkah kedua, analisis peserta didik dilaksanakan sambil melihat latar belakang dan karakteristik dari masing-masing siswa. Saat ini siswa yang menempuh mata pelajaran penataan produk memiliki rata-rata 15-16 tahun dan menyukai hal praktis, efektif, serta ringkas atas materi yang diinginkan pada proses pembelajaran. Karena siswa memiliki karakteristik berbeda-beda di dalam kemampuan akademik maupun non akademik. Sehingga media pembelajaran disusun menggunakan tema, tulisan, semenarik mungkin.

Langkah Ketiga, Analisis tugas, Tahap ke 3 ini sebelum siswa melihat penayangan video *PowToon* yang berisi mata pelajaran penataan produk dengan Kompetensi Dasar Pengertian, Tujuan, Merencanakan tampilan produk, Tampilan Toko menurut pemakaiannya diberikan materi dengan menggunakan metode ceramah sesudah materi selesai diberikan, tugas para siswa menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti, selanjutnya pada pokok inti dilanjutkan dengan tayangan menggunakan media video *PowToon*, media ditayangkan dan para siswa melihat, mendengar, dan memahami. Selesai penayangan video agar video *PowToon* ini lebih akurat diberikan lagi tugas menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan.

Langkah Keempat, analisis konsep dilakukan untuk menentukan dan menyusun materi dalam media video *PowToon*. Materi penataan produk dijelaskan tentang, Pengertian penataan produk, Tujuan penataan produk, Merencanakan tampilan produk, Tampilan toko menurut pemakaian. Langkah Kelima, Analisis Tujuan ini menjelaskan Kompetensi Dasar yang menjadi sebuah acuan sesuai dengan kebutuhan siswa pada materi penataan produk.

Gambaran awal yang ada di media pembelajaran *PowToon* disini tertulis sekolahan yang akan diteliti dan judul penelitian yang akan diajarkan melalui media *PowToon*.



Gambar 1. Tampilan awal di media pembelajaran
PowToon
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

Tahap Perancangan (*Design*), pertama penyusunan materi, pada bagian ini peneliti membuat butir isi mencakup materi dan soal akan diberikan pada siswa. Kedua Menentukan media, pada tahap ini ada beberapa cara untuk menentukan media. Pemilihan media, pada pemilihan media ini, peneliti menggunakan media video *PowToon* yang dibuat dan diakses secara *online* melalui <http://www.PowToon.com>. Ketiga Pemilihan format, seperti menentukan tata letak, *layout*, dan *font* harus dilakukan terlebih dahulu agar format yang akan dipilih sesuai dan cocok dengan materi pembelajaran. Keempat Rancangan awal media pembelajaran, peneliti akan membuat desain awal dari video pembelajaran *PowToon* yang kemudian akan di revisi terlebih dahulu oleh dosen pembimbing setelah itu, media ada perubahan untuk materi dan durasi dari masing-masing slide ditambah dengan gambar-gambar.



Gambar 2. Materi yang ada di Media
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)



Gambar 3. Tampilan Isi Materi
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2019)

Halaman tampilan isi materi mengenai merencanakan tampilan penataan produk.

Tahap pengembangan (*Develop*), pertama perancangan media pembelajaran yang telah dilakukan dengan mengombinasikan animasi, gambar, ataupun rekaman suara materi. Selanjutnya dilakukan proses validasi dan revisi, yang dilakukan sebelum uji coba. Pelaksanaan uji coba guna mengetahui respons serta hasilnya belajar siswa SMK Kusuma Negara Kertosono. Penggunaan media video *PowToon* membutuhkan alat bantu seperti proyektor dan *LCD*, akan tetapi pada pelaksanaannya dalam menampilkan video *PowToon* di kelas terjadi kendala sebab tidak tersedianya *LCD* di dalam kelas sehingga peneliti hanya menampilkan media di dinding saja dan menyebabkan tampilan kurang maksimal untuk dilihat.

Kekurangan media pembelajaran *PowToon* ini yaitu tidak adanya Proyektor dikarenakan Proyektor tidak ada maka kurang maksimal penayangan media pembelajaran *PowToon* ini terlebihnya pula tidak ada *sound* maka suara media *PowToon* ini juga kurang maksimal suara hanya terdengar melalui laptop saja, tetapi dengan kekurangan itu siswa semakin kondusif dan konsentrasi saat media pembelajaran *PowToon* ini diputar dikarenakan siswa rasa ingin mengetahui bagaimana media pembelajaran *PowToon* yang dimaksud oleh peneliti dan alhasil media pembelajaran ini disukai dan siswa semakin giat belajar saat mengetahui apa itu media pembelajaran *PowToon*.

Pengembangan media dari tahap pendefinisian diketahui bahwa siswa SMK Kusuma Negara Kertosono kurang memahami dan memperhatikan pada saat proses pembelajaran dan memperhatikan siswa kurang berkonsentrasi sehingga kegiatan belajar dan mendidik tiada kondusif penyebabnya yaitu media pembelajaran dan cara pengajaran guru hanya monoton yang digunakan bermakna kegiatan belajar dan mendidik pada mata pelajaran penataan produk kelas XI SMK PM dirasa kurang sebab saat kegiatan belajar mengajar berlangsung masih menggunakan metode ceramah sehingga materi-materi yang sudah disampaikan membentuk anak didik menjadi jenuh dan mempengaruhi atas hasil belajar.

Peneliti menggunakan media pembelajaran *PowToon* karena aplikasi ini mudah untuk digunakan, aksesnya pun cukup mudah dengan membutuhkan internet hanya ada beberapa aplikasi yang berbayar dan gratis. Media dibuat sesuai dengan KD, kemudian materi dan media direvisi menjadi lebih baik. Media pembelajaran *PowToon* digunakan supaya memudahkan siswa memahami isi materi. Hal ini terbukti dari hasil data analisis uji coba kelompok besar pada kelas XI PM SMK Kusuma Negara Kertosono bahwa isi materi sesuai dengan KD 100% dan siswa termotivasi untuk belajar dengan adanya media video *PowToon* memperoleh 100%.

Media *PowToon* yang dikembangkan ini mudah dalam membantu menjelaskan materi yang sulit dengan bantuan animasi yang menarik dengan audio berisi menjelaskan maksud dari materi sehingga siswa dapat

lebih paham dan fokus pada kegiatan belajar mengajar dengan baik. Hal ini didukung dari penilaian data analisis kualitas Instruksional yakni kemampuan untuk dapat memahami materi, isi materi, dan menambah wawasan menggunakan media pembelajaran *PowToon* dengan total rata-rata sebesar 99% memakai Kategori Sangat Baik. Selain itu, didukung bersama Teori Sadiman (2009:23) yaitu media pembelajaran ialah semua benda yang mampu digunakan bagi mengeluarkan catatan dari pengirim ke penerima sehingga mampu mengikat ingatan, perasaan, perhatian serta kegembiraan siswa.

Kelayakan Media Pembelajaran *PowToon* Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI di SMK Kusuma Negara Kertosono

Segi kelayakan materi, terdapat penambahan contoh-contoh gambar untuk setiap materi agar siswa dapat dengan mudah mengerti langsung dengan adanya perolehan gambar. Sesuatu yang didapatkan di dalam validasi yaitu sama banyak dengan kualitas besarnya serta tujuan dengan nilai 86,7% dan klasifikasi “sangat layak”, untuk disamaratakan kualitas teknik sebanyak 80% dengan peringkat pantas, serta jumlah disamaratakan seluruh tanda yang didapatkan dengan nilai 82,2% dan dinyatakan “sungguh layak”

Pengujian kebenaran yang dilakukan oleh profesional media didapatkan melalui kertas pengesahan ahli media yaitu rata-rata taraf sesuatu yang ada dan arahan sejumlah 100% beserta golongan “lebih wajar”, untuk rata-rata taraf teknik dengan nilai 86,7% dan mendapatkan predikat sangat layak untuk rata-rata Instruksional sebesar 86,7% memakai sistem klasifikasi lebih baik serta total sama banyak perihal dan mendapatkan nilai 91% dan memperoleh nilai “sungguh layak”.

Berdasarkan analisis data keseluruhan diperoleh kesimpulan yaitu perihal layak diujikan mempunyai nilai sama dalam semua tanda 82,2% dan golongan “sungguh layak” serta sesuatu yang pantas dari jumlah Mean seluruh aspek. 91% dengan kategori “Sangat Layak”. bab ini sinkron bersama pendapat (Daryanto, 2010:53) penyediaan informasi belajar wajib mempunyai ciri khas independen artinya mendukung fasilitas serta keseluruhan isi sedemikian macam sehingga pemakai mampu menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Tabel 2. Ringkasan Perolehan Pengesahan

No.	Validator	Persentase	Kriteria Interpretasi
1.	Ahli Materi pada Kualitas isi	86,7%	Sangat Layak
2.	Ahli Media pada Kualitas Isi	86,7%	Lebih Pantas
3.	Ahli Media	91%	Sungguh Wajar
	Rata-rata	82,3%	Sangat Bagus

(Sumber: Ditulis penulis, 2019)

Menurut perolehan dari validator ahli materi kadar baik apa yang tertulis serta maksud materi mendapatkan nilai 86,7% memakai ukuran “lebih pantas” dan menurut

validator profesional alat tingkat baik buruknya inti serta haluan media memperoleh angka persen 86,7% memakai penilaian “sangat bagus” dan perolehan validator orang yang mahir mengategorikan seluruh media dengan persentase 91% memakai penilaian “sangat bagus”

Penelitian ini dalam uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas XI PM SMK Kusuma Negara Kertosono sebanyak 10 siswa yang dipilih secara acak. Pada tahap pelaksanaan, peneliti terlebih dahulu memberikan salam serta memberitahukan pribadi lalu memberi tahu tujuan peneliti untuk dilakukan uji coba terbatas pada siswa kelas XI PM SMK Kusuma Negara Kertosono. langkah awal yang dilakukan sama peneliti yaitu membahas dan menjelaskan sedikit mengenai materi penataan produk dengan maksud untuk memberikan stimulus dan penguat agar siswa mudah mengerti dan memahami akan video *PowToon* yang nantinya akan ditayangkan. Kemudian peneliti menjelaskan mengenai media pembelajaran memakai Aplikasi *PowToon* dengan target sasaran untuk kelas XI Pemasaran pada materi pelajaran Penataan Produk. Setelah itu peneliti menampilkan Video Pembelajaran *PowToon* siswa diberikan lembar respons siswa terhadap media *PowToon* agar peneliti mengetahui bagaimana hasil dari media Pembelajaran *PowToon* tersebut.

Uji coba lebih besar atau uji coba lapangan ini peneliti akan melakukan uji coba kepada siswa kelas XI SMK Kusuma Negara Kertosono sebanyak 30 siswa. Tahap pelaksanaan langkahnya sama dengan uji coba kecil yang sudah dijelaskan di atas.

Respons peserta didik media pembelajaran *PowToon* pada mata pelajaran penataan produk kelas XI di SMK Kusuma Negara Kertosono

Kelayakan respons peserta didik dapat diukur dengan cara mengetahui respons anak didik mengenai media pembelajaran dalam bentuk video *PowToon* dilakukan uji coba dilakukan dua kali yakni uji coba kecil yang pada sebanyak 10 siswa di SMK Kusuma Negara Kertosono dan uji coba kelas besar (Lapangan) sebanyak 30 siswa di SMK Kusuma Negara Kertosono setelah itu akan dilakukan penilaian dengan mengisi lembar respons siswa setelah melihat dan menyimak tampilan video *PowToon* yang sudah ditampilkan. Siswa terlebih dahulu mengerjakan pre-test sebelum diberikan perlakuan dan post-test sesudah diberikan perlakuan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Respons Siswa

No.	Komponen	Persentase (%)	Kriteria Interpretasi
1.	Kelayakan Isi dan Tujuan	97,8%	Sangat Layak
2.	Kelayakan Instruksional	99%	Sangat Layak
3.	Kelayakan Teknik	97,4%	Sangat Layak
	Rata-rata Keseluruhan	90%	Sangat Layak

(Sumber: Diolah peneliti, 2019)

Berdasarkan hasil analisis data untuk respons siswa kelas XI PM di SMK Kusuma Negara Kertosono yang

diperoleh dari lembar respons siswa yaitu rerata kualitas isi dengan tujuan sebesar 97,8% yang berkategori "Sangat Baik", bagi rerata kualitas Instruksional sebesar 99% yang berkategori "Sangat Baik", untuk rata-rata kualitas teknik sebesar 97,4% dan diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 90% memakai kategori "Sangat Baik".

Berdasar hasil respons siswa yang telah di uji coba kelas besar di kelas XI PM SMK Kusuma Negara Kertosono "Sangat Baik", karena para siswa mempunyai motivasi untuk belajar dengan adanya contoh siswa meminta media pembelajaran *PowToon* langsung kepada peneliti, kegiatan belajar mengajar juga tidak membosankan seperti sebelumnya yang dibicarakan oleh siswa ataupun guru yang di wawancarai bisa dibilang dengan adanya media pembelajaran ini siswa lebih memperhatikan dan meminta pengulangan penayangan media pembelajaran *PowToon* ini, siswa juga aktif untuk bertanya jawab kepada peneliti mengenai materi penataan produk.

Berdasarkan keseluruhan analisis dan hasil respons siswa yang telah dilakukan di atas sehingga bisa di dapat kesimpulan yakni media *PowToon* dapat membantu siswa dalam memahami materi, di mana siswa yang tadinya kurang memperhatikan atau pasif saat proses belajar mengajar. Perihal ini didukung oleh teori Wibawanto (2017;6) pada teorinya ia mengatakan bahwa media pembelajaran bisa membantu siswa yang pasif atau kurang berinteraksi langsung terhadap pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video *PowToon* telah di kembangkan dengan model pengembangan 4D Thiagarajan. Materi dan media pembelajaran *PowToon* dari segi kelayakan memperoleh penilaian dengan kategori Sangat Baik, artinya media *PowToon* sangat layak digunakan. Media yang dikembangkan mendapatkan respons yang positif dikatakan bahwa para siswa merasa senang dan termotivasi untuk memperhatikan masing-masing materi yang sudah ditampilkan ke dalam video *PowToon*.

SARAN

Saran pengembangan media lebih lanjut yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

Proses pengembangan dalam penelitian ini hanya berlangsung sampai tiga tahap saja yaitu *define*, *design*, dan *develop* saja, oleh karena itu peneliti memberikan saran untuk peneliti yang ingin melakukan penelitian sama dengan ini supaya sampai tahap yang keempat yaitu tahap *disseminate* dan Peneliti menyarankan untuk peneliti yang selanjutnya dapat mengembangkan dengan cara mengukur efektivitas media pembelajaran video *PowToon* supaya lebih akurat dan lebih terpercaya bahwa media pembelajaran ini cocok untuk media pembelajaran yang berhasil serta praktis pada kurikulum 2013 revisi edisi terbaru, dan yang terakhir peneliti menyarankan untuk peneliti yang lainnya supaya bisa

mengembangkan media dengan sub materi yang lain ataupun mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bastiar Ismail Adkhar. 2011. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis PowToon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes*. Semarang.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta.
- National Education Association (1969). *Audiovisual Instruction Departemen, New Media and college Teaching*. Whashington, D.C: NEA.
- Pais, Marcello Hamberto Rioceso. *Incorporating PowToon as a learning activity into a course on technolog innovations as didactic resources for padegogy program*. Paper. (Diakses 7 Maret 2018).
- Nissaq. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Bingo Game Pada Mata Pelajaran Pengantar*.
- Admin Al-Tabany, Bandar, Ibnu, Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konstektual*. Jakarta: Kencana.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sudjana, N. 2013. *Media Pengejaran*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Sugiarta. 2007. *Model Pengembangan*. Semarang: MDC Jateng, 2007.
- Thiagrajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook, Eric, Mc*, 1-194. Retrieved from

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED09725.pdf>.

Wibanto, Wanda. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

