

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI POWTOON PADA K.D 3.5 MENDESKRIPSIKAN BANK SENTRAL, SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA DI KELAS X IIS SMA

Diana Andriyani Safitri

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya e-mail: dianasafitri@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui (1) proses pengembangan media, (2) kelayakan media, (3) efektifitas media dan (4) respon siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada KD 3.5 mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*) Uji coba terbatas pada penelitian pengembangan ini di lakukan pada 20 siswa kelas X IIS 3. Teknik analisis data penggunaannya berupa angket dan mewawancarai. Menganalisisnya dengan cara data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yang diperoleh dari keseluruhan yaitu bahwa proses pengembangan media pembelajaran sudah sesuai dengan kurikulum 2013, uji validasi materi memperoleh presentase sebesar 90,52% dengan kriteria sangat kuat dan hasil uji validasi media memperoleh presentase sebesar 93,33% dengan kriteria sangat kuat sedangkan efektifitas media pembelajaran *pretest* yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa dan *posttest* jumlah siswa yang tidak tuntas menurun hanya 2 siswa dinyatakan sangat efektif dan hasil respons siswa memperoleh presentase sebesar 98,5% dengan kriteria sangat setuju. Sehingga dapat mendapat kesimpulan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* sangat layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Aplikasi *Powtoon*, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study was to determine (1) the process of media development, (2) media feasibility, (3) media effectiveness and (4) student responses to learning media using the application powtoon in KD 3.5 to describe the central bank, payment system and payment instruments in Indonesian economy. This development study uses a 4-D development model (Define, Design, Develop and Disseminate). The limited trial on this development research was conducted on 20 students of class X IIS 3. Data analysis techniques use interviews and questionnaires. Data analysis uses qualitative and quantitative. The results obtained from the whole is that the process of developing instructional media is in accordance with the 2013 curriculum, the material validation test gets a percentage of 90.52% with very strong criteria and the results of media validation tests obtain a percentage of 93.33% with very strong criteria while effectiveness learning media uncompleted pretest as many as 8 students and the posttest number of students who did not complete the decreased only 2 students stated to be very effective and the results of student responses obtained a percentage of 98.5% with the criteria strongly agree. So it can be concluded that the learning media using the application is powtoon very suitable to be used as a learning medium.

Keywords: Learning media development, powtoon application, study result.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mengharuskan pembaruan secara menyeluruh dalam kehidupan khususnya dalam bidang pendidikan yang mutlak diperlukan untuk meningkatkan SDM yang mampu bersaing. Kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat diperoleh dari proses pembelajaran. Seiring dengan meningkatnya tuntutan akan mutu dan kualitas pendidikannya. Peserta didik juga memerlukan suatu motivasi agar bersemangat untuk belajar. Guru harus memiliki pedagogic yang mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan

suasana interaktif, sehingga pembelajaran ini menjadi aktif dan inovatif Sagala (2009).

Masalah yang dihadapi saat ini membuktikan bahwa baik guru dan peserta didik di SMA Negeri 1 Kedungpring membutuhkan suatu produk media dapat menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, diketahui di kelas X IIS 3 SMA Negeri 1 Kedungpring masih menggunakan media tradisional. Guru juga masih menggunakan media *power point* yang hanya berisi teks saja dan belum menarik. Untuk memberikan semangat atau dorongan dalam pembelajaran guru juga dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi, dengan diterapkannya media pembelajaran

yang menarik, maka akan membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga tidak adanya rasa bosan saat menerima materi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Haryati dan Erviyenni, (2016) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pokok Bahasan Koloid di SMA/MA. Hasil penelitian menunjukan bahwa uji coba terbatas yang dilakukan 15 orang peserta didik. Skor presentase dari peserta didik adalah 86,13% dengan baik dan validasi dari Universitas Riau oleh ahli media dan ahli materi sebesar 91,14% sehingga media pembelajaran aplikasi Powtoon yang dikembangkan layak digunakan.

Tujuan dari pemberian media dalam proses pembelajaran disekolah yaitu menumbuhkan semangat dalam belajar yang agar proses belajar berjalan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media yang nantinya akan dipakai harus dapat menumbuhkan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran akan membentuk komunikasi serta interaksi yang lebih menarik secara inovatif, sehingga dari hal tersebut guru mampu memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih mendalami dan menemukan informasi yang baru saat proses pembelajaran.

Berdasarkan Studi pendahuluan dan hasil wawancara yang diperoleh dari siswa kelas XI SMA negeri 1 kedungpring, bahwa saat pembelajaran ekonomi berlangsung media yang digunakan adalah media power point. Dimana power point tersebut dirasa kurang mampu memuat semua materi. Sehingga siswa menjadi sedikit kurang faham.

Keunggulan dari media pembelajaran *powtoon* sendiri selain meningkatkan minat belajar, Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *powtoon* diharapkan dapat dijadikan media bantu yang digunakan guru pada saat melakukan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran *powtoon* diharapkan proses belajar yang disampaikan mengatur siswa agar bersungguh-sungguh dan siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan dengan mudah.

Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer, dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media yang digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan Sanjaya (2012), sedangkan menurut Arsyad (2014) mengungkapkan bahwa apabila terdapat suatu media pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran maka media tersebut dianggap sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa manusia ataupun benda yang mampu menciptakan interaksi komunikasi antara guru dan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi Suryani dan Agung, (2012). Menurut beberapa pendapat diatas, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan penyampaian isi materi atau informasi pengajaran antara interaksi guru dengan siswa. Hal ini disebabkan karena hal tersebut dapat menjadi sumber belajar dan merangsangnya peserta didik untuk semangat belajarnya.

Alat media belajar *Powtoon* merupakan ssatu-satunya yang melayani internet dan mempunyai anumasi karakter yang tertarik dalam menyampaikan pesan berupa penampilan video. Media ajar yang digunakan yaitu *powtoon* jarang digunakan dalam dunia belajar. pada perkembangannya tehknologi untuk digunakannya media pembelajaran interaktif, materinya dianggap sangat sulit untuk dipelajari maka diberikan fitur animasi yang menarik (Haryati dan Erviyenni, 2016).

kelayakan media pembelajaran menurut Riduwan (2016) dikatakan valid jika rata-rata jumlah yang diperoleh 61% - 100% dengan kriteria layak dan sangat layak. Validasi ini diberikan kepada validator untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Pada analisis ini diharapkan validator memeberikan kelayakan presentase sebesar $\geq 66\%$. Presentase dan data angket ini diperoleh pada perhitungan skala likert. Berdasarkan penjelasan diatas kelayakan media diperoleh dengan kualitas isi, tujuan, kualitas intruksional, dan kualitas teknis.

Menurut Sudjana (2014) pembelajaran ini mempunyai hasil dan pembelajaran berlangsung ukurannya dengan cara melihat selama tujuannya pembelajaran atau tujuan interaksional untuk dicapai oleh siswa. Anitah (2009) berpendapat bahwa hasil belajar mampu menunjukkan sesuatu perubahan tngkah laku pada siswa dan perubahan tersebut bersifat menetap, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Beberapa penjelasan hasil belajar yaitu dengan cara *pretest* dan *postest*.

Menurut Louis Thustone (Azwar, 2002) respon adalah sikap yang dimiliki individu terhadap suatu objek berupa rasa kekhawtiran, kecemasan, percaya, dan perduli. Respon tersebut ada yang menerima atau menolak terhadap objek. Menurut Trianto (2011) respon merupakan perasaan senang peserta didik pada ketertarikan dalam pembelajaran seperti pada materi, format materi, gambar, suasana kelas maupun cara mengajar guru. Dari beberapa penjelasan bentuk respon tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk respon adalah (1) respon positif adalah reaksi yang diterima oleh panca indera terhadap suatu objek dimana reaksi tersebut dapat berupa sikap menerima, sikap yang menunjukkan atau memperlihatkan, mengakui dan menyetujui (2) respon negatif adalah reaksi yang diterima oleh panca indera terhadap suatu objek dimana reaksi tersebut dapat berupa sikap menolak atau tidak menyetujui.

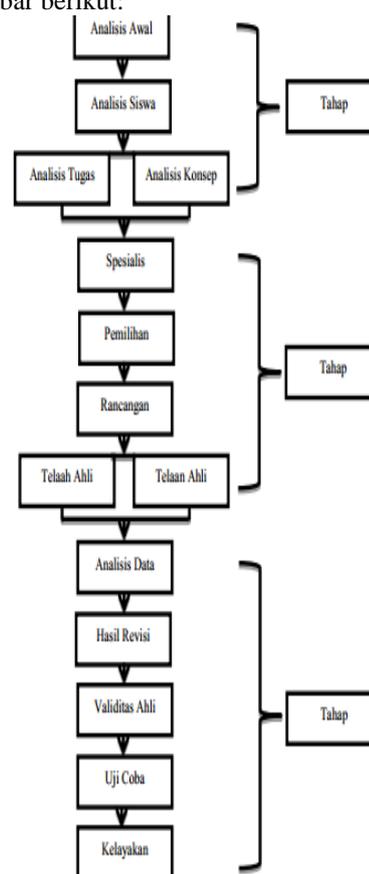
Berdasarkan tujuan dari penelitian ini 1) Untuk mendeskripsikan terhadap prosesnya pengembangan media pembelajaran dengan

menggunakan aplikasi *powtoon* pada pokok bahasan KD 3.5 mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia di kelas X IIS SMA. 2) mendeskripsikan tentang kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada pokok bahasan KD 3.5 mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia di kelas X IIS SMA. 3) mendeskripsikan efektifitas media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada pokok bahasan KD 3.5 mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia di kelas X IIS SMA. 4) mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada pokok bahasan KD 3.5 mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia di kelas X IIS SMA.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan observasi perkembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2016) penelitian mengembangkan itu untuk menghasilkan bahan untuk dijadikan media pembelajaran. Tujuannya untuk mengembangkan media pembelajaran dan memanfaatkan media online komputer sebagai media pembelajaran. Menurut Sadiman (2014) dalam menguji penelitian ini peneliti harus menguji coba sangat terbatas, dengan sejumlah 10-20 peserta didik menggunakan subjek uji coba ini untuk mengetahui karakteristik kemampuan siswa. Tujuannya subjek yang akan divalidasi adalah validasi dari ahli yang terdiri dari dosen Pendidikan ekonomi, ahli media dari dosen teknologi pendidikan unesa dan guru mata pembelajaran ekonomi dan siswa kelas X IIS 3 di SMA Negeri 1 Kedungpring dengan jumlah sebanyak 20 anak. pengambilan *sample* dilakukan secara *random*. Metode yang dikembangkan ada 4D Models dari Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel (1974) Define, Design Develop, Disseminate. Model ini terdiri dari 4 tahap metode pengembangannya diantaranya yaitu tahap pendefinisian (*Define*) yaitu tahap yang bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pembelajaran. Kedua tahap perancangan (*Design*) yaitu perancangan *prototype*, perangkat pembelajaran ketiga tahap pengembangan (*Develop*) yaitu bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran, dan keempat tahap penyebaran (*Disseminate*) yaitu tahap penggunaan perangkat yang dikembangkan, oleh Thiagarajan dalam buku Trianto (2013). Model ini dikembangkan secara sistematis serta memuat kegiatan pengembangan yang dapat disesuaikan dengan karakteristik penelitian.

Prosedur yang akan dilakukan dengan 4 tahap seperti gambar berikut:



Sumber: diadaptasi oleh trianto (2013)

Gambar 1. prosedur pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *powtoon*

Adapun tahap-tahap prosedur penelitian ialah sebagai berikut: (1) Tahap pendefinisian Analisis ujung depan Analisis ini tujuannya untuk mengetahui masalah dasar yang dihadapi merupakan kurangnya guru mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas sehingga media yang digunakan berupa *power point*, Menganalisis ini punya tujuan yaitu akan mengetahui karakternya peserta didik yang menyesuaikan perkembangan pembelajaran, Dalam analisis tugas digunakan guru dalam mengidentifikasi prosedur untuk menentukan pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa analisis tugas dilakukan untuk merinci materi yang akan dipelajari, analisis ini menjelaskan materi pembelajaran siswa dengan membuat konsep yang dapat mempermudah siswa dapat memahami materi pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan. (2) tahap perencanaan pemilihan format media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* dan melakukan perancangan pembelajaran. Perancangan ini akan melibatkan guru dengan siswa. Rancangan ini menggunakan RPP, silabus, buku ajar. (3) tujuannya

untuk menghasilkan media pembelajaran *powtoon* tahap ini menggunakan validasi, uji coba terbatas, uji coba lapangan dan revisi dari usulan para ahli.

Instrument penelitian meliputi angket terbuka berupa telaah media dan angket telaah materi, angket tertutup meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media, responnya siswa, instrument hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan angket. Penelitian ini teknik analisis data meliputi analisis hasil validasi media pembelajaran *powtoon*, analisis hasil belajar, analisis respon peserta didik.

Untuk memperhitungkan hasil validasi materi, media dan hasilnya respons siswa dapat menggunakan rumus perhitungan adalah dibawah ini:

$$\text{Presentase Kevalidtan (\%)} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Media dapat dinyatakan layak apabila memperoleh hasil mencapai $\geq 82\%$.

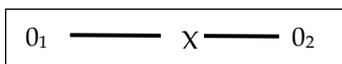
Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan kartu pintar dapat menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Individual} = \frac{\text{Skor siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Sumber: Depdiknas (2003)

Menurut Sugiono (2016) *One-Group Pretest-Posttest Design* merupakan permodelan satuan kelompok yang diberi *pretest*. Dengan hasil belajar *pretest* dan *posttest*, hasil perlakuan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain mempunyai gambaran rumusnya antara lain:



Sumber: Sugiyono (2016)

Gambar 2. model *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest*

O_2 = nilai *posttest*

X = perlakuan

Subjek yang akan adalah validasi dari ahli yang terdiri dari dosen Pendidikan ekonomi, ahli

media dari dosen teknologi pendidikan unesa dan guru mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas X IIS 3 di SMA Negeri 1 Kedungpring mengambil data 20 peserta didik. Pengambilan ini menggunakan *sampel* sebagaimana *random*. Menurut Sadiman (2014) dalam mengujinya sangat terbatas karena jumlah yang harus di buat yaitu sebanyak 10-20 siswa saja. subjek uji coba ini untuk mengetahui karakteristik kemampuan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran yang sedang berlangsung di SMA Negeri 1 Kedungpring masih menggunakan media tradisional sehingga proses pembelajaran bersifat kurang efisien, dikarenakan proses pembelajaran akan membentuk komunikasi serta interaksi yang lebih menarik secara inovatif, sehingga dari hal tersebut guru mampu memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih mendalami dan menemukan informasi yang baru saat proses pembelajaran. Adapun tahapannya yang pertama pendefinisian (1) Diketahui bahwa kurikulum diberlakukan di SMAN 1 Kedungpring Lamongan pada tahun ajaran 2017-2018 yaitu kurikulum 2013. (2) Analisis siswa, analisis ini dilakukan peneliti kepada guru dan peserta didik, materi yang memerlukan pemahaman lebih yaitu bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran perekonomian Indonesia, selain itu guru belum menemukan media yang sesuai untuk materi itu. Sehingga pembelajaran dikelas kurang menarik. (3) analisis tugas Pada tahap analisis ini peneliti mengembangkan dalam media. Selain memilih materi yang digunakan. Peneliti juga memilih penugasan yang sesuai dengan materi yang telah diberikan. (4) Peneliti menentukan konsep media yang akan dikembangkan yaitu materi yang relevan, dan struktur media yang akan dikembangkan.

Kedua tahap perencanaan (*Design*) Pada tahapan perancangan melakukan rancangannya dengan menggunakan media *powtoon* yang di desain bersama peserta didik membutuhkannya contohnya ilustrasi gambar, lengkapnya isi tulisan dengan menetapkan materi bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia, yang akan digunakan sebagai bahan ajar.

Gambar 2. Desain media pembelajaran *powtoon*



Sumber: diolah peneliti, 2018

Ketiga yaitu tahap pengembangan bertujuan menghasilkan produk berupa medi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon pada kompetensi dasar 3.5 bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia. Lembar materi yang dibuat oleh peneliti yaitu berupa revisi media dan materi yang kemudian dikoreksi untuk divalidasi ahli layaknya media dan materi Memvalidasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pengaturannya dengan memberi centang (√) selanjutnya *validator* memberikan penelitian berupa revisian dan penilitii membenahi revisinya yang diharapkan oleh *validator*.

Kelayakan Materi

Kelayakan media pembelajaran dan materi dapat diketahui dari hasil angket validasi materi dan media. Di bawah ini adalah hasil penilaian oleh ketiga validator sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Kelayakan Media Aplikasi *Powtoon*

No.	Komponen	Presentase	Interpretasi
1	Validasi RPP (dosen pembimbing dan guru SMA)	94,11%	Sangat baik
2	Validasi materi (dosen pembimbing dan guru SMA)	90,52%	Sangat kuat
3	Validasi media (ahli media Teknologi pendidikan)	93,33%	Sangat kuat

Sumber: diolah peneliti (2018)

Dilihat dari tabel 1 hasil validasi diatas, diketahui Pengembangan media pembelajaran dikatakan layak jika memenuhi skor kurang lebih 2,51. Sugiono (2012) Berdasarkan hasil analisis validasi materi dapat diketahui presentase komponen kelayakan dari materi memperoleh presentase sebesar 90,52% dengan kriteria sangat kuat. Sedangkan komponen kelayakan media memperoleh presentase 93,33% dengan kriteria sangat kuat.

Angket Respon

Dari hasil angket respon siswa diisi pada saat uji coba yang dilakukan pada 20 siswa kelas X IIS 3. Hasil analisis angket tersebut diperoleh presentse sebesar 98,5% dengan kriteria sangat setuju. Berdasarkan kriteria, media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Powtoon telah memenuhi kriteria kelayakan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan Powtoon yang digunakan sudah layak digunakan. Sesuai dengan teori menurut Walgito (1980) dalam Maharani (2016) respon siswa adalah suatu rangsangan yang diperoleh dari hasil akhir dengan adanya simulasi.

Efektifitas Belajar

Berdasar tuntasnya menjawab pertanyaan peserta mendapatkan nilai ≥ 75 . Data ini menunjukkan seluruh siswa menggunakan media pembelajaran *Powtoon* pada K.D 3.5 siswa diberikan pretest. Berikut ini adalah hasil penilaian siswa:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa (*Pretest*)

No.	Nilai	Frekuensi	Keterangan
1.	0-50	2	TIDAK TUNTAS
2.	51-60	2	TIDAK TUNTAS
3.	61-70	5	TIDAK TUNTAS
4.	71-80	7	TUNTAS
5.	81-90	4	TUNTAS
6.	91-100	0	TUNTAS
Presentase Ketuntasan			60% TIDAK TUNTAS

Sumber: diolah peneliti (2018)

Sementara postest diberikan setelah siswa memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media *powtoon*. Hasil ketuntasan siswa post test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa (*Posttest*)

No.	Nilai	Frekuensi	Keterangan
1.	0-50	0	TIDAK TUNTAS
2.	51-60	1	TIDAK TUNTAS
3.	61-70	1	TIDAK TUNTAS
4.	71-80	9	TUNTAS
5.	81-90	6	TUNTAS
6.	91-100	3	TUNTAS
Presentase Ketuntasan			90% TUNTAS

Sumber: Data diolah (2018)

Dari hasil pretest menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas sebanyak 60% atau sebanyak 12 siswa, dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 50. Tetapi setelah menggunakan media pembelajaran powtoon siswa diberikan soal postests dengan hasil yang menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas sebanyak 90% atau sebanyak 18 siswa. dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan terendah 60 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran powtoon mengalami peningkatan sebesar 30%. Sebelum pembelajaran siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa dan setelah menggunakan media pembelajaran powtoon jumlah siswa yang tidak tuntas menurun hanya 2 siswa. sesuai dengan teori Anitah (2009) berpendapat bahwa hasil belajar mampu menunjukkan sesuatu perubahan tngkah laku pada siswa dan perubahan tersebut bersifat menetap, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor

PENUTUP

Simpulan

Dapat diuraikan dari hasil penelitian bahwa: (1) proses pengembangan media pembelajaran sudah sesuai dengan kurikulum 2013 dengan cara mengembangkan media pembelajaran *Powtoon*, (2) Kelayakan validitas media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada pokok bahasan KD 3.5 Terbukti hasil belajar siswa dengan skor 93,33%, (3) Efektivitas media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powtoon* SMA terbukti dinyatakan efektif, (4) Angket respon siswa setelah menggunakan media Terbukti angketnya mempunyai hasilnya layak atau tidaknya sebesar 98,5%.

Saran

Mendasari semua kesimpulan diatas memperoleh saran sebagai berikut: 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran agar lebih baik media dimodifikasi menjadi lebih baik dalam model bentuk dan juga pemilihan warna untuk animasi kartunnya, media pembelajaran agar lebih baik maka harus diterapkan menggunakan materi yang memiliki banyak teori, (2) Media pembelajaran aplikasi *powtoon* diharapkan tidak berhenti pada tahap develop, sehingga dapat memperluas untuk media pembelajaran yang modern, (3) Penelitian ini Guru harus mengusai internet.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaWali Press.

Azwar, Saifuddin. 2002. *Sikap Manusia, Teori, dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

J, E. W., Haryati, S., & Erviyenni. (n.d.). (2016). Pengembangan media powtoon pada pokok bahasan koloid di SMA/MA. *jurnal pendidikan*. vol. 25(2):hal. 1-10.

Maharani Anak .A.P, Luh Ketut Sri Widhiasih. 2016. *Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru Saat Pelajaran Bahasa Inggris Di Sd Saraswati 5 Denpasar*. Jurnal Bakti Saraswati

Prof. Dr. Bimo Walgito. 2002. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta

Riduwan. 2016. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta

Sadiman. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.

Sagala. 2009. *Kemampuan Profesional Guru Dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana. 2014. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan..* Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, Nunuk, and Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.

Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semme (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.