

INOVASI POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR TEKNIK OTOMOTIF KELAS X TKR SMK YASMU

Muhammad Dion Ariyanto Pratama

S1 Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : muhammad.20072@mhs.unesa.ac.id

Muamar Zainul Arif

Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : muamararif@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kajian ini untuk menganalisa kelayakan pengembangan media pembelajaran *powtoon*, serta menganalisa respon siswa kepada media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran DTO. Adapun studi ini dilakukan di SMK Yasmu dengan subjek penelitian peserta didik Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *R&D (Research and Development)*, menggunakan model pengembangan *4D* yang terdiri dari 4 tahap, pada penelitian ini pengkaji menggunakan 3 tahap saja, yakni sampai pada tahap pengembangan (*develop*), lantaran disesuaikan dengan keperluan studi yaitu hanya pada purwarupa produk yang dikembangkan saja. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar validasi ahli materi, ahli media, serta angket respon siswa. Analisa data yang digunakan adalah deskriptif persentase menggunakan skala likert. Hasil studi menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* Sangat Layak digunakan. Menunjukkan pada data yang telah dikumpulkan, diperoleh persentase nilai validasi oleh para ahli dengan kriteria "Sangat Layak". Respon siswa mendapat respon positif dan diperoleh nilai dengan kriteria "Sangat Layak". Dapat ditarik kesimpulan, media pembelajaran *powtoon* yang dikembangkan mendapat predikat "Sangat Baik" serta dapat diimplementasikan dalam pembelajaran mata pelajaran DTO pada kelas X TKR di SMK Yasmu Manyar Gresik.

Kata Kunci : Media Powtoon, Media Pembelajaran, Pengembangan, Respon.

Abstract

The aim of this study is to analyze the feasibility of developing Powtoon learning media, as well as analyze student responses to Powtoon learning media in DTO subjects. This study was conducted at Yasmu Vocational School with the research subjects being students of the Light Vehicle Engineering Skills Program. This research uses the R&D (Research and Development) research method, using a 4D development model which consists of 4 stages. In this research the reviewer only used 3 stages, namely up to the development stage, because it was adapted to the needs of the study, namely only on product prototypes. just developed. The research instruments used consisted of validation sheets from material experts, media experts, and student response questionnaires. The data analysis used is descriptive percentage using a Likert scale. The study results show that Powtoon learning media is very suitable for use. Shows the data that has been collected, the percentage of validation scores obtained by experts with the criteria "Very Eligible". The student's response received a positive response and a score was obtained with the criteria "Very Decent". It can be concluded that the powtoon learning media developed received the title "Very Good" and can be implemented in learning DTO subjects in class X TKR at Yasmu Manyar Gresik Vocational School.

Keywords : *powtoon media, learning media, development, response*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta tahap pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya yang meliputi pengendalian diri, kekuatan spiritualisme, karakter, kecerdikan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan diri sendiri, masyarakat, agama, bangsa dan negara. Bagi setiap individu pendidikan merupakan suatu hal yang sangatlah penting agar tercapai sebuah cita – cita dan keinginan. Salah satu hal terpenting yang ada di dalam

Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu kewajiban serta hak warga negara dalam aspek pendidikan, sebagaimana ditegaskan di dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 5 ayat 1 bahwa setiap warga negara memiliki hak yang serupa untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas.

Perkembangan teknologi yang ada saat ini belum sepenuhnya digunakan dalam dunia pendidikan. Pendidikan beralas teknologi yang berkualitas bisa mempengaruhi pada perkembangan dunia pendidikan. Padahal di zaman modern ini teknologi bisa digunakan

tidak hanya sekedar membantu dalam kegiatan manusia saja. Fungsi teknologi dalam media pembelajaran bisa membantu guru untuk memberikan suatu pembelajaran yang maksimal.

Media pembelajaran adalah suatu media yang digunakan menjadi subjek untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga bisa memberi pemahaman yang optimal guna menolong siswa mengatasi hambatan yang dialami sewaktu proses pembelajaran berlangsung. Menurut Ponza, dkk (2018) "Penggunaan media yang tepat dapat menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dan bisa diterima dengan jelas oleh penerima pesan".

Media pembelajaran sudah sering diimplementasikan saat proses pembelajaran, Memakai media dalam kegiatan pembelajaran bisa membuat siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya menggunakan metode menghafal faktanya tidak ampuh, disebabkan siswa hanya bisa menguasai suatu teori tapi tidak dapat menjalankan pada kegiatan aktivitas sehari-hari. Maka dari itu sangat diperlukan sebuah media pembelajaran untuk aktivitas belajar mengajar di sekolah.

Guru selaku seorang pendidik patut mengamati tentang penggunaan suatu media, media merupakan bagian integral pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari setiap pembahasan sistem pembelajaran. Akan tetapi pada faktanya penggunaan media sangat sering diremehkan dengan banyak alasan, seperti tidak ada waktu buat merancang sebuah media pembelajaran, tidak diperoleh media dengan benar, serta tidak ada dana guna membuat media tersebut. Dasar-dasar itulah yang membuat sebagian pengajar lebih suka memakai metode ceramah saat menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang di laksanakan di SMK Yasmu terutama di jurusan TKRO diketahui bahwa guru masih memakai bahan ajar serta media pembelajaran yang sedikit dan kurang inovatif pada saat kegiatan pembelajaran yakni buku paket dan ceramah. Selama kegiatan di kelas berlangsung siswa cuma menjadi *audiens* saat dijelaskan guru waktu di kelas, akhirnya siswa cuma mencatat serta sulit untuk menangkap materi yang disampaikan. Guru menggunakan metode ceramah dan buku paket saat kegiatan pembelajaran. Penerapan metode tersebut yang menjadikan siswa susah untuk menangkap materi dikarenakan ada beberapa siswa mengantuk, hal ini membuat siswa tidak fokus dengan materi yang disampaikan.

Penerapan metode mengajar yang tidak benar mempunyai efek suboptimal atas pemahaman, minat serta nilai siswa. Serta kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik menyebabkan kurangnya komunikasi dua arah, sehingga mempengaruhi proses pembelajaran yang

menjadi kurang efektif dan menurunkan motivasi belajar serta minat belajar siswa. Rendahnya nilai para siswa disebabkan oleh cara pembelajaran yang kurang efektif. Hal tersebut menjadi salah satu problem yang terjadi sepanjang kegiatan belajar di kelas X TKR SMK Yasmu, saat pembelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa kurang bahkan tidak mengerti atas materi yang dijelaskan oleh Guru. Hal tersebut yang mempengaruhi hasil ujian siswa, ada sejumlah besar siswa harus mengikuti ujian susulan terutama pada mata pelajaran DTO.

Banyak siswa saat ini menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, seperti *smartphone*, tablet, dan laptop. Namun, pemanfaatan *gadget* dalam dunia pendidikan sering kali masih terbatas. Padahal, dengan penggunaan yang tepat, *gadget* dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif serta meningkatkan kualitas dunia pendidikan. Mangkanya dibutuhkan media yang bisa memudahkan siswa dalam pemahaman isi materi dan membuat siswa menjadi tidak jenuh selama aktivitas pembelajaran di kelas berjalan.

Dari bermacam media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran *Powtoon*. *Powtoon* merupakan sesuatu fitur *software* pembuat media presentasi animasi berbasis *SaaS (Aplikasi as a Service)* yang bisa diakses secara *online* lewat web www.powtoon.com yang bisa digunakan sebagai salah satu alat bantu presentasi oleh guru saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Tampilan *powtoon* ini berupa vidio yang berisi beberapa animasi yang dapat menarik siswa dalam belajar mengajar.

Masing-masing media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan serta kekurangan pada media pembelajaran *Powtoon* sebagai berikut. Kelebihan media *powtoon* sendiri yaitu, menarik dan memberikan *feedback*, serta memberikan kebebasan pada siswa untuk memilih topik studinya, memberi kemudahan kontrol yang sistematis saat proses belajar, *powtoon* dapat digunakan kapanpun dan dimanapun secara mandiri, vidio yang ditampilkan tidak terlalu lama jadi tidak mengurangi tingkat motivasi, materi ditampilkan secara sistematis dan terstruktur agar dapat mudah di pahami, Aplikasi yang digunakan untuk menyusun multimedia *powtoon* sangat menarik sehingga media yang dihasilkan mempunyai kualitas gambar, animasi, vidio, suara, dan musik yang lebih, kekurangan dari media *powtoon* sendiri yaitu, hasil vidio yang dibuat dengan aplikasi *powtoon* harus melewati beberapa tahap yang agak rumit, pengoperasian media ini memerlukan alat utama yaitu laptop atau komputer dan jika digunakan untuk media pembelajaran di kelas diperlukan *LCD* Proyektor serta spiker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk menginvestigasi pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran DTO materi konversi energi motor bakar siklus 4 tak dan 2 tak di kelas X TKR SMK Yasmu. Melalui media pembelajaran *powtoon* ini menjadikan siswa tertarik akan hal baru yang ada pada pembelajaran, serta memberikan wawasan kepada siswa untuk memanfaatkan, dan mengembangkan suatu teknologi yang ada pada era ini.

METODE

Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan *R&D (Research and Development)*. Metode *R&D* adalah sebuah prosedur penelitian untuk menciptakan rancangan produk baru atau yang sudah ada serta menguji produk, yang nantinya akan dikembangkan pada dunia pendidikan. Adapun penelitian ini menggunakan model penelitian *4D*, model penelitian *4D* mencakup 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga saja yaitu tahap pengembangan (*Develop*), karena disesuaikan dengan kebutuhan studi yaitu hanya pada purwarupa produk yang dikembangkan saja.

Uji coba penelitian ini adalah uji coba terbatas yang dilaksanakan hanya sekali, uji coba terbatas ini terdiri dari 32 siswa kelas X jurusan TKR dari SMK Yasmu Manyar Gresik.

Instrumen yang dipakai pada penelitian adalah lembar validasi ahli materi dan ahli media untuk memberikan komentar dan saran yang digunakan menjadi acuan pertimbangan supaya media ini bisa dikembangkan secara baik dan bagus. Untuk data kuantitatif yakni hasil validasi ahli materi, ahli media, dan angket respon siswa guna memberi penilaian atau skor tentang media pembelajaran yang dikembangkan supaya memperoleh predikat layak atau tidak layak.

Berikut ini teknik analisa data yang digunakan pada lembar angket validasi ahli media, validasi ahli materi, serta angket respon siswa. Nilai persentase yang didapat dari skala *Likert*, yaitu sebagai berikut :

Cara perhitungan yang dipakai seperti berikut :

$$\text{Pers Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Ahli media} + \text{Ahli materi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Setelah dilakukan analisis data dan diketahui hasil skor dalam persentase, maka diperoleh kesimpulan hasil skala *Likert* menurut kriteria skor dibawah ini :

Tabel 1. Persentase Kriteria Skala *Likert*

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Baik	76%-100%
Baik	51%-75%

Kurang Baik	26%-50%
Sangat Kurang Baik	0%-25%

Dari tabel diatas maka media pembelajaran vidio *Powtoon* ini dikatakan layak apabila hasil dari evaluasi para validator serta siswa ada di kategori 51 % - 100 %, yaitu mendapat predikat baik atau sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Adapun penelitian media *Powtoon* ini memakai model pengembangan *4D* yang dikemukakan oleh Thiagarajan, pada penelitian ini pengkaji menggunakan 3 tahap saja, yakni sampai pada tahap pengembangan (*develop*).

Tahap pertama adalah tahap pendefinisian (*define*), tujuan tahap ini guna mendefinisikan serta menetapkan syarat-syarat pada pembelajaran. Untuk menentukan hal tersebut diawali dari analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan. Proses yang dilakukan saat analisis tujuan adalah analisis awal, konsep, tugas, siswa, serta spesifikasi tujuan.

Analisis awal mendapatkan hasil yakni diketahui di SMK Yasmu didapatkan yaitu saat guru sedang menyampaikan materi ada beberapa siswa yang kurang bahkan tidak mengerti dengan isi materi yang disampaikan guru serta siswa saat dikelas kurang aktif dan tidak fokus pada saat kegiatan pembelajaran berjalan.

Analisis siswa mendapatkan hasil bahwa siswa SMK Yasmu kelas X TKR saat pembelajaran berjalan siswa tidak termotivasi dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mereka cuma menjadi *audiens* atas apa yang diterangkan oleh guru di kelas, akhirnya siswa hanya mencatat serta sulit untuk mengerti isi materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Analisis tugas siswa mendapatkan hasil bahwa siswa kelas X TKR SMK Yasmu diharapkan bisa mencapai tujuan belajar yang sesuai dengan KD dan KI.

Analisis konsep, hal ini dilakukan guna menetapkan materi ajar yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran. Berdasarkan data sekunder diperoleh bahwa kurikulum bagi kelas X yang ada di SMK Yasmu sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Maka dari itu, kompetensinya disamakan dengan kurikulum merdeka.

Pada tahap perancangan (*design*), dilakukan perancangan materi dari Konversi energi motor bakar 4 tak dan 2 tak, dan akan dilakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan vidio animasi *powtoon*.

Pada tahap pengembangan (*develop*), materi yang hendak dipakai guna dibuat jadi sebuah konten dalam *powtoon* akan memperoleh penilaian, masukan dan saran dari pakar materi serta pakar media supaya media yang diproduksi dapat menjadi lebih bagus dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Validasi ahli materi ini di lakukan pada hari Sabtu, 19 Oktober 2024 di SMK Yasmu Manyar Gresik. Validasi materi ini dilakukan oleh para ahli yang ada di bidangnya untuk menentukan kelayakan dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Validator ahli materi ini

adalah tiga orang guru dari SMK Yasmu, Berikut daftar nama untuk validator ahli materi :

Tabel 2. Daftar Nama Validator Ahli Materi

No.	Validator	Nama
1.	Validasi Ahli Materi	1. Nurul Huda, S.Pd. 2. Hamzah, S.Pd. 3. Samsul Wahid, S.Pd.

Materi yang telah di verifikasi oleh para pakar materi, akan di analisis, kemudian didapatkan hasil berikut ini :

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No.	Aspek	Rerata
1.	Materi	3,25
2.	Bahasa	3,33
3.	Manfaat	3,66
Total Rerata Skor		3,44

Berdasarkan pemaparan tabel diatas, diperoleh hasil untuk total skor dari rerata semua aspek mendapat nilai 3,44 dengan persentase sebesar 85% dengan predikat **sangat baik**, maka isi dari materi **sangat layak** dan bisa dilakukan uji coba lapangan.

Validasi ahli media ini di lakukan pada hari Jum'at, 18 Oktober 2024 di SMK Yasmu Manyar Gresik. Validasi media ini dilakukan oleh para ahli yang ada di bidangnya untuk menentukan kelayakan dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Validator ahli media ini adalah tiga orang guru dari SMK Yasmu, Berikut daftar nama untuk validator ahli materi :

Tabel 4. Daftar Nama Validator Ahli Media

No.	Validator	Nama
1.	Validasi Ahli Media	1. Ily Rizky H., S.Pd. 2. Ika Novitasari, S.Pd. 3. M. Saifulloh, A.Md.

Media yang telah di verifikasi oleh para pakar media, akan di analisis, kemudian didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Validasi Media

No.	Aspek	Rerata
1.	Desain	3,66
2.	Bahasa	3,46
3.	Manfaat	3,66
Total Rerata Skor		3,57

Menunjukkan pada data yang telah dikumpulkan dari lembar angket validasi ahli media, didapatkan hasil untuk total skor dari rerata semua aspek mendapat nilai 3,57 dengan persentase sebesar 89% dengan predikat **sangat**

baik. Maka media vidio animasi *powtoon* **sangat layak** dan bisa dilaksanakan untuk uji coba lapangan.

Berikutnya ialah tahap uji coba lapangan, saat uji coba dilaksanakan secara terbatas pada kelas X TKR di SMK Yasmu dengan jumlah 32 siswa. Hasil dari pengujian ini menjadi masukan untuk pengembangan media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan bisa semakin baik. Selain itu uji coba ini bertujuan untuk menganalisa tanggapan siswa atau respon dan kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran DTO yang dikembangkan. Dari uji coba yang telah dilakukan didapatkan hasil dibawah ini :

Tabel 6. Hasil Respon siswa

No.	Aspek	Rerata
1.	Desain	3,44
2.	Materi	3,25
3.	Manfaat	3,44
Total Rerata Skor		3,34

Berdasarkan pemaparan tabel diatas, diperoleh hasil dari uji coba terbatas, untuk total skor dari rerata semua aspek mendapat skor 3,34 dengan persentase sebesar 83% dengan predikat **sangat baik**. Maka respon siswa bisa disimpulkan mendapatkan hasil yang positif dan baik dari para siswa.

Pembahasan

Proses pengembangan

Langkah pengembangan media berawal dari tahap pendefinisian yaitu saat guru sedang menyampaikan materi ditemukan sejumlah siswa yang kurang bahkan tidak mengerti atas materi yang diterangkan oleh guru. Siswa kurang aktif dan tidak fokus pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, serta siswa SMK Yasmu kelas X TKR saat pembelajaran berjalan para siswa tidak terdorong serta aktif pada saat kegiatan pembelajaran dikelas. Mereka cuma menjadi *audiens* atas apa yang diterangkan oleh guru di kelas, akhirnya siswa hanya mendengar serta sulit untuk mengerti isi materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran DTO masih kurang, karena masih menggunakan metode lawas yaitu metode ceramah yang menjadikan siswa jenuh serta materi yang sudah dijelaskan oleh guru tidak tersampaikan dengan baik kepada siswa itu sendiri.

Media yang diangkat oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu media vidio animasi *Powtoon*, sebelum dibuat media ini disesuaikan dengan KD yang sudah ditentukan pada tahap sebelumnya, kemudian media dan materi akan diperbaiki bertujuan supaya media *Powtoon* yang dikembangkan ini bisa diperbaiki agar bisa jadi lebih baik lagi.

Para siswa kelas X TKR di SMK Yasmu jadi lebih gampang untuk memahami serta mencerna tiap isi materi yang disajikan lewat *Powtoon*. Hal tersebut didukung dari hasil angket respon siswa pada saat dilakukannya uji coba terbatas, hasil respon siswa yang diperoleh dalam uji coba terbatas tersebut mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan dengan persentase 83%, dengan media pembelajaran video animasi *Powtoon*, siswa menjadi proaktif dan lebih terlibat dalam pembelajaran.

Untuk penggunaan media video animasi *Powtoon* diperlukan proyektor serta *LCD*, akan tetapi saat dilakukannya uji coba terbatas di kelas, tampilan dari video animasi *Powtoon* ini tidak optimal, hal ini dikarenakan tidak ada layar putih atau *LCD* saat di kelas, yang membuat proyektor menyorot langsung ke dinding yang ada di kelas dan hal ini membuat kualitas output tampilan dari media *powtoon* ini terpengaruh.

Media pembelajaran video animasi *Powtoon* ini sangatlah menunjang guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang mungkin susah dimengerti oleh siswa, hal ini dikarenakan penggunaan animasi tambahan dan suara latarbelakang yang menarik bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa saat aktivitas belajar dikelas, kemudian siswa bisa dengan gampang dalam mencerna materi serta mengikuti aktivitas belajar selama di kelas.

Kelayakan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, untuk kelayakan media video animasi *Powtoon* berupa persentase yang didapat dari hasil angket validasi yang sudah diverifikasi oleh para pakar materi, dengan total dari rerata semua aspek memperoleh skor 3,44 dan persentase sebesar 85% dengan predikat sangat baik, namun pada aspek materi mendapat skor 3,25. Hal ini dikarenakan pemilihan materi yang terdapat dalam media *Powtoon* hanya berisi pengetahuan dasar tentang motor bakar siklus 4 tak dan 2 tak saja, tidak menampilkan penjabaran yang lebih dalam tentang materi dasar teknik otomotif lain. Untuk hasil validasi pakar media yang didapat dari angket validasi media yang telah diverifikasi oleh pakar media yaitu dengan total dari rerata semua aspek memperoleh skor 3,57 dengan persentase sebesar 89% dengan predikat sangat baik.

Usai mendapat validasi dari pakar materi dan pakar media yang sudah dirangkum dan di analisis oleh peneliti maka dapat diambil kesimpulan untuk kelayakan dari segi materi rerata semua aspek yang didapat mendapat 85% dengan predikat **sangat baik** dan untuk kelayakan dari segi media diperoleh total skor dari rerata semua aspek yang didapat mendapat 89% dengan predikat **sangat baik**.

Hal ini sejalan dengan studi yang dilaksanakan oleh Luqyana T. (2021) yang mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* pada isi

materi minyak bumi mendapat pernyataan valid oleh ahli desain media dan ahli materi dengan kategori sangat valid yaitu dengan presentase 90%. Hal ini ditinjau dari presentase rata-rata analisis angket ahli desain media dan ahli materi sebesar 97,5% dan 82,5%.

Penelitian lainnya yang dilaksanakan oleh Raffaello (2018) menunjukkan bahwa kelayakan dari materi serta media pembelajaran pada media video animasi *Powtoon* memperoleh nilai 81,7% dan 98,6% mendapat kategori sangat baik.

Hal ini searah dengan studi yang dilaksanakan oleh Dessy (2020) yang mengatakan bahwa materi serta media pembelajaran *Powtoon* dari segi kelayakan mendapat hasil penilaian dengan kategori sangat baik, yang berarti media *Powtoon* sangat layak untuk digunakan.

Respon Siswa

Respon siswa dapat didefinisikan sebagai bentuk tanggapan siswa terhadap berbagai komponen dalam proses pembelajaran, termasuk seperti penggunaan media *Powtoon*. Respon juga dapat mencerminkan sejauh mana kegiatan pembelajaran yang dilakukan ampuh dalam mencapai tujuan pembelajaran. Respon siswa dapat diukur menggunakan beberapa metode seperti kuesioner, wawancara, dan observasi. Kuesioner dapat mencakup berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan persepsi siswa terhadap media *Powtoon*.

Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada seluruh siswa kelas X TKR pada akhir pembelajaran, hasil analisa pada respon siswa didapat dari uji coba yang telah dilaksanakan pada kelas X TKR di SMK Yasmu dengan jumlah siswa 32 telah mengisi pada lembar angket respon siswa. Diperoleh hasil rerata keseluruhan aspek mendapat skor 3,34 dengan persentase sebesar 83% dengan predikat **sangat baik**.

Hasil studi ini searah dengan studi yang dilakukan oleh Putri dkk (2023) dengan hasil penelitian menyatakan media pembelajaran berbasis *Powtoon* memperoleh respon yang baik dengan nilai rata-rata sebesar 84,53%. Dengan nilai tersebut maka diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *Powtoon* dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Adapun hasil penelitian lain yang dilaksanakan oleh Latifah (2020) pada hasil penelitian tersebut respon yang diperoleh mendapat nilai persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik.

Para siswa bisa memiliki semangat dalam belajar, kegiatan dalam kelas juga tidak membuat jenuh, dan siswa menjadi lebih aktif daripada sebelumnya dikarenakan mempunyai rasa ingin tahu yang lebih terhadap media *Powtoon*. Ini sejalan atas opini dari Fathurrohman (2007) ia mengutarakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu

untuk memotivasi siswa agar belajar, video memudahkan siswa memahami apa yang dijelaskan guru.

Dari hasil analisa respon siswa yang sudah dilakukan peneliti diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media *Powtoon* dapat membantu siswa untuk memahami isi materi pelajaran, siswa yang sebelumnya pasif disaat proses pembelajaran berlangsung, namun dengan menerapkan media pembelajaran *Powtoon* siswa bisa jadi lebih aktif, dapat menangkap isi materi dan mengerti. Hal ini sejalan menurut opini Wibawanto (2017) yang mengatakan media pembelajaran bisa membantu dan bermanfaat untuk siswa yang kurang bersosialisasi atau berkontribusi atau bersikap pasif saat pembelajaran di kelas berjalan.

PENUTUP

Simpulan

Dari studi yang sudah selesai dilaksanakan, berdasarkan analisis data dan pembahasan mengenai “Inovasi *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Teknik Otomotif Kelas X TKR SMK Yasmu “, maka bisa disimpulkan seperti berikut :

1. Hasil kelayakan media pembelajaran video animasi *Powtoon* mendapatkan nilai dari ahli materi materi 3,44 dengan persentase 85% dan dari ahli media mendapat nilai 3,57 dengan persentase 89,44%, masuk dalam kategori “**Sangat Baik**”. Sehingga layak digunakan saat pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran DTO pada kelas X TKR SMK Yasmu.
2. Kemampuan siswa terhadap media pembelajaran video animasi *Powtoon* mendapatkan nilai 3,34 dengan persentase 83,53%, masuk dalam kategori “**Sangat Baik**”.

Saran

Dari studi yang sudah diselesaikan oleh peneliti, terdapat sedikit saran yang hendak diberikan peneliti, antara lain:

1. Peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya agar mendesain dan melakukan penerapan *Powtoon* untuk mengetahui motivasi, minat, serta hasil belajar pada siswa setelah menggunakan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran.
2. Peneliti menyarankan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa di kemudian hari, agar dapat menggunakan aplikasi *Powtoon* yang *Premium* dengan cara berlangganan akun, sehingga durasi video animasi *Powtoon* tidak dibatasi dan akan lebih leluasa dalam mendesainnya.
3. Pada penelitian berikutnya, disarankan bahwa untuk membuat media pembelajaran terutama pada media video animasi *Powtoon*, agar membuat warna latar belakang yang cerah dan kontras dengan animasi, *font*, serta instrumen lain

yang ada pada media agar lebih seiras dan menarik.

4. Bagi sekolah SMK Yasmu Manyar Gresik, khususnya pada program keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, agar bisa memanfaatkan media *Powtoon* ini sebagai salah satu sumber belajar atau alternatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran DTO di kelas X TKR.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, P. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Economic Perspective*, 2(1), 1-4.
- Arnold, R. B. (2018). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada amta pelajaran pelayanan penjualan di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(3).
- Arsanti, I. A., & Subiantoro, A. W. (2021). *Jurnal Pendidikan Biologi*. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1), 24-31.
- Blake, & Horalsen dalam Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bretz, R.A. 1977. *A Taxonomy of Communication Media*. New York: Education Technology Publications.
- Briggs, L. 1977. *Instructional Media*. Pittsburg: AIR.
- Creswell, J. W. (2009) *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Appriaches*. Third Edit, Muqarnas. Third Edit. doi: 10.1163/22118993-90000268.
- Criticos, C. 1996. *Media selection*. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd edition. New York: Elsevier Science, Inc.
- D. Puspita and H. Arumningtyas. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xi Pemasaran Di Smk Kusuma Negara Kertosono. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(1), 667-663.
- Djaali, H. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful. B., *Psikologi Belajar*, (2002). Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajar. S., dkk. (2017). Pengaruh Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 25 Kota Bandung. *Journal Eddutcehnologia*, Vol 3 No.2. Pp 1-14.
- Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, M. Sobry. 2007. *Strategi Belajar Mengajar : Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman*

INOVASI POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR TEKNIK
OTOMOTIF KELAS X TKR SMK YASMU

- Konsep Umum dan Islami. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Febriani Putri, E. (2021). Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198-205.
- Fitri, Z. A., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Madani Media.
- Gagne dan Briggs. 1979. *Principles of Instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, Robert M. & Robert A. Reiser. 1983. *Selecting Media for Instruction*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Gerlach, V.G. dan Elly, D.P. 1980. *Teaching and Media: A Systemic Approach*. New Jersey Englewood Cliffs: Prentise-Hall.
- Ghufron, A., & Utama. (2011). Tes, Pengukuran, Asesmen, dan Evaluasi, Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, 1–27. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4387>.
- Graham, B. (2015). *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Hamidjojo, & Latuheru, J. D., (1993). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang Press.
- Hasanah, N. A., (2008). “Strategi Pembelajaran PAI Meningkatkan Minat Belajar Anak SD Kelas V di SDN Umbulharjo Cangkringan Sleman”.
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2008). Teori belajar dan pembelajaran. <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>.
- Ibid, Bab IV, Pasal 5 ayat (1).h.6
- Karmilah, L. (2019). Keefektifan Media Powtoon Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal. (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Karwati, Euis., Donni, J. P., (2015). *Manajemen Kelas (Classroom Management) Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta.
- Khustandi, C., & Sutjipto, B. (2017). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kozma, Robert B., Lawrence W. Belle & George W. Williams. 1991. *Instructional Techniques in Higher Education*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Lasia Agustina, “Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika”.
- Lestari, M. A. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Media Powtoon Terhadap Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar. 1-94.
- Levie, W. H., dan Lentz, R. (1982). “Effects of Text Illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology*”*Journal*. 30, 195-232.
- McKown. (1991). *Audio Visual Aids to Instruction Auditing: A Journal of Practice and Theory*. Supplement: 1-13.
- Meyanti, R., Bahari, Y., Salim, I., (2019). Optimalisasi Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Solving.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*. Vol 1. No.2.
- Mila Yunizhar Arifiana. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Jurusan OTKP di SMK Pasundan 1 Bandung.
- Newby, Timothy J., Donald A. Stepich, James D. Lehman & James D. Russel. 2000. *Instructional Technology for Teaching and Learning*. 2 nd Edition New Jersey: Upper Saddle River.
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., Sulkipani. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowToon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Nurromdon, P. F., Permana, I., & Ahmadi, Y. (2023). RESPONS SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN POWTOON PADA PEMBELAJARAN TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(6), 537-548.
- Paradina, D., Connie, C., & Medriati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 169– 176. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.169-176>.
- Ponza, P. J .R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Prayitno, T. T., & Hidayati, N. (2022). Analysis of Cognitive Assessment Instruments in General Biology Learning Media. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 10(1), 13–19. <https://doi.org/10.24114/jpp.v10i1.30044>
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif (Issue 1)*. Pascal Books.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Kencana Prenada Media Group.

- Saputra, I. A., Hamdani, M. I. I., & Arifin, I. F. (2023). Implementasi Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI di Sma Islam Al-Hidayah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 3(2), 27-34. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v3i2.924>.
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, Sharon E, James D. Russel, Robert Heinich, Michael Molenda. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. 5.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2022. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2014. Teori belajar & pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Kencana.
- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2).
- Syah, Muhibbin., (2005). Psikologi Belajar. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Syah, Muhibbin, (2016). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Thesarah, R. H., Subagyo, L., & Qadar, R. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual dengan aplikasi powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi impuls dan momentum di SMK Negeri 6 Samarinda. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1(1), 31. <https://doi.org/10.52434/jkpi.v1i1.1050>.
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., & Semmel, M.I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*, Eric, Mc), 1-94. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED09725.pdf>.
- Tifani, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107-122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219.
- Trianto. (2014). Model pembelajaran Terpadu, komsep, strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trina, Z., Kamaruddin, T., Rahmani, D., (2017). Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*. Vol.2. No.2. 156-169.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, pasal 1 ayat (1).h.3.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 4, Pasal 5 ayat 1.
- Wibawanto, Wanda. 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wina Sanjaya. 2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winkel, W.S. 2009. Psikologi Pengajaran. Yogyakarta: Media Abadi.