

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI  
VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON DI SMA NEGERI 8 PADANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**OLEH :**

**YUSUF AVICENA**

**19053067**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

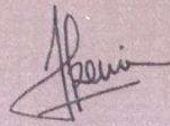
**2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI  
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI  
VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON DI SMA NEGERI 8 PADANG"

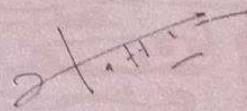
Nama : Yusuf Avicena  
BP/NIM : 2019/19053067  
Keahlian : Ekonomi Koperasi  
Departemen : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis  
Universitas : Universitas Negeri Padang

Disetujui oleh  
Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi

Padang, September 2023  
Pembimbing



Dr. Frivatni S. Pd., M. Pd.  
NIP. 198205142006042001



Rita Syofyan, S. Pd., M. Pd. E.  
NIP. 199001212015042002

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

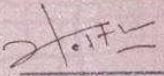
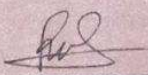
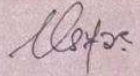
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Negeri Padang*

**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI  
VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON DI SMA NEGERI 8 PADANG"**

Nama : Yusuf Avicena  
BP/NIM : 2019/19053067  
Keahlian : Ekonomi Koperasi  
Departemen : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis  
Universitas : Universitas Negeri Padang

Padang, September 2023

**Tim Penguji**

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	Rita Syofyan, S.Pd, M.Pd.E	
2.	Anggota	Rani Sofya, M.Pd	
3.	Anggota	Mentari Ritonga, S.Pd, M.Pd.E	

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yusuf Avicena  
Nim/Tahun Masuk : 19053067/2019  
Tempat/Tanggal Lahir : Bukittinggi/19 Maret 2001  
Departemen/Keahlian : Pendidikan Ekonomi/Ekonomi Koperasi  
Fakultas : Ekonomi  
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon di SMA Negeri 8 Padang".  
No. HP : 0813 7448 3455

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Jurusan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, Agustus 2023

Yang menyatakan

  
METERAI TEMPEL  
OR1A2AKX475295759  
Yusuf Avicena  
NIM. 19053067



## ABSTRAK

**Yusuf Avicena. 2023.** “Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon di SMA Negeri 8 Padang” Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis Powtoon pada materi badan usaha dalam perekonomian negara, khususnya di kelas XI.F di SMA Negeri 8 Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Validasi dilakukan oleh 2 validator ahli evaluasi instrumen, 3 validator ahli media, dan 3 validator ahli materi, serta uji praktikalitas kepada 1 guru dan 72 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut dinilai sangat valid oleh ahli materi (97,33%) dan ahli media (98%), serta sangat praktis oleh guru (96,67%) dan siswa (94%). Dengan demikian, media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis Powtoon ini adalah alternatif yang layak dan efektif dalam mengatasi kendala pembelajaran pada materi tersebut.

**Kata kunci :** *powtoon, media, pembelajaran*

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh*

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan nikmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon di SMA Negeri 8 Padang ”. Sholawat dan salam kita mohonkan kepada Allah SWT semoga selalu tersampaikan kepada nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat yang menjadi teladan kita semua, semoga kita termasuk umatnya yang kelak mendapat syafa’at di akhirat kelak.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Pendidikan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Padang. Selama penulisan skripsi ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof Perengki Susanto, SE,M.Sc, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan izin selama melakukan penelitian
2. Ibu Tri Kurniawati, S.Pd., M.Pd, selaku Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi, yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
3. Ibu Rita Syofyan, S.Pd, M.Pd.E, selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbingan skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran kepada penulis sampai terselesaikannya skripsi ini.
4. Ibu Mentari Ritonga, S.Pd, M.Pd.E, dan Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd, selaku dosen penguji skripsi, yang banyak memberikan masukan kepada penulis untuk kebaikan skripsi ini.
5. Segenap dosen dan staff Fakultas Ekonomi dan Bisnis

6. Ibunda Tercinta Gusti Rahmi, Amd dan Ayahanda Tercinta Ir. Syafri ZA yang telah menjaga, membesarkan, mendidik, dan mendoakan dengan sepenuh kasih sayangnya sehingga penulis senantiasa bersemangat dalam menggapai cita-cita dan dalam menempuh pendidikan
7. Muhammad Firjatullah, Ibnu Habibi Al-Sani, Alisha Ziazah Saura selaku adik yang selalu memberikan dukungan, doa serta semangatnya kepada penulis
8. Ibu Dr. Friyatmi, S.Pd, M.Pd, Ibu Dr. Dessi Susanti, S.Pd, M.Pd, Bapak Dr. Marwan, M.Si, Ibu Mentari Ritonga, S.Pd, M.Pd.E, Ibu Mainar, S.Pd, Bapak Dedi Supendra, S, Pd, M.A, Ibu Winanda Amilia, M.Pd,T, Bapak Julhardi, M.Kom dan Ibu Dra. Novi Yenni, M.Si selaku validator ahli instrument, validator ahli media dan validator ahli materi yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam perbaikan pengembangan media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis powtoon ini.
9. Bapak Dr. Yuhendri L.V., S.Pd, M.Pd yang telah banyak membantu serta memberikan masukan dan saran kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini
10. Kepala Sekolah SMAN 8 Padang, bapak Zahroni, M.Pd, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
11. Siswa kelas XI F.6 dan XI F.7 SMAN 8 Padang yang membantu kelancaran penelitian proses penelitian.
12. Sahabat perjuangan Muhammad Ilham, Aria Wiraja dan Ega Permana Tanjung yang telah mendukung, memberikan motivasi, tempat cerita, tempat berbagi, selama masa perkuliahan dari awal semester sampai sekarang
13. Teman-teman *International Class Economic Education* Angkatan 2019 dan teman-teman Pendidikan Ekonomi 2019 yang saya banggakan
14. Kepada seseorang dengan NIM 19129187 yang menjadi penyemangat, memberikan dukungan dan segala hal luar biasa lainnya dalam mengerjakan skripsi ini sehingga bisa diselesaikan sebagaimana mestinya
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu

16. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times*

Perlu disadari bahwa dengan segala keterbatasan dari penulis, laporan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk penulisan skripsi selanjutnya. Semoga skripsi ini bisa diterima dan bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

*Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

Padang, 16 Agustus 2023

Yusuf Avicena



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	14
C. Batasan Masalah .....	14
D. Perumusan Masalah.....	14
E. Tujuan Penelitian.....	15
F. Manfaat Penelitian.....	15
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>18</b>
A. Media Pembelajaran .....	18
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	18
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	19
3. Jenis – Jenis Media Pembelajaran .....	20
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	22
B. Video Animasi.....	24
1. Pengertian Video.....	24
2. Pengertian Animasi.....	24
C. Media Powtoon.....	25
D. Penelitian Relevan .....	27
E. Kerangka Konseptual .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Jenis Penelitian .....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34

1. Deskripsi Tempat Penelitian.....	34
2. Waktu Penelitian.....	35
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	36
D. Model Pengembangan.....	37
E. Prosedur Pengembangan .....	40
1. Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	40
2. Desain ( <i>Design</i> ) .....	42
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	42
4. Penerapan ( <i>Implementation</i> ) .....	43
5. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	44
F. Rancangan Pengembangan.....	45
G. Instrumen Penelitian.....	46
H. Teknik Analisis Data .....	47
1. Analisis Data Validitas .....	48
2. Analisis Data Praktikalitas.....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
A. Hasil Penelitian.....	51
B. Analisis Data .....	81
C. Pembahasan .....	94
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>104</b>
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>111</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator Capaian Pembelajaran .....	45
Tabel 2. Penskoran Validitas Produk.....	48
Tabel 3. Kategori Validitas Produk.....	48
Tabel 4. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik .....	50
Tabel 5. Kategori Kepraktisan Produk.....	50
Tabel 6. Jumlah Siswa Kelas XI.F6-7 Berdasarkan Jenis Kelamin.....	55
Tabel 7. Hasil Validasi Instrumen.....	65
Tabel 8. Hasil Validasi Materi .....	67
Tabel 9. Hasil Validasi Media.....	70
Tabel 10. Saran dan Revisi Ahli Materi.....	72
Tabel 11. Tampilan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Materi .....	73
Tabel 12. Saran dan Revisi Ahli Media .....	74
Tabel 13. Tampilan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Media .....	74
Tabel 14. Hasil Uji Praktikalitas Menurut Guru .....	76
Tabel 15. Hasil Uji Praktikalitas Menurut Guru .....	79
Tabel 16. Penilaian Aspek Relevansi.....	82
Tabel 17. Penilaian Aspek Kedalaman Materi.....	83
Tabel 18. Penilaian Aspek Kebenaran Konsep.....	84
Tabel 19. Penilaian Aspek Keterbacaan.....	85
Tabel 20. Penilaian Aspek Evaluasi.....	86
Tabel 21. Penilaian Aspek Kemenarikan .....	87
Tabel 22. Penilaian Aspek Kesesuaian .....	89
Tabel 23. Penilaian Aspek Desain/ <i>Layout</i> .....	90
Tabel 24. Penilaian Aspek Kemudahan .....	91
Tabel 25. Penilaian Praktikalitas Siswa .....	93

Tabel 26. Penilaian Praktikalitas Siswa .....	94
Tabel 27. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas.....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Hasil Survey Awal 1 .....	5
Gambar 2. Diagram Hasil Survey Awal 2 .....	6
Gambar 3. Diagram Hasil Survey Awal 3 .....	7
Gambar 4. Diagram Hasil Survey Awal 4 .....	8
Gambar 5. Kerangka berpikir pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi berbasis powtoon.....	32
Gambar 6. Prosedur Penelitian Pengembangan ADDIE.....	39
Gambar 7. Diagram Pekerjaan Orangtua Siswa.....	55
Gambar 8. Diagram Gaya Belajar Siswa Kelas XI.F6-7 .....	56
Gambar 9. Tampilan Web Powtoon di Google.....	59
Gambar 10. Tampilan Awal Untuk Login ke Akun Powtoon .....	59
Gambar 11. Tampilan Awal Home Web Powtoon .....	60
Gambar 12 .Penyusunan Skrip Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon .....	61
Gambar 13. Visualisasi Konsep Badan Usaha.....	62
Gambar 14. Interaksi dan Pertanyaan Kepada Siswa.....	62
Gambar 15. Simulasi Kasus .....	63
Gambar 16. Tugas Siswa Sebagai Evaluasi di Akhir Video .....	63

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Era revolusi industri merupakan suatu era dimana meningkatnya konektivitas, perkembangan teknologi yang pesat, interaksi secara digital, kecerdasan artifisial, dan virtual. Keberadaan teknologi sangat penting dalam kehidupan manusia, tak terkecuali di bidang pendidikan. Menurut (Afrilia et al., 2022) kemajuan teknologi melahirkan adanya inovasi dalam pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam pencapaian tujuan belajar sehingga menjadikan pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif serta menyenangkan bagi peserta didik.

Dampak kemajuan teknologi dalam sektor pendidikan ditandai dengan berkembangnya IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) secara pesat, karena hal itulah proses pendidikan dapat berjalan dengan mudah. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, tuntutan terhadap dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan pendidikan dengan perkembangan teknologi semakin bertambah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka dunia pendidikan dituntut untuk selalu mengikuti dan menyesuaikan perkembangan teknologi khususnya dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi dalam berbagai sektor pembelajaran memiliki dampak yang signifikan, termasuk pada aspek-aspek seperti peran guru, pengembangan perangkat pembelajaran, serta faktor-faktor pendukung lainnya. Salah satu elemen penting dalam transformasi pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang telah diakomodasi dalam kurikulum tahun 2013. Sesuai dengan arahan yang tertera pada Pasal 1 dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 103 Tahun 2014, pembelajaran didefinisikan sebagai sebuah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar tertentu.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa, guru dapat menggunakan teknologi guna merancang materi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu aspek dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media yang relevan di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Muhson, 2010).

Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru dapat mengkonkretkan konsep atau ide yang disampaikan kepada siswa dan membantu memotivasi mereka untuk belajar. Media juga dapat menjadi alat yang memungkinkan siswa berpikir secara kritis dan lebih mudah memahami materi, karena guru tidak hanya mengkomunikasikan secara verbal. Untuk memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, guru perlu



memahami kebutuhan pembelajaran dan masalah-masalah yang dihadapi siswa terkait dengan materi yang akan diajarkan (Jamalludin, 2016).

Pengembangan media haruslah didasarkan pada relevansi, kompetensi dasar, materi, dan karakteristik siswa. Sebagai kreator, diharapkan guru dapat menciptakan dan menggunakan media yang sesuai, efisien, dan menyenangkan bagi siswa (Rahmi & Cerya, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang ideal maka interaksi antar pendidik dengan peserta didik haruslah baik supaya penyampaian informasi yang disampaikan dapat dimengerti dan dipahami. Demi proses pembelajaran berlangsung sesuai keinginan, tentunya dibutuhkan sumber belajar yang mendukung (Ikhwansyah & Sulistiyo, 2020).

Salah satu sumber belajar yang mendukung ialah media pembelajaran yang mumpuni dan tentunya menyampaikan informasi dengan baik karena fungsi dari media pembelajaran adalah dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi agar informasi yang di sampaikan oleh guru tidak terjadi kesalahpahaman. Oleh sebab itu, didalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam pembelajaran tersebut ketidakjelasan materi yang di sampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara nya (Kresna et al., 2021).

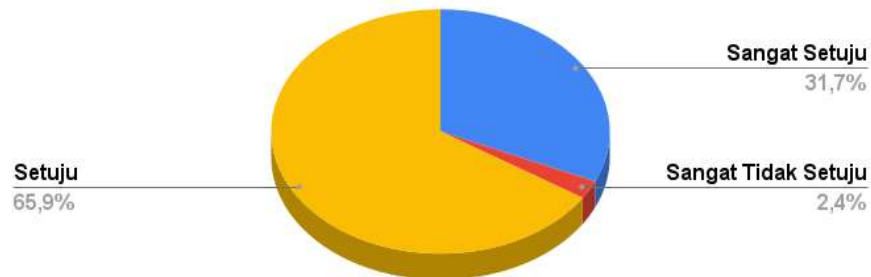
Media adalah alat perangsang untuk peserta didik supaya terjadi proses belajar. Media akan menimbulkan rasa penasaran dan ketertarikan

terhadap proses pembelajaran (Badariah, 2019). Terlebih jika media tersebut dipoles dengan kreativitas dan inovasi dari pendidik. Karena pada saat ini, peserta didik cenderung menggemari hal hal yang menarik dan mudah di pahami.

Pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif oleh pendidik terbukti memiliki dampak positif yang signifikan terhadap motivasi siswa dalam proses belajar. Melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami yang mana menciptakan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tercapai dengan lebih efektif. Media tersebut tidak hanya meningkatkan rasa percaya diri siswa, tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu yang lebih dalam, serta menggugah imajinasi mereka (Widiasih et al., 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 16 Maret 2023 dengan melakukan observasi di SMA Negeri 8 Padang, terlihat bahwa terdapat dampak media terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Hal ini didukung oleh hasil dari penyebaran kuesioner kepada 30 peserta didik dari kelas XI.F SMA Negeri 8 Padang. Data tersebut disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

**Penggunaan media pembelajaran dalam kelas membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan mendukung tingkat motivasi saya**



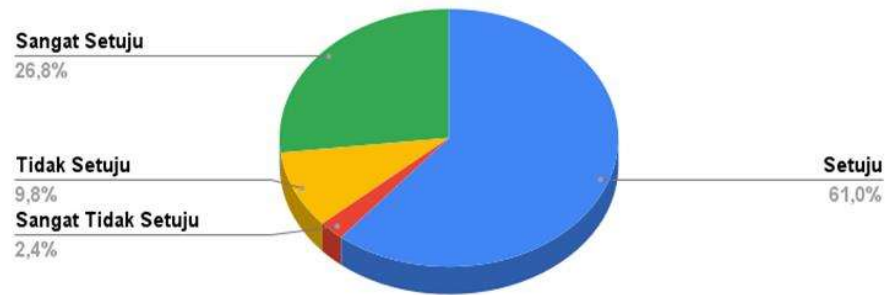
**Gambar 1. Diagram Hasil Survey Awal 1**

*Sumber : Data Primer 2023*

Dari gambaran diagram di atas, dapat diungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran di dalam kelas mampu meningkatkan interaktivitas dalam proses belajar serta memberikan dukungan yang signifikan terhadap tingkat motivasi siswa. Hal ini didukung oleh data yang menunjukkan bahwa persentase siswa yang sangat setuju mencapai 31,7%, siswa yang setuju mencapai 63,4%, dan hanya 2,4% siswa yang sangat tidak setuju.

Kemudian, peserta didik juga diminta untuk memberikan pandangan mengenai apakah penggunaan media pembelajaran seperti video atau platform digital memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar ekonomi. Berikut ini adalah data hasilnya yang disajikan dalam bentuk diagram :

**Penggunaan media pembelajaran seperti video, atau platform digital secara positif memengaruhi motivasi saya untuk belajar ekonomi**



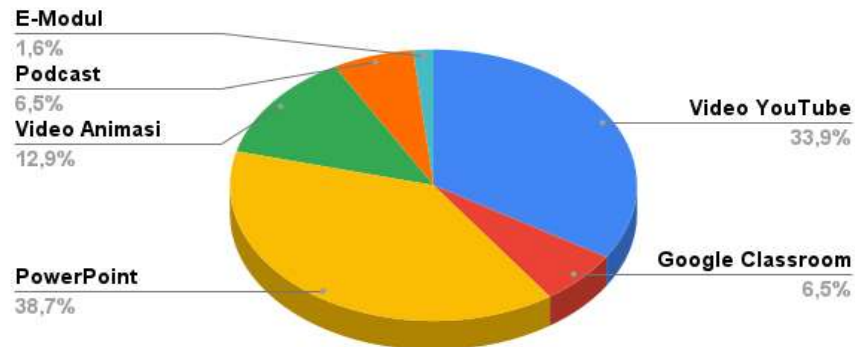
**Gambar 2. Diagram Hasil Survey Awal 2**

*Sumber : Data Primer 2023*

Berdasarkan gambaran diagram yang tertera, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran seperti video atau platform digital secara positif berdampak pada motivasi siswa untuk mempelajari ekonomi. Fakta ini terkonfirmasi melalui data yang menunjukkan bahwa persentase siswa yang sangat setuju adalah sebesar 26,8%, siswa yang setuju mencapai 61%, sedangkan persentase siswa yang tidak setuju dan sangat tidak setuju masing-masing adalah 9,8% dan 2,4%.

Kemudian, peserta didik diminta untuk merespons pertanyaan mengenai media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru mereka dalam konteks pembelajaran ekonomi. Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mengidentifikasi jenis media yang umumnya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran ekonomi. Hasil respons dari peserta didik ini kemudian dipresentasikan dalam bentuk diagram sebagai berikut :

**Selama ini media pembelajaran apa yang paling sering guru Ananda gunakan dalam pembelajaran ekonomi?**



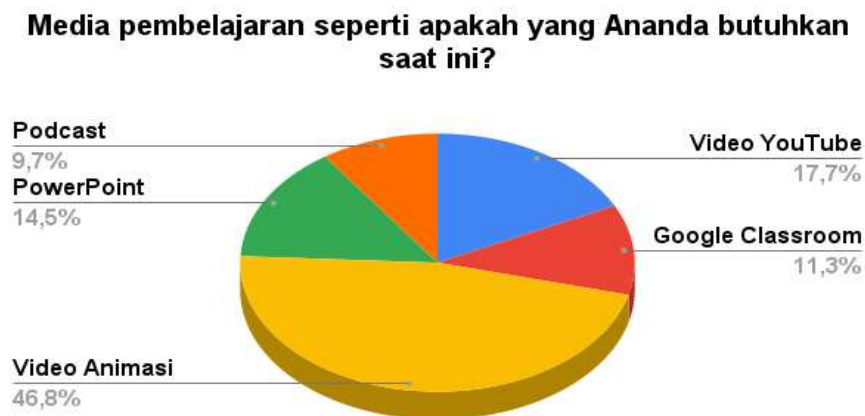
**Gambar 3. Diagram Hasil Survey Awal 3**

*Sumber : Data Primer 2023*

Dari gambaran diagram yang diberikan, dapat diambil kesimpulan mengenai jenis media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran ekonomi di kelas XI.F SMA Negeri 8 Padang. Hasil data tersebut menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang paling sering digunakan adalah *powerpoint* dengan persentase 38,7%, diikuti oleh *video youtube* sebesar 33,9%, *video animasi* sebesar 12,9%, kemudian *google classroom* dengan 6,5%, dan terakhir *e-modul* dengan persentase 1,6%. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang paling sering digunakan adalah *powerpoint* dan *video youtube*, sementara penggunaan *video animasi* masih relatif jarang.

Sementara itu, beberapa kelemahan media pembelajaran yang diidentifikasi oleh peserta didik melalui kuesioner meliputi adanya aspek-aspek yang dianggap membosankan, kurangnya daya tarik, efek mengantuk, dan kesulitan dalam pemahaman. Sehubungan dengan hal ini,

peserta didik juga diajukan pertanyaan mengenai jenis media pembelajaran yang dianggap diperlukan dalam kondisi saat ini. Hasil respons mereka terhadap pertanyaan ini diilustrasikan dalam bentuk diagram berikut :



**Gambar 4. Diagram Hasil Survey Awal 4**

*Sumber : Data Primer 2023*

Melalui gambaran yang diberikan dalam diagram, dapat ditarik kesimpulan mengenai jenis media pembelajaran yang dianggap perlu dalam situasi pembelajaran ekonomi kelas XI.F di SMA Negeri 8 Padang. Data hasil tersebut menunjukkan preferensi peserta didik terhadap jenis media pembelajaran yang dianggap dibutuhkan saat ini. Hasil tanggapan mereka mengenai jenis media yang dibutuhkan saat ini adalah sebagai berikut: video animasi mendominasi dengan persentase 46,8%, diikuti oleh video *YouTube* dengan 17,7%, kemudian *powerpoint* dengan persentase 14,5%, disusul oleh *google classroom* dengan 11,3%, dan *podcast* sebagai pilihan terakhir dengan persentase 9,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang paling diinginkan saat ini adalah video animasi.

Mengacu pada informasi di atas, salah satu solusi yang tampaknya menjanjikan adalah pengembangan media pembelajaran yang menggunakan animasi sebagai basisnya. Animasi memiliki daya tarik visual yang mampu memfasilitasi pemahaman dan menggambarkan situasi yang mungkin sulit diilustrasikan melalui metode pembelajaran konvensional. Lirong Xiao (2013) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *“As a complementary learning approach, animation always simulates students’ interest in learning. The key point is to integrate the animation content into the teaching activities in the classroom”*.

Dapat disimpulkan dari pernyataan tersebut, video animasi selalu merangsang minat siswa dalam belajar. Intinya pendidik harus pandai menintegrasikan konten animasi ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tentunya diimbangi dengan pengelolaan kelas yang baik, agar peserta didik memperhatikan media pembelajaran yang di sajikan.(Ikhwansyah & Sulistiyo, 2020)

Video animasi digunakan dalam upaya untuk memikat perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan maksud agar video animasi dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik, yang dirancang sedemikian menarik mungkin untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan memanfaatkan video animasi, diharapkan bahwa peserta didik akan merasa tertarik dan terlibat dalam proses belajar, menghindari rasa bosan yang mungkin muncul selama pembelajaran. Keberadaan video animasi ini diharapkan juga dapat



meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran, mengingat kemampuan mereka dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan akan lebih cepat. Tentu saja, interaksi antara siswa dan guru juga diharapkan muncul sebagai hasil dari penggunaan video animasi ini, yang telah memicu ketertarikan siswa sebelumnya. (Izzudin & Suharmanto, 2013).

Penggunaan media pembelajaran beranimasi memiliki potensi untuk mengoptimalkan efisiensi waktu guru dalam pembelajaran. Animasi dapat dengan cepat merangkum dan menyajikan konsep-konsep kompleks, menarik perhatian siswa, serta mempercepat pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini mengurangi waktu yang diperlukan untuk penjelasan mendalam, memungkinkan guru lebih fokus pada interaksi, diskusi, dan pengembangan pemahaman siswa, yang secara keseluruhan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran..(Syofyan et al., 2021)

Dalam hal ini, Powtoon muncul sebagai platform yang menarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi. Powtoon memungkinkan pembuat konten untuk menciptakan animasi dengan gaya yang unik dan menarik, serta dapat diakses secara fleksibel baik di dalam maupun di luar kelas (Rahmawati, 2016).

Keputusan untuk memilih Powtoon sebagai platform pengembangan media pembelajaran ekonomi didasarkan pada potensi platform ini dalam menyediakan elemen-elemen yang dapat mempermudah penyampaian materi, meningkatkan daya tarik, serta

mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, penelitian ini berusaha untuk mengkaji efektivitas penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran dalam konteks pembelajaran ekonomi (Deliviana, 2017).

Kelebihan yang dimiliki oleh powtoon ialah mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat peserta didik. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi powtoon sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi yang sudah ada di aplikasi powtoon sehingga tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu (Rahmi & Cerya, 2019).

Materi pelajaran ekonomi sering dianggap sulit dipahami oleh peserta didik, dan terdapat banyak materi yang harus dipelajari dalam setiap bab. Namun, dengan adanya Powtoon, proses pembelajaran dapat dibantu baik bagi guru maupun peserta didik, sehingga hasil belajar yang maksimal dapat dicapai. Bagi peserta didik, hasil belajar merupakan pencapaian tertinggi dari proses belajar yang telah dilakukan selama ini (Febriani Putri, 2021).

Powtoon juga memiliki karakteristik visual dan interaktif, kreativitas dalam penyampaian materi, penyesuaian tingkat kesulitan, fleksibilitas dalam penggunaan, hiburan dan motivasi, umpan balik dan evaluasi, serta kemudahan penggunaan. Dengan menggunakan Powtoon,

guru dapat menyajikan materi ekonomi secara menarik dan interaktif melalui animasi, mengatur tingkat kesulitan yang sesuai, dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Fleksibilitas penggunaan dan kemudahan penggunaan Powtoon memungkinkan siswa untuk mengakses dan belajar kapan saja, di mana saja, sambil tetap terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran (Fardany & Dewi, 2020).

Media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon dapat dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi dengan memastikan konten yang relevan, skrip dan alur cerita yang menarik, visual yang menarik, interaksi dan pertanyaan, durasi yang sesuai, variasi gaya visual, umpan balik dan evaluasi, pelengkap dengan sumber daya tambahan, diversifikasi gaya pembelajaran, dan penggunaan konten yang aktual. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen ini, video animasi Powtoon dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam menjelaskan konsep-konsep ekonomi dengan cara yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. (Bagja Sulfemi & Supriyadi, 2018)

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Deliviana, 2017) mengindikasikan bahwa Powtoon merupakan alat video animasi berbasis online yang sangat *user-friendly* dan dapat diadopsi oleh guru maupun peserta didik guna memperkaya proses pembelajaran. Diketahui bahwa penggunaan aplikasi Powtoon memberikan sejumlah keuntungan, termasuk: (a) meningkatkan efektivitas pembelajaran, (b) potensi peningkatan pencapaian akademik siswa, (c) dapat memperkuat motivasi

belajar siswa, (d) memajukan kompetensi pengajar dalam mengelola proses pembelajaran.

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fardany & Dewi, 2020) hasilnya menunjukkan bahwa: 1) pengembangan media pembelajaran menggunakan Powtoon dinyatakan valid dengan persentase validasi materi sebesar 80%, validasi media sebesar 81,18%, dan validasi bahasa sebesar 94%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut sesuai untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. 2) Tanggapan peserta didik melalui angket menunjukkan persentase sebesar 95,5%, yang mengindikasikan bahwa media ini praktis digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, kesimpulannya adalah bahwa penggunaan media pembelajaran Powtoon dengan pendekatan saintifik dalam mata pelajaran ekonomi telah terbukti layak, dan praktis sebagai alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dijalankan, penulis memiliki ide inovatif untuk mengembangkan media pembelajaran ekonomi video animasi yang akan dibuat menggunakan platform Powtoon. Dalam pendekatan ini, penekanan akan diberikan pada simulasi situasi nyata yang relevan dengan konsep badan usaha dalam konteks ekonomi negara. Keunikan inovasi ini mengemuka sebagai elemen yang memisahkan dari studi sebelumnya. Lebih dari sekadar menyampaikan informasi secara tradisional, pendekatan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan daya tahan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Meninjau uraian dan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon di SMA Negeri 8 Padang”**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Atas dasar uraian di latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang.
2. Pendekatan pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Padang kurang mampu menarik perhatian dan partisipasi siswa.

#### **C. Batasan Masalah**

Untuk memastikan kesesuaian dengan judul Penelitian yang telah ditetapkan, penulis mengatur cakupan masalah agar terfokus pada pengembangan perangkat pembelajaran tertentu, yakni media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis Powtoon di SMA Negeri 8 Padang. Selain itu, lingkup materi pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada konsep badan usaha dalam konteks perekonomian negara.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang di peroleh yaitu:

1. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon di SMA Negeri 8 Padang yang valid?
2. Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon di SMA Negeri 8 Padang yang praktis?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon di SMA Negeri 8 Padang mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon di SMA Negeri 8 Padang yang valid.
2. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon di SMA Negeri 8 Padang yang praktis.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Setelah pengembangan dilaksanakan, maka hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat yakni sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Pengembangan ini menjadikan penulis termotivasi dalam mengembangkan ide-ide baru yang menarik dalam pembelajaran. Terutama dalam merancang dan mengembangkan Video Animasi

Berbasis Powtoon di SMA. Selain itu, pengembangan ini memberikan pengetahuan dan pengalaman baru serta menambah wawasan bagi penulis.

## 2. Bagi guru

Video Animasi Berbasis Powtoon ini dapat memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran ekonomi dengan menjadikan peserta didik bersemangat dan menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Sehingga dengan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, maka menjadikan pembelajaran tersebut bermakna sehingga mempermudah mencapai tujuan pembelajaran ekonomi. Selain itu, pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon ini juga memberikan wawasan dan memotivasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik terlebih di bidang IT.

## 3. Bagi Peserta didik

Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon ini membantu peserta didik dalam pembelajaran ekonomi. Pembelajaran juga lebih menarik dan menyenangkan sehingga lebih memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

## 4. Bagi sekolah

Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon ini meningkatkan kualitas pembelajaran dalam



mencapai kurikulum yang dikembangkan oleh sekolah. Serta dari segi sarana dan prasarana serta pengembangan IT juga dapat ditingkatkan melalui pengembangan ini.