

## Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK

Julsyam Fitra<sup>1\*</sup>, Hasan Maksu<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Teknik dan Kejuruan, Universitas Negeri Padang,  
Padang, Indonesia,

\*e-mail: [Julsyam.sman2solok.guru@gmail.com](mailto:Julsyam.sman2solok.guru@gmail.com)

### Abstrak

Penggunaan perangkat teknologi dalam pembelajaran bukan menjadi suatu kemewahan melainkan sudah menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran. Dalam mengajarkan mata pelajaran bimbingan TIK, maka seorang guru dituntut harus mampu mempresentasikan isi materi pembelajaran kedalam suatu media pembelajaran interaktif yang inovatif. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi powntoon yang dapat digunakan guru dalam mempresentasikan materi ajar dalam proses pembelajaran secara tatap muka maupun daring (online). Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang digunakan adalah 4-D. Model 4-D ini memiliki 4 tahap utama yaitu, define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa sebagai subjek uji coba, 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dan angket. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil pengembangan media ini sebagai berikut; (1) Validitas media dinyatakan sangat valid pada syarat didaktik, konstruk dan teknis dengan rata-rata nilai dikategorikan sangat valid (2) Praktikalitas media berdasarkan respon dosen setelah melalui uji coba dinyatakan sangat praktis, sedangkan pada praktikalitas berdasarkan respon mahasiswa setelah melalui uji coba dinyatakan sangat praktis (3) Efektivitas media efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan kategori sangat baik dari hasil belajar sebelum dengan setelah menggunakan media ini. Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif ini valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bimbingan TIK.

**Kata kunci:** media interaktif, aplikasi powntoon

### Abstract

*The use of technological devices in learning is not a luxury but has become a major necessity in learning. In teaching ICT guidance subjects, a teacher is required to be able to present the content of learning material into an innovative interactive learning media. This development research aims to develop an interactive learning media using the Powntoon application that teachers can use in presenting teaching materials in the learning process face-to-face and online. This type of research is development research with the development model used is 4-D. This 4-D model has 4 main stages, namely, define, design, develop, and disseminate. The research instruments used were tests and questionnaires. While the data analysis technique used is the descriptive data analysis technique by describing the validity, practicality, and effectiveness of using media in learning. The results of this media development are as follows; (1) The validity of the media is stated to be very valid on didactic, construct, and technical requirements with the average value categorized as very valid (2) Media practicality based on lecturer responses after going through trials is stated to be very practical, while practicality is based on student responses after going through trials stated very practical (3) The effectiveness of the media is effective in increasing student learning activities with a very good category of learning outcomes before using this media. This research concludes that this interactive learning media is valid, practical, and effective to be used as a learning medium in the ICT Guidance subject.*

**Keywords:** interactive media, powntoon application, ict guidance

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran daring adalah salah satu solusi yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran saat ini. Pembelajaran daring menjadi salah satu pembelajaran yang digunakan untuk menggantikan tatap muka (Dong et al., 2020). Adanya pembelajaran daring memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi pendapat serta belajar lebih mandiri tanpa ada batas waktu dan ruang lebih bersifat fleksibel (Hwang et al., 2020; Kkese, 2020; Lage-Cala et al., 2020). Saat ini pembelajaran daring yang dilakukan menggunakan beberapa alat bantu. Alat bantu yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran daring adalah *google meet*, *google room*, *google classroom*, WA, dan social media (Chang et al., 2020). Alat-alat bantu ini, akan bisa membantu proses pembelajaran daring dengan kemampuan pendidik dan peserta didik. Pembelajaran daring sangat membutuhkan kemampuan pendidik dan peserta didik, karena dengan adanya kemampuan dalam menggunakan teknologi akan sangat membantu membuat suasana pembelajaran yang lebih kondusif, sehingga terbentuk interaksi social yang baik (Andel et al., 2020). Selain kemampuan tentunya pembelajaran daring juga harus memperhatikan kondisi finansial dari peserta didik dan sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran online (Rusli et al., 2020). Dari berbagai sudut pandang tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran daring harus dipersiapkan lebih matang sehingga proses pembelajaran yang diinginkan tercapai. Apalagi saat ini pembelajaran online adalah salah satu solusi yang bisa dilakukan untuk mencegah terjadinya penyebaran covid-19 serta mengurangi kecemasan peserta didik dalam menghadapi perubahan kehidupan secara tiba-tiba (Hussein et al., 2020).

Walaupun, menjadi salah satu solusi yang baik digunakan dalam proses pembelajaran saat pandemi, pembelajaran daring mempunyai beberapa kelemahan. bagi beberapa peserta didik yang tidak biasa menggunakan *smart phone* dan komputer dalam proses pembelajaran mengalami menurunnya minat belajar dan tidak memperhatikan pembelajaran online (Mishra et al., 2020). Pembelajaran daring berdampak terhadap perubahan sikap isolasi social, kurangnya interaktivitas, partisipasi dan keterbatasan umpan balik. Banyak anak yang tidak melakukan pembelajaran online, tetapi melakukan aktivitas yang lain selain belajar seperti bermain game, social media dan lebih banyak menonton youtube serta kegiatan yang lain yang menunjukkan adanya kecanduan "gawe" (Liu et al., 2020; Rahmawati & Latifah, 2020; Samaha & Hawi, 2016). Hal ini akan berdampak terhadap hasil belajar siswa. Salah satu hasil belajar siswa yang tidak tuntas adalah pembelajaran TIK. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas X hanya kelas X IPA 1 yang mencapai diatas nilai standar dan kelas lainnya masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal yang ditakutkan jika hal ini tidak ditangani dengan benar adalah siswa akan mengalami kesulitan dalam menguasai materi yang diberikan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak akan terwujud serta SDM yang disiapkan untuk menghadapi revolusi 4.0 tidak akan mempunyai kemampuan yang memadai.

Beberapa solusi yang sudah dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengkolaborasikan model pembelajaran inovatif dan menggunakan media pembelajaran yang lebih mendukung proses pembelajaran daring. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran interaktif. Multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran lebih berkualitas (Kumalasari, 2018; Nopriyanti & Sudira, 2015). Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan matematika dan keaktifan siswa serta dapat meningkatkan motivasi guru dalam proses pembelajaran (Jundu et al., 2019). Pernyataan ini diperkuat oleh beberapa penelitian yang sudah ada, penelitian yang dilakukan oleh Saputro et al., (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dengan macromedia flash profesional 8 terhadap peningkatkan pemahaman konsep pembiasan cahaya. Penelitian Shalikhah et al., (2018) menyatakan bahwa mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *lectora inspire*, dapat meningkatkan kreativitas guru, sehingga menghasilkan produk berupa media

pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru maupun siswa yang ingin belajar mandiri. Penelitian yang dilakukan Sulaiman et al., (2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan minitab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan minitab memberikan lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan minitab. Serta penelitian yang dilakukan oleh Rezeki & Ishafit, (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif pada pokok bahasan momentum dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran fisika untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas.

Berdasarkan jabaran tersebut media pembelajaran yang bersifat interaktif sangat diperlukan saat proses pembelajaran, karena akan dapat menciptakan hubungan timbal balik dan akses kemudahan dalam pembelajaran. Bagi siswa, karena dengan media pembelajaran yang interaktif siswa memiliki kemandirian belajar dalam situasi apa saja dan kondisi dimana saja. Jabaran tersebut menjadi salah satu alasan dikembangkannya media interaktif dengan aplikasi Powtoon. Media interaktif dengan aplikasi Powtoon yang dikembangkan berupa gambar, teks, dan suara. Pembuatan media sepenuhnya menggunakan aplikasi powtoon. Format ini berupa isi dan sajian materi pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi program yang telah ditetapkan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Dalam hal ini media dirancang menggunakan aplikasi *powtoon* secara online melalui website resmi di alamat; <https://www.powtoon.com>. Pengembangan media ini difokuskan pada bidang desain atau rancangan berupa model desain bahan ajar serta, program ini memiliki keistimewaan dalam mengolah media presentasi dibandingkan dengan program sejenisnya dengan menampilkan produk berupa presentasi. Kombinasi animasi avatar memberikan style lebih unik dan modern terhadap sajian dari informasi yang terdapat dalam rancangan atau produk presentasi. Media interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* yang dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran TIK.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi powtoon yang dapat digunakan guru dalam mempresentasikan materi ajar dalam proses pembelajaran secara tatap muka maupun daring (online) pada mata pelajaran bimbingan TIK pada kelas X di SMA Negeri 2 Solok. Adanya media pembelajaran ini akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa karena media yang dikembangkan menyesuaikan kebutuhan siswa.

## 2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4-D (Four D). Model ini memiliki 4 tahap utama yaitu, *define* (penentuan masalah yang akan dikembangkan), *design* (perancangan produk yang akan dikembangkan), *develop* (pengembangan produk), dan *disseminate* (penyebaran produk). Penelitian pengembangan ini difokuskan pada bidang desain atau rancangan berupa model desain bahan ajar. Prosedur pengembangan media meliputi; Melakukan suatu analisis kebutuhan (analisis konteks), merumuskan tujuan khusus yaitu tujuan produksi, mengembangkan bahan atau materi terkait dengan media yang dikembangkan, mengembangkan instrumen atau alat ukur untuk menentukan kelayakan media yang akan dipakai, mengembangkan dan menyusun naskah media, yaitu naskah media yang akan diproduksi, melakukan uji coba (evaluasi formatif), melakukan revisi (perbaikan), dan produksi media.

Jenis data yang pada penelitian pengembangan ini adalah data primer. Data Primer merupakan data yang langsung didapatkan dari subjek penelitian. Data ini didapatkan dari hasil pengisian lembaran angket validitas, praktikalitas, dan efektifitas yang telah melewati uji ahli dari pakar media pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah 2 orang validator; validator materi dan validator media. sserta subjek yang diuji coba dalam

penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 yang beranggotakan 30 orang siswa. Data yang diperoleh dari metode angket, wawancara dan observasi.

Instrumen angket yang diserahkan merupakan instrumen yang sudah divalidasi oleh validator instrumen. Adapun rencana pada tahapan ini, meliputi: pembuatan instrumen terlebih dahulu, media yang dikembangkan diuji dan dinilai melalui angket validasi materi dan media, melakukan revisi produk dan berkonsultasi dengan validator untuk mendapat saran perbaikan, peneliti menemui validator media dan validator materi untuk memperlihatkan hasil revisi produk dan materi dan setelah produk dan materinya dinyatakan valid, maka peneliti melanjutkan ke tahap penelitian selanjutnya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis validitas, analisis praktikalitas dan analisis efektivitas. Analisis validitas menggunakan rumus Aiken's V dengan langkah sebagai berikut: pemberian skor 5 dinilai "sangat setuju", skor 4 dinilai "setuju", skor 3 dinilai "netral", skor 2 dinilai "tidak setuju", dan skor 1 untuk penilaian "sangat tidak setuju", pemberian skor 5 pada nilai maksimum setiap masing – masing item, pemberian nilai kevalidan diukur dengan rumus Aiken's.

$$V = \frac{\sum s}{\{n(c - 1)\}} \quad (1)$$

*Keterangan:*

- S = r – lo
- lo = angka penilaian validitas terendah
- c = angka penilaian validitas tertinggi
- r = angka yang diberikan oleh penilai
- n = jumlah validator

Untuk menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan kriteria pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Kriteria Pencapaian Uji Validitas Media

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	90-100	Sangat Valid
2	80-89	Valid
3	65-79	Cukup Valid
4	55-64	Kurang Valid
5	0-54	Tidak Valid

Data yang digunakan untuk menguji kepraktisan media pembelajaran diperoleh melalui pernyataan guru dan siswa dari lembaran angket yang dikumpulkan peneliti. Pengujian dianalisis menggunakan skala linkert dengan perhitungan sebagai berikut: pemberian skor 5 penilaiannya, "sangat setuju", skor 4 penilaiannya "setuju", skor 3 penilaiannya "netral", skor 2 penilaiannya "tidak setuju", dan skor 1 penilaiannya "sangat tidak setuju", menjumlahkan skor seluruh indicator, skor maksimum pada tiap item praktikalitas dengan skor 5 dan pemberian nilai presentase kepraktisan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (2)$$

*Keterangan:*

- p = Nilai
- f = Peroleh skor
- n = Skor maksimum

Untuk menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran dapat diukur melalui kriteria pencapaian pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Kriteria Pencapaian Uji Kepraktisan Media

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	90-100	Sangat Praktis
2	80-89	Praktis
3	65-79	Cukup Praktis
4	55-64	Kurang Praktis
5	0-54	Tidak Praktis

Analisis efektifitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan melihat perbandingan hasil belajar antara kelas yang tidak mendapat perlakuan media (kelas kontrol) dengan kelas yang mendapatkan perlakuan media (kelas eksperimen. Pengujiannya dapat dilakukan dengan membandingkan kemampuan individu siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran perhitungan melalui rumus;

$$\boxed{C_1 \quad X \quad C_2} \quad (3)$$

Keterangan:

$C_1$  = Nilai pretes (sebelum menggunakan modul)

$C_2$  = Nilai posttest (setelah menggunakan modul)

X = Treatment (media pembelajaran interaktif)

Agar perhitungan lebih akurat, maka lakukan perhitungan secara klasikal dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{Skor yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \% \quad (4)$$

Besar presentase tingkat efektifmya media digunakan dalam pembelajaran dapat dilihat dari tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kefektifan Media

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	90 - 100	Sangat Efektif
2	80 - 89	Efektif
3	65 – 79	Cukup Efektif
4	55 – 64	Kurang Efektif
5	0 - 54	Tidak Efektif

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif dirancang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan menggunakan aplikasi powtoon. Produk ini yang dirancang secara online melalui website [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com). Tampilan dari bentuk media aplikasi ini memuat konten multimedia berupa; teks, gambar, animasi, dan audio. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur animasi dan video presentasi yang lebih menarik sesuai dengan perkembangan dan tren pembelajaran saat ini.

### **Tahap Pendefinisian (Define)**

Pada tahap ini penelitian terlebih dahulu melakukan identifikasi awal melalui studi pendahuluan untuk mendapatkan informasi dengan cara menganalisis fenomena dan hambatan yang dihadapi dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran bimbingan TIK. Kegiatan ini dilakukan melalui diskusi dan wawancara dengan rekan sejawat yang tergabung ke dalam kelompok kerja guru (KKG). Pada kesempatan tersebut, peneliti juga mengumpulkan tanggapan dan respon siswa melalui penyebaran angket terkait dengan analisis kebutuhan yang dilakukan. Dari hasil studi pendahuluan, ditarik kesimpulan bahwa pengembangan produk digital melalui media pembelajaran inovatif sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam pembelajaran bimbingan TIK. Setelah mendapatkan informasi dan gambaran dari kondisi lapangan yang terjadi peneliti melakukan analisis dengan uraian sebagai berikut:

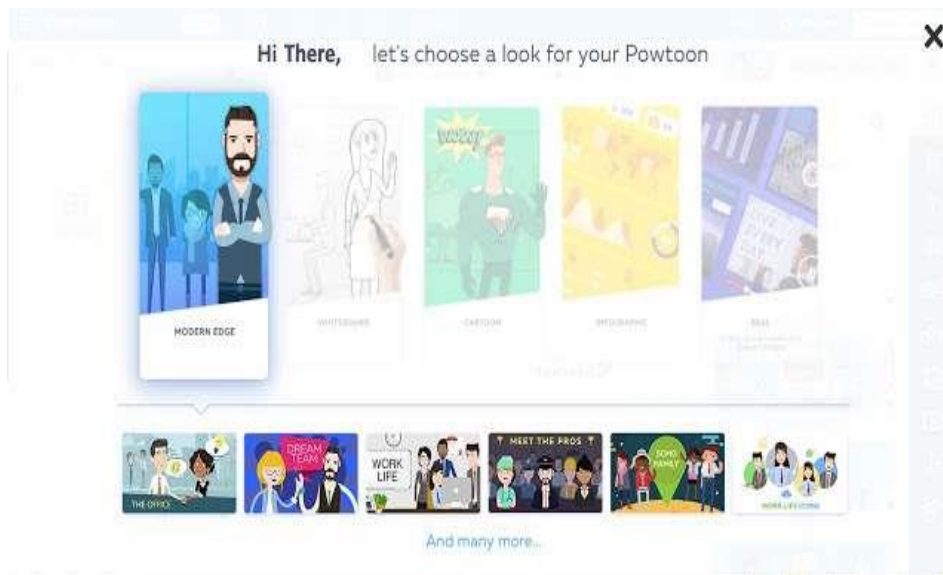
Siswa kelas X IPS 1 merupakan peserta bimbingan yang menjadi subjek uji coba penelitian pengembangan, dimana pada rentang umur 15 sampai 16 tahun. Siswa di usia ini tentunya tengah memasuki tahapan perkembangan dan pertumbuhan operasional formal. Sehingga idealnya siswa pada tahap ini telah memiliki kemampuan dalam mengolah dan memproses dari informasi yang diberikan. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa di usia ini memiliki kecenderungan dalam: Menyukai perpaduan warna kontras dan menyenangkan terhadap gambar serta memiliki ketertarikan terhadap objek yang bergerak (animasi) dan Konsep berpikir yang masih labil dan mudah lupa dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Dengan demikian analisis siswa dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi powtoon yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran bimbingan TIK

Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi materi yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon. Adapun materi dan konsep pada pembelajaran adalah siswa dapat melakukan identifikasi menu dan ikon yang terdapat pada program aplikasi pengolah kata Ms. Office 2007. Analisis tugas dikaji berdasarkan penjabaran tugas siswa ke dalam bagian-bagiannya berupa; Identifikasi kompetensi untuk mengetahui kemampuan dasar siswa yang terdapat pada silabus pembelajaran, dan Penjabaran dari beberapa indikator pembelajaran agar dapat mengetahui arah dari tujuan pembelajaran. Adapun penjelasan dari kompetensi dasar yang dimaksudkan adalah menunjukkan menu dan ikon yang terdapat pada perangkat lunak pengolah kata. Dan indikator pembelajaran yang dijelaskan adalah menjelaskan kegunaan program, membuka program aplikasi, mengidentifikasi lembar kerja, dan mengaktifkan menu dan ikon. Analisis ini dapat memandu siswa dalam mencapai kompetensi yang dapat memenuhi aspek perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor siswa dalam pembelajaran. Sehingga melalui pengembangan produk media menggunakan aplikasi powtoon dapat membantu siswa dalam pembelajaran.

### **Tahap Perancangan (Design)**

*Pemilihan Media.* Penelitian ini memilih program aplikasi powtoon berbasis online yang digunakan untuk merancang media pembelajaran interaktif. Program ini memiliki keistimewaan dibandingkan dengan program sejenisnya dengan menampilkan produk animasi berupa avatar yang memiliki style lebih unik dan modern. Seperti gambar 1 di bawah ini.





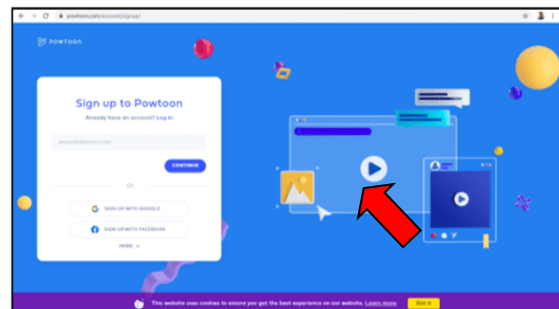
Gambar 1. Pilihan Design Powtoon

Pemilihan format dilakukan untuk mengidentifikasi format media yang tepat untuk menyajikan materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Format media yang dipilih berbentuk file video yang diintegrasikan ke dalam website sekolah (<https://www.sman2kotasolok.sch.id>) yang dapat dijalankan dengan berbagai jenis perangkat pendukung seperti; personal computer, smartphone, pc tablet dan perangkat sejenisnya. Adapun pengkodean dan link informasi dapat yang digunakan, adalah: Website, WhatsUp, Google Classrom dan Youtube. Jenis format video ini dapat diputar secara berulang sehingga membantu dan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan baik secara tatap muka maupun secara darin (online).

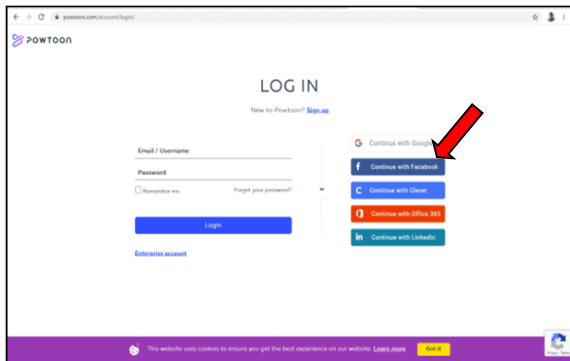
Rancangana Prototype merupakan rancangan awal dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif. Kerangka dasar media ini terdiri atas; halaman pembuka, isi materi, penilaian yang berisi soal dan penugasan. Hasil rancangan dari tampilan media pembelajaran interaktif memiliki cara kerja sebagai berikut: Persiapan perangkat. pastikan perangkat gadget (smartphone, laptop atau personal komputer) yang dimiliki aktif dan koneksi signal internet dalam keadaan baik, Buka browser dan kunjungi situs resmi di alamat: <https://www.powtoon.com>, dan Tampilan halaman pembuka menandakan bahwa program ini siap untuk dijalankan. Seperti gambar 2 di bawah ini. Memulai Program. Tentukan pilihan perintah yang tampil untuk memulai menjalankan program dengan cara; 1) Start Now / Sign Up. Akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini, kemudian klik "Start Now atau Sign Up". Seperti gambar 3 di bawah ini. 2) Login Akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini, kemudian klik: "Continue With Google". Seperti gambar 4 di bawah ini. Dan akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini, kemudian klik: "Yes? Count me in". Seperti gambar 5 di bawah ini.



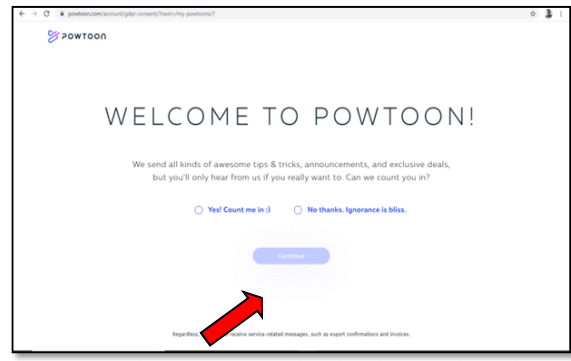
Gambar 2 . Halaman Beranda Powtoon



Gambar 3. Halaman Sign Up Powtoon



Gambar 4. Halaman Login Powtoon



Gambar 5. Halaman Welcome Powtoon

### Tahap Pengembangan (Develop)

Tahapan ini dimaksudkan untuk menjadikan produk media yang valid, praktid dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Maka tahap selanjutnya yang dilakukan pada pengembangan media, adalah: Validasi media merupakan pengujian dari kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli (validator). Data uji validasi diperoleh melalui instrumen yang diisi oleh validator materi dan validator media. Berikut hasil dari hasil analisis data angket dari pengujian yang telah divalidasi. Validasi Ahli Materi. Validasi materi merupakan validasi terhadap terhadap ketepatan dan kesesuaian dari aspek isi materi yang terdapat dalam produk media yang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran yang dilaksanakan. Validator materi ini dilakukan oleh dua orang penguji dari ahli materi. Validasi media ini memiliki tiga aspek persyaratan, yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi dan syarat teknis. Hasil pengolahan data dari validasi materi didapatkan perolehan nilai validasi dari validator 1 dan validator 2 dengan persentase sebesar 91,37. Maka dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran interaktif ini dinyatakan "sangat valid. Validasi media merupakan validasi terhadap terhadap rancangan produk dari media yang dihasilkan. Validator materi ini dilakukan oleh dua orang penguji dari ahli media. Validasi media ini memiliki empat aspek persyaratan, yaitu kualitas isi, pembelajaran, interaksi dan tampilan. Hasil pengolahan data dari validasi media diperoleh nilai validasi dari validator 1 dan validator 2 dengan persentase sebesar 92,98. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powtoon ini dinyatakan "sangat valid".

Uji Coba Pengembangan. Tahap uji coba pengembangan merupakan tahap dilakukannya uji lapangan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan dengan percobaan penggunaan media oleh guru dan siswa di dalam kelas pembelajaran. Dari pengisian angket yang diberikan kepada guru dan siswa diperoleh data dalam bentuk: Uji Praktikalitas Respon Guru. Data uji praktikalitas berdasarkan respon didapatkan dari dua orang guru mata pelajaran bimbingan TIK, hasil uji yang diperoleh perolehan nilai praktikalitas dari respon guru 1 dan guru 2 dengan persentase sebesar 92,33. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis powtoon ini dinyatakan "sangat praktis". Uji Praktikalitas respon siswa. Data uji praktikalitas berdasarkan respon siswa diperoleh dari pengisian angket oleh siswa yang mengikuti mata pelajaran bimbingan TIK. Hasil uji diperoleh nilai praktikalitas dari respon siswa dengan persentase sebesar 90,00. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis powtoon ini dinyatakan "sangat praktis".

Uji Efektifitas. Uji efektifitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa. Ketuntasan hasil belajar didapatkan dari penilaian pre test (test awal) dan post test (test akhir) yang diikuti 30 siswa dari kelas X IPS 1 yang telah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang telah di uji cobakan. Hasil yang diperoleh melalui analisis menggunakan program aplikasi Ms. Excel 2007 dari 30 orang siswa yang dilakukan



pengujian maka didapatkan perolehan nilai, untuk pre test (test awal) presentase nilai yang didapatkan sebesar 70,00 dan post test (test akhir) presentase nilai yang didapatkan sebesar 93,33. Dari hasil penilaian pre test dan post test dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan nilai dari hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah media digunakan dalam pembelajaran. Terkait dengan ketuntasan hasil belajar siswa, dijelaskan bahwa siswa yang belum tuntas mendapatkan persentase nilai sebesar 6,66 dan yang telah tuntas mendapatkan persentase nilai sebesar 93,33. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis powtoon ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

### Tahap Penyebaran (Disseminate).

Pada tahap penyebaran ini dimaksudkan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media. Berdasarkan data dari pengamatan aktifitas belajar siswa kelas X IPS 1 yang dilakukan oleh observer, diketahui selama proses pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi powtoon dapat dikategorikan sangat baik. Hasil pengamatan aktivitas belajar dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4 Hasil Aktifitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bimbingan TIK Menggunakan Media Powtoon

No.	Aspek Penilaian	Persentase (%)
1.	Mengikuti kegiatan belajar di kelas	100
2.	Memperhatikan materi dan media	92,2
3.	Mendengarkan penjelasan guru	85,5
4.	Kondisi dalam kelas	87,6
5.	Berdiskusi	88,5
6.	Mengerjakan tugas dalam kelas	95,5
7.	Memperhatikan tampilan media	98,5
8.	Menyimpulkan materi pembelajaran	94,5
<b>Rata – rata</b>		<b>91,91</b>

Berdasarkan data tabel 4 terlihat bahwa aktifitas belajar siswa selama proses pembelajaran memiliki rata-rata dengan persentase penilaian sebesar 91,91. Berdasarkan hasil dari aspek penilaian ini, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan termasuk pada kategori aktif dan berhasil meningkatkan aktifitas belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media powtoon dalam pembelajaran pada tahap penyebaran ini, dinilai sangat baik dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon layak digunakan. Hal ini tentunya tidak terlepas dari langkah-langkah pengembangan yang dilakukan dimana langkah-langkah yang dilakukan menyesuaikan dengan perkembangan anak dan kebutuhan siswa dan guru dengan media yang dikembangkan, serta media yang dikembangkan disesuaikan dengan kemampuan guru dan siswa menggunakan media aplikasi yang dikembangkan. Dalam mengembangkan sebuah media berbasis teknologi kemampuan guru dan siswa dalam mengaplikasikan sangat penting. Pembelajaran daring sangat membutuhkan kemampuan pendidik dan peserta didik, karena dengan adanya kemampuan dalam menggunakan teknologi akan sangat membantu membuat suasana pembelajaran yang lebih kondusif, sehingga terbentuk interaksi social yang baik (Andel et al., 2020). Selain itu, desain media yang dikembangkan mempunyai visual yang menarik yang membuat siswa akan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Visual yang didesain dengan baik akan meningkatkan pemahaman dan membantu peserta didik dalam memilih, mengorganisasikan, dan mengintegrasikan informasi-informasi penting (McCrudden & Rapp, 2017), visual mampu meningkatkan pemahaman konsep dan meningkatkan

kemampuan berpikir tingkat tinggi (Armansyah et al., 2019; Raiyn & Jamal, 2016). Desain media pembelajaran yang dikemas dengan baik akan membantu siswa belajar lebih baik dan sistematis (Az Zafi & Partono, 2020). Media pembelajaran selain layak digunakan juga Praktis digunakan oleh siswa dan guru. Media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon adalah media yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan siswa dan guru dalam mengaplikasikan. Hal ini tidak terlepas dari langkah-langkah aplikasi yang sangat sederhana dan mudah yang dijabarkan secara lengkap membuat siswa dan guru tidak kesulitan dalam menggunakannya. Media yang praktis adalah media yang sudah digunakan dan sesuai dengan kemampuan penggunaannya.

Keefektifan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi powtoon memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta keefektifan dari media pembelajaran interaktif yang digunakan dapat dilihat dari hasil belajar kognitif siswa. Adanya media pembelajaran ini menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK. Hal ini tentunya tidak terlepas dari tampilan media yang dikembangkan. Media yang menarik baik dari segi materi dan kemudahan penggunaan akan membuat siswa lebih tertarik menggunakan serta siswa akan tertarik untuk mempelajari materi yang ada didalamnya. Serta, Visual yang didesain dengan baik akan meningkatkan pemahaman dan membantu peserta didik dalam memilih, mengorganisasikan, dan mengintegrasikan informasi-informasi penting (McCrudden & Rapp, 2017). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran juga sangat memungkinkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang diharapkan (Husein et al., 2015). Selain itu, media yang menarik secara langsung akan berdampak terhadap motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang tinggi juga. Motivasi belajar siswa berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa (Uliyandari & Lubis, 2020).

Beberapa penelitian yang mendukung hasil penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Saputro et al., (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dengan macromedia flash profesional 8 terhadap peningkatan pemahaman konsep pembiasan cahaya. Penelitian Shalikhah et al., (2018) menyatakan bahwa mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *lectora inspire*, dapat meningkatkan kreativitas guru, sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru maupun siswa yang ingin belajar mandiri. Penelitian yang dilakukan Sulaiman et al., (2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan minitab memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa hal ini dapat dilihat rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan minitab memberikan lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan minitab. Serta penelitian yang dilakukan oleh Rezeki & Ishafit, (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif pada pokok bahasan momentum dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran fisika untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas.

Berdasarkan jbaran tersebut media pembelajaran yang bersifat interaktif sangat diperlukan saat proses pembelajaran, karena akan dapat menciptakan hubungan timbal balik dan akses kemudahan dalam pembelajaran. Bagi siswa, karena dengan media pembelajaran yang interaktif siswa memiliki kemandirian belajar dalam situasi apa saja dan kondisi dimana saja. Jbaran tersebut menjadi salah satu alasan dikembangkannya media interaktif dengan aplikasi Powtoon. Media interaktif dengan aplikasi Powtoon yang dikembangkan berupa gambar, teks, dan suara. Pembuatan media sepenuhnya menggunakan aplikasi powtoon. Format ini berupa isi dan sajian materi pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi program yang telah ditetapkan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Dalam hal ini media dirancang menggunakan aplikasi *powtoon* secara online melalui website resmi di alamat; <https://www.powtoon.com>. Pengembangan media ini difokuskan pada bidang desain atau rancangan berupa model desain bahan ajar serta, program ini memiliki keistimewaan dalam mengolah media presentasi dibandingkan dengan program sejenisnya dengan menampilkan produk berupa presentasi. Kombinasi animasi avatar memberikan style lebih unik dan modern terhadap sajian dari informasi yang terdapat dalam rancangan atau produk presentasi.

Media interaktif menggunakan aplikasi *powtoon* yang dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran TIK.

#### 4. Simpulan

Peningkatan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran TIK dapat meningkat setelah dibelajarkan dengan media interaktif dengan aplikasi *powtoon*. Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi *powtoon* secara online melalui website resmi di alamat; <https://www.powtoon.com>. Pengembangan media ini difokuskan pada bidang desain atau rancangan berupa model desain bahan ajar serta, program ini memiliki keistimewaan dalam mengolah media presentasi dibandingkan dengan program sejenisnya dengan menampilkan produk berupa presentasi.

#### Daftar Pustaka

- Andel, S. A., de Vreede, T., Spector, P. E., Padmanabhan, B., Singh, V. K., & Vreede, G. J. de. (2020). Do social features help in video-centric online learning platforms? A social presence perspective. *Computers in Human Behavior*, 113(April), 106505. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106505>
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Az Zafi, A., & Partono, P. (2020). Desain Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran al-Quran Hadis. *MATAN: Journal of Islam and Muslim Society*, 2(1), 16–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.20884/1.matan.2020.2.1.2292>
- Chang, T. Y., Hong, G., Paganelli, C., Phantumvanit, P., Chang, W. J., Shieh, Y. S., & Hsu, M. L. (2020). Innovation of dental education during COVID-19 pandemic. *Journal of Dental Sciences*, 155. <https://doi.org/10.1016/j.jds.2020.07.011>
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young children's online learning during COVID-19 pandemic: Chinese parents' beliefs and attitudes. *Children and Youth Services Review*, 118(June), 105440. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105440>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPFT/article/view/262>
- Hussein, E., Daoud, S., Alrabaiah, H., & Badawi, R. (2020). Exploring undergraduate students' attitudes towards emergency online learning during COVID-19: A case from the UAE. *Children and Youth Services Review*, 119(August), 105699. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105699>
- Hwang, G. J., Wang, S. Y., & Lai, C. L. (2020). Effects of a social regulation-based online learning framework on students' learning achievements and behaviors in mathematics. *Computers and Education*, 160, 104031. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104031>
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>
- Kkese, E. (2020). McGurk effect and audiovisual speech perception in students with learning disabilities exposed to online teaching during the COVID-19 pandemic. *Medical Hypotheses*, 144(July), 110233. <https://doi.org/10.1016/j.mehy.2020.110233>

- Kumalasari, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Maharani Putri Kumalasani PGSD Universitas Muhammadiyah Malang Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ( IPTEK ) bergerak secara dinamis seiring dengan perkembangan zam. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1–11. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/2345/1726>
- Lage-Cala, S., Folgueras-Díaza, M. B., Alonso-Hidalgo, M., García-Menéndez, D., & Fernández-García, F. J. (2020). Investigation of the effectiveness of online learning tools for energy performance certificates preparation. *Energy Reports*, 6, 609–614. <https://doi.org/10.1016/j.egyr.2019.09.034>
- Liu, Q., Huang, J., & Zhou, Z. (2020). Self-expansion via smartphone and smartphone addiction tendency among adolescents: A moderated mediation model. *Children and Youth Services Review*, 119(June), 105590. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105590>
- McCrudden, M. T., & Rapp, D. N. (2017). How Visual Displays Affect Cognitive Processing. *Educational Psychology Review*, 29(3), 623–639. <https://doi.org/10.1007/s10648-015-9342-2>
- Mishra, D. L., Gupta, D. T., & Shree, D. A. (2020). Online Teaching-Learning in Higher Education during Lockdown Period of COVID-19 Pandemic. *International Journal of Educational Research Open*, 100012. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100012>
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jur. Ilm. Kel. & Kons.*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/DOI:> <http://dx.doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>  
**PENGGUNAAN**
- Raiyn, & Jamal. (2016). The Role of Visual Learning in Improving Students' High-Order Thinking Skills. *Journal of Education and Practice*, 7(24), 115–121.
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>
- Rusli, R., Rahman, A., & Abdullah, H. (2020). Student perception data on online learning using heutagogy approach in the Faculty of Mathematics and Natural Sciences of Universitas Negeri Makassar, Indonesia. *Data in Brief*, 29, 105152. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2020.105152>
- Samaha, M., & Hawi, N. S. (2016). Computers in Human Behavior Relationships among smartphone addiction , stress , academic performance , and satisfaction with life. *Computers in Human Behavior*, 57, 321–325. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.045>
- Saputro, E. B., Sopyan, A., & Subali, B. (2016). Kontribusi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membantu Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembiasan Cahaya Pada Siswa Kelas X Sma. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 3(2), 103–110. <https://doi.org/10.21580/phen.2013.3.2.140>
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>

- Sulaiman, Siti Khoiriyah, & Nihayati. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Minitab. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01), 72–80. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/8414/6803>
- Uliyandari, M., & Lubis, E. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dan Media Alat Peraga (Gunung Berapi) Pada Mata Pelajaran IPA SDN 013 Bengkulu Utara. *PENDIPA Journal of Science Education*, 4(2), 74–78. <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.2.74-78>