

VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI TINGKAT SMA

Yusuf Avicena¹, Rita Syofyan²

¹Universitas Negeri Padang, Yusufavicena5@gmail.com

²Universitas Negeri Padang, Ritasyofyan@fe.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi validitas penggunaan video animasi berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran ekonomi di tingkat SMA. Metode penelitian yang digunakan meliputi analisis, desain, dan pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Powtoon sebagai media pembelajaran ekonomi memiliki validitas yang tinggi dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, motivasi siswa, dan pemahaman konsep ekonomi. Dibuktikan dengan hasil validasi materi 91,50% dan validasi ahli media sebesar 95% serta hasil efektivitas yang bisa dilihat dari respon siswa dengan presentase 95,74% . Powtoon menyajikan konten dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa, serta menampilkan animasi yang menarik dan informatif. Rekomendasi untuk melanjutkan pengembangan video animasi berbasis Powtoon dalam pembelajaran ekonomi di tingkat SMA didasarkan pada validitas yang terbukti dalam penelitian ini. Penelitian ini memberikan dasar bagi pengembangan materi dan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di tingkat SMA.

Kata kunci : *Video Animasi, Media Pembelajaran, Powtoon, Ekonomi*

Abstract

This study aims to explore the validity of using Powtoon-based animated videos as a medium for learning economics at the high school level. The research methods used include analysis, design, and development. The results of the study show that Powtoon as an economics learning medium has high validity in increasing the efficiency and effectiveness of learning, student motivation, and understanding of economic concepts. Evidenced by the results of material validation of 91.50% and media expert validation of 95% and the results of effectiveness which can be seen from student responses with a percentage of 95.74%. Powtoon presents content in simple language that is easy for students to understand, as well as displaying interesting and informative animations. Recommendations for continuing the development of Powtoon-based animated videos in economics learning at the high school level are based on the proven validity of this study. This research provides a basis for developing interactive and interesting learning materials and methods, with the aim of improving the quality of economics learning at the high school level.

Keywords: *Video Animation, Learning Media, Powtoon, Economics*

✉ Corresponding author: Yusufavicena5@gmail.com

PENDAHULUAN

Era revolusi 4.0 ditandai dengan meningkatnya konektivitas, perkembangan teknologi yang pesat, interaksi secara digital, kecerdasan buatan, dan virtual (Doringin et al., 2020). Dalam situasi ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki pengaruh yang penting dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan.

Salah satu sektor yang mengalami dampak signifikan adalah pendidikan, yang telah mengalami kemajuan pesat dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Dalam proses pendidikan, kemajuan teknologi telah mempermudah akses dan jalannya pembelajaran. Keberadaan teknologi ini memainkan peran yang penting dalam kehidupan manusia saat ini, memfasilitasi berbagai aktivitas baik dalam konteks sehari-hari maupun kegiatan akademik.

Oleh karena itu, penting bagi dunia pendidikan untuk terus mengikuti perkembangan teknologi dan menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman. Dalam era revolusi 4.0, terdapat tekanan yang semakin meningkat pada sektor pendidikan untuk selalu menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang ada. Di era ini, setiap orang diharapkan memiliki kemampuan yang kuat, baik dalam hard skill maupun soft skill, serta kompetensi yang memadai agar dapat bersaing secara efektif.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan, dunia pendidikan dituntut untuk terus mengikuti dan menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Salah satu adaptasi yang signifikan dalam konteks pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai media pembelajaran. (Ikhwansyah & Sulistiyo, 2020). Dalam kurikulum tahun 2013, media pembelajaran dianggap sebagai

sumber belajar yang mendukung pembelajaran, seperti yang didefinisikan dalam permendikbud No 103 tahun 2014 Sebagai suatu dinamika yang terjadi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar di dalam suatu lingkungan.

Peran media pembelajaran sangat penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang optimal. Dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif, interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat ditingkatkan, sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran yang mendukung menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran.

Video animasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang efektif. Menurut Brigg, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai stimulan untuk peserta didik guna meningkatkan proses pembelajaran yang lebih optimal (Badariah, 2019). Video animasi khususnya memiliki kemampuan untuk merangsang minat dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran (Lirong Xiao, 2013). Keberadaan video animasi dalam proses pembelajaran dapat mempermudah pemahaman materi, mencegah terjadinya kesalahpahaman, dan membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, video animasi juga memiliki kemampuan untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Dalam situasi ini, Powtoon menjadi salah satu jenis video animasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Powtoon adalah aplikasi pembuatan video animasi kartun yang dapat dijadikan media pembelajaran (Kresna et al., 2021). Kelebihan Powtoon terletak pada kemudahannya digunakan dan hasil akhir

berupa video yang menarik dan lucu. Aplikasi Powtoon menyajikan beragam opsi animasi yang mampu menarik minat peserta didik, sehingga membantu meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi ini, pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

Pengembangan pembelajaran ekonomi menggunakan media Powtoon menjadi penting karena metode konvensional yang kurang menarik dan kurang efektif dalam menarik minat siswa serta memahami konsep ekonomi yang kompleks. Powtoon memungkinkan visualisasi konsep yang kompleks melalui animasi, grafik, dan ikon yang menarik, serta merangsang sensori dan emosi siswa melalui penggunaan audio, visual, dan animasi yang menyenangkan. Selain itu, Powtoon memberikan kemampuan adaptasi, aksesibilitas, dan fleksibilitas dalam mengakses dan mengubah materi pembelajaran ekonomi, meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam bidang tersebut (Khofifah & Kamalia, 2022).

Dengan menggunakan video animasi berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh berbagai keuntungan. Dengan tampilan animasi yang menarik dan kemudahan dalam pemahaman, video animasi ini mampu meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti video animasi mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih positif dan interaktif bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan *Reserch and Development* (R&D). Menurut Tacconelli et al. (2018), *Research and Development* (R&D) adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis powtoon.

Peserta dalam penelitian ini terdiri dari siswa-siswa kelas XI di SMA Negeri 8 Padang, guru yang mengajar mata pelajaran ekonomi, serta validator yang terlibat dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi yang diisi oleh validator yang merupakan ahli media dan ahli materi.

HASIL PENELITIAN

Tahap Analisis

Tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti meliputi beberapa langkah yang terperinci. Pertama, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa untuk memahami masalah yang dihadapi oleh mereka. Dalam konteks ini, masalah yang diidentifikasi adalah kebutuhan akan media pembelajaran yang efektif. Dalam tahap analisis kebutuhan, peneliti memperhatikan karakteristik siswa yang menjadi target pengembangan produk. Dengan demikian, pengembangan produk media pembelajaran berupa video berbasis Powtoon dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi siswa, sehingga produk tersebut dapat menjadi lebih relevan dan sesuai dengan harapan siswa (Dewi & Handayani, 2021).

Tujuan pengembangan produk yang utama memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan yang jelas, pengembangan media

pembelajaran dapat dilakukan secara terarah dan fokus pada pencapaian hasil yang diinginkan. Tujuan ini juga berfungsi sebagai panduan dalam pengembangan konten dan fitur-fitur yang akan dimasukkan ke dalam video pembelajaran.

Di samping itu, peneliti melakukan pengumpulan materi yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Materi ini meliputi informasi, konsep, dan konten pembelajaran yang relevan dengan topik yang ingin disampaikan. Pengumpulan materi dilakukan dengan memperhatikan keakuratan, keberagaman, dan relevansi agar video pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan komprehensif kepada siswa.

Pada tahap terakhir, peneliti melakukan identifikasi terhadap perangkat keras dan lunak yang akan digunakan dalam pengembangan produk. Identifikasi ini melibatkan pemilihan perangkat keras seperti komputer, kamera, dan mikrofon yang diperlukan untuk produksi video. Selain itu, peneliti juga memilih perangkat lunak seperti aplikasi Powtoon yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Pemilihan perangkat keras dan lunak yang tepat penting untuk memastikan kelancaran proses pengembangan dan kualitas hasil akhir produk.

Dengan demikian, tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti melibatkan analisis kebutuhan siswa, penentuan tujuan pengembangan, pengumpulan materi, dan identifikasi perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan. Tahapan-tahapan ini membantu peneliti dalam merencanakan dan melaksanakan pengembangan produk media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa dan memenuhi standar kualitas yang diinginkan.

Tahap Desain

Dalam tahapan desain, peneliti melakukan berbagai persiapan yang sangat penting dalam pengembangan produk, terutama media pembelajaran. Proses ini melibatkan beberapa langkah krusial yang meliputi penyusunan materi dan skenario, pengumpulan elemen animasi (gambar dan desain), seleksi musik, serta pembuatan *storyboard* (Faisal & Sulkipani, 2016).

Penyusunan materi dan naskah adalah langkah awal dalam tahapan desain. Peneliti menghimpun informasi yang relevan dan merencanakan isi pembelajaran yang akan disampaikan melalui media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dalam proses ini, peneliti memperhatikan tujuan pembelajaran, konten yang harus disampaikan, serta cara yang efektif untuk mengkomunikasikan materi kepada siswa.

Selanjutnya, peneliti mengumpulkan animasi, termasuk gambar dan desain, yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Animasi ini dapat berupa ilustrasi, diagram, grafik, atau animasi bergerak yang memberikan visualisasi yang jelas dan menarik dalam rangka membantu peserta didik dalam pemahaman konsep yang diajarkan. Dengan memilih gambar dan desain yang tepat, peneliti dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memudahkan pemahaman materi yang kompleks.

Pemilihan musik juga menjadi bagian penting dalam tahapan desain. Peneliti memilih musik yang sesuai dengan konten dan tujuan pembelajaran, serta menciptakan suasana yang mendukung proses belajar siswa. Musik dapat memberikan efek emosional dan meningkatkan daya tarik media pembelajaran, sehingga siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran.

Storyboard, sebagai panduan visual, juga disiapkan dalam tahapan desain. Peneliti merancang storyboard untuk mengatur urutan dan struktur konten dalam media pembelajaran. Dengan adanya storyboard, peneliti dapat merencanakan secara sistematis bagaimana materi akan disampaikan, menentukan durasi masing-masing bagian, serta memastikan alur cerita yang jelas dan teratur.

Melalui tahapan desain yang terperinci dan teliti, Peneliti dapat memastikan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan memiliki mutu yang tinggi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Proses ini melibatkan pemikiran yang matang dalam menyusun materi, memilih animasi yang tepat, memilih musik yang sesuai, dan merancang storyboard yang efektif. Dalam akhirnya, terciptalah media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif untuk mendukung proses belajar siswa.

Tahap Pengembangan

Tahapan Development, yang juga dikenal sebagai tahap pengembangan, merupakan tahap krusial dalam proses pengembangan media pembelajaran. Tahap ini melibatkan pengintegrasian semua komponen yang sebelumnya telah disusun dalam tahap analisis dan desain menjadi satu kesatuan yang siap digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan kata lain, tahap ini adalah implementasi dari desain yang sebelumnya telah direncanakan.

Menurut (Irwan et al., 2014), Tahap Pengembangan melibatkan serangkaian langkah yang berfokus pada mengimplementasikan desain *storyboard* yang telah sebelumnya disusun ke dalam bentuk media digital yang dapat digunakan. Proses ini diawali dengan memilih palet warna yang tepat, menentukan ukuran dan

jenis font yang cocok, serta menempatkan elemen animasi, konten materi, dan musik dengan cermat pada posisi yang sesuai.

Pada tahap ini, peneliti harus memperhatikan setiap detail dari desain yang telah direncanakan. Hal ini mencakup memilih warna yang sesuai dengan suasana pembelajaran yang diinginkan, menentukan ukuran dan jenis font yang mudah dibaca oleh peserta didik, serta menempatkan elemen animasi dengan cermat untuk meningkatkan daya tarik visual dan pemahaman materi. Selain itu, peneliti juga mengisi materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta menambahkan musik yang mendukung suasana dan fokus pembelajaran.

Pada tahap Development, peneliti berperan dalam mengubah desain menjadi sebuah media pembelajaran yang siap digunakan. Proses ini melibatkan pemilihan elemen visual yang tepat, pengaturan tata letak yang efektif, serta melakukan penyuntingan yang diperlukan untuk memastikan kualitas dan keefektifan media pembelajaran. Peneliti juga harus memperhatikan kompatibilitas media dengan perangkat yang akan digunakan, sehingga media dapat diakses dengan mudah oleh pengguna.

Dengan mengimplementasikan desain *storyboard* ke dalam format digital, peneliti menciptakan sebuah media pembelajaran yang praktis dan efektif. Tahap Development memastikan bahwa konsep desain yang telah direncanakan dapat diwujudkan dalam bentuk media yang menarik dan bermanfaat bagi pengguna, baik siswa maupun guru. Dalam tahap ini, peneliti juga dapat melakukan pengujian dan evaluasi terhadap media yang dikembangkan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan kebutuhan pengguna terpenuhi.

Tahap Development memainkan peran penting dalam kesuksesan sebuah proyek pengembangan media pembelajaran. Dengan memperhatikan detail-desain, pemilihan elemen visual yang tepat, serta mengoptimalkan kualitas dan keefektifan media, Tahap ini akan menghasilkan sebuah produk yang mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang mengasyikkan, interaktif, dan memberikan informasi yang berharga bagi pengguna.

PEMBAHASAN

Validitas dan Efektivitas Penggunaan Powtoon

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Powtoon dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi, dengan hasil validasi materi sebesar 91,50% dan validasi ahli media sebesar 95%. Selain itu, hasil efektifitas bisa terlihat dari hasil respon siswa dengan presentase 95,74% yang menunjukkan bahwa media Powtoon efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ekonomi yang kompleks. Siswa melaporkan bahwa penggunaan Powtoon dalam pembelajaran ekonomi membuat mereka lebih tertarik, terlibat, dan memahami materi dengan lebih baik.

Penggunaan animasi, grafik, dan ikon dalam Powtoon membantu visualisasi konsep-konsep secara jelas dan menarik perhatian siswa. Selain efektif, media Powtoon juga dinilai efisien bagi siswa. Siswa dapat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran melalui Powtoon kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik, memberikan fleksibilitas dan kemudahan akses. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Powtoon tidak hanya

valid, tetapi juga efektif dan efisien bagi siswa dalam pembelajaran ekonomi.

Penggunaan media Powtoon menyampaikan fleksibilitas dalam penyampaian materi pembelajaran, yang meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar pada pembelajaran, media video Powtoon membentuk pengalaman yang lebih nyata dengan animasi dan gambar yg menarik. Visual yang tersaji melengkapi teks bahan ajar, dan kemampuan buat menggabungkan teks menggunakan gambar animasi sangat disukai sang peserta didik. Hal ini memudahkan siswa pada memahami materi yg disampaikan melalui media video Powtoon (Suminar, 2019).

Salah satu fitur penting yang disediakan media video Powtoon ialah animasi. Ketersediaan aneka macam animasi dalam media ini menjaga agar pembelajaran daring tidak monoton, menggunakan transisi yang tidak terlalu cepat atau lambat. Selain itu, bahasa yang dipergunakan dalam penyampaian materi dengan video Powtoon mudah dipahami oleh siswa. Fitur lain yg mendukung penggunaan bahan ajar ini ialah background. Pengaturan suara background diadaptasi agar tak merusak penyampaian materi, serta dapat diatur sinkron dengan kebutuhan serta volume suara guru waktu berbicara. oleh sebab itu, Powtoon dapat diklaim menjadi penemuan baru dalam memanfaatkan teknologi dengan menggunakan media video berbasis Powtoon.

Sesudah penjelasan materi sang guru selesai, siswa dapat langsung melanjutkan dengan mengerjakan tugas yang ada pada media pembelajaran Powtoon.

KESIMPULAN

Dari rangkuman temuan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, dapat

disimpulkan bahwa Powtoon merupakan sebuah media pembelajaran yang efektif dan valid dalam konteks pembelajaran ekonomi di tingkat SMA. Beberapa poin penting yang mendukung kesimpulan ini antara lain:

1. Fleksibilitas dalam pemberian materi: Powtoon memungkinkan pengajar untuk menyajikan bahan ajar secara fleksibel melalui penggunaan gambar dan animasi yang menarik. Hal ini meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
2. Keberagaman animasi: Powtoon menyediakan beragam animasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik bagi siswa. Transisi antara animasi juga diatur sedemikian rupa sehingga tidak terlalu cepat atau lambat, mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi.
3. Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti: Powtoon menggunakan bahasa yang simpel dan mudah dimengerti oleh siswa. Penyampaian materi dengan bahasa yang tepat dan jelas membantu siswa dalam memahami konsep-konsep ekonomi dengan lebih baik.
4. Pengaturan suara yang baik: Powtoon juga memiliki fitur pengaturan suara yang mendukung pembelajaran. Suara atau background dalam video dapat disesuaikan dengan volume suara pengajar saat menyampaikan materi, sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran.

Dengan kevalidan Powtoon sebagai media pembelajaran ekonomi di SMA, video animasi berbasis Powtoon memberikan dampak positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, membangkitkan

motivasi siswa, dan membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep ekonomi.

Peneliti merekomendasikan kelanjutan pengembangan video animasi berbasis Powtoon dalam pembelajaran ekonomi di tingkat SMA setelah melakukan penelitian ini. Penelitian ini hanya melibatkan tahap analisis, desain, dan pengembangan, sehingga ada kebutuhan untuk melanjutkan proses pengembangan secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Badariah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran. *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
<http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1229>
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48.
<https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2016). Pengembangan bahan ajar berbasis muatan lokal pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 13(2), 113–126.
<https://doi.org/10.21831/civics.v13i2.12721>
- Ikhwanysyah, M. R., & Sulistiyo, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran

Video Animasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio Dan Televisi Materi Sistem Penerima Dan Pemancar Radio Kelas Xi Tav Di Smk Negeri 1 Sidoarjo. 1–7.

Irwan, F., Santyasda, I. W., & Tegeh, I. M. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Self Regulated Learning dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Seni Budaya bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Mendoyo. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–10.

Khofifah, K., & Kamalia, P. U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips 1 Sman 1 Cerme. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 15(2), 81. <https://doi.org/10.24114/jtp.v15i2.36144>

Kresna, N., Pratama, P., Adi, E. P., & Ulfa, S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 119–128.

Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5886/4220>