

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
POWTOON DENGAN MATERI KEBIJAKAN MONETER DAN KEBIJAKAN
FISKAL UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI.4 SMA NEGERI 11 BANDAR
LAMPUNG TAHUN AJARAN 2024/2025**

Risnawati Fadly¹, Putut Wisnu Kurniawan², Nur Fitria³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

risnawatifadly19@gmail.com, pututbukan@gmail.com, nurfitriasyukri@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal untuk peserta didik kelas XI.4 di SMA Negeri 11 Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas XI.4. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum menggunakan aplikasi Powtoon. Metode penelitian yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI.4 di SMA Negeri 11 Bandar Lampung, yang berjumlah 34 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi yang memberikan penilaian sebesar “4,65” dalam kategori “sangat valid”, hasil validasi bahasa dengan penilaian “4,4” dalam kategori “sangat valid”, dan hasil validasi oleh ahli media dengan penilaian “4,5” dalam kategori “sangat valid”. Sedangkan hasil penilaian respon peserta didik pada uji kepraktisan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon memperoleh penilaian sebesar “4” dengan kategori “praktis”. Pada uji keefektifan, media ini memperoleh nilai persentase sebesar 76,1866%, yang sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu > 76%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon yang dikembangkan layak dan efektif digunakan untuk pembelajaran materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal di kelas XI.4 SMA Negeri 11 Bandar Lampung.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon, Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal.

Abstract: This research aims to develop learning media based on the Powtoon application on monetary policy and fiscal policy material for class XI.4 students at SMA Negeri 11 Bandar Lampung for the 2024/2025 academic year. This research was motivated by the low learning outcomes of class XI.4 students. Apart from that, the learning media used previously did not use the Powtoon application. The research method used is ADDIE, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research subjects were students in class XI.4 at SMA Negeri 11 Bandar Lampung, totaling 34 students. The research results show that the Powtoon application-based learning media developed is suitable for use based on validation results from material experts who gave an assessment of "4.65" in the "very valid" category, language validation results with an assessment of "4.4" in the "very valid" category. ", and validation results by media experts with a rating of "4.5" in the "very valid" category. Meanwhile, the results of assessing students' responses to the practicality test of the Powtoon application-based learning media received a rating of "4" in the "practical" category. In the effectiveness test, this media obtained a percentage value of 76.1866%, which met the specified success indicators, namely > 76%. Thus, it can be concluded that the Powtoon application-based learning media developed is feasible and effective for learning monetary policy and fiscal policy material in class XI.4 SMA Negeri 11 Bandar Lampung.

Keywords: Development, Powtoon Application Based Learning Media, Monetary Policy and Fiscal Policy.

PENDAHULUAN

Di era modern ini, pendidikan menjadi modal utama untuk menghadapi tantangan zaman, sehingga individu dapat mengembangkan potensi intelektual dan spiritualnya dengan baik, memperoleh pengetahuan yang mendalam, menguasai teknologi dan informasi secara global, serta meningkatkan kreativitas dalam berbagai bidang. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki peranan strategis karena dapat membantu mengatasi keterbatasan dan kekurangan dalam penyampaian materi oleh para pendidik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat saat ini menimbulkan berbagai permasalahan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Salah satu tantangannya adalah rendahnya kualitas pendidikan, terutama terlihat dari tingkat penerapan media pembelajaran yang masih minim dalam proses belajar mengajar di semua tingkatan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki peranan strategis karena dapat membantu mengatasi keterbatasan dan kekurangan dalam penyampaian materi oleh para pendidik.

Di era teknologi modern, berbagai inovasi media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk memperbaiki dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Perlu adanya upaya serius untuk meningkatkan penerapan media pembelajaran yang beragam dan efektif dalam sistem pendidikan.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh SMA Negeri 11 Bandar Lampung untuk mata pelajaran ekonomi, khususnya pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal, adalah sebesar 75.

Dari hasil *pretes*, masih terdapat sejumlah besar peserta didik kelas XI.4 yang belum mencapai KKTP. Hanya 23 peserta didik, atau 67,65%, yang telah mencapai KKTP, sementara sisanya, sebanyak 11 peserta didik atau 32,35%, belum mencapainya. Oleh karena itu, data yang tertera menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi ekonomi kebijakan moneter dan fiskal di SMA Negeri 11 Bandar Lampung, kelas XI.4 semester ganjil, masih tergolong rendah.

Melihat hasil belajar peserta didik yang masih rendah menunjukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah, sehingga seorang guru harus bisa berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik dikelas mampu menyerap pemahaman materi yang telah disampaikan oleh guru.

Pengembangan

Lodico et al. (dalam wicaksono, 2022: 263) menyebutkan pendekatan dasar sebagai penelitian akademis yang dikemukakan adalah untuk mencari kebenaran atau mengembangkan teori-teori pendidikan.

Haryati (2020: 15) Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Dan untuk dapat menghasilkan produk digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian dalam menguji produk tersebut.

Sugiyono (2019: 29) Penelitian pengembangan merupakan cara sistematis yang digunakan untuk membuat rancangan, mengembangkan program pembelajaran dan produk yang dapat memenuhi kriteria internal.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan

diatas, yang dimaksud dengan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, sedangkan penelitian pengembangan adalah cara untuk mengembangkan atau menguji keefektifan suatu produk yang memenuhi kriteria internal agar dapat berfungsi di Masyarakat luas.

Media Pembelajaran

Diana Nur, dkk (2022) media merupakan suatu alat yang sangat penting dari sudut pandang pendidikan dimana perannya sangatlah strategis dalam menentukan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan keberadaannya dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap kehadiran peserta didik.

Aisyah Nurhikmah, dkk (2023) Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran menurut beberapa para ahli diatas media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat merangsang fikiran dan kemauan peserta didik sehingga dapat membantu terciptanya proses pembelajaran. karna itu, media akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajar.

Video Powtoon

Ani Cahyani (2019:114) Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan peserta

didik secara langsung. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.

Menurut Shannon Mershand (2019: 106) "*PowToon is Web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-created objects, imported images, provided music and user created voice-overs*". Dari pengertian tersebut dapat diartikan powtoon merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan online yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunaanya.

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa video merupakan media penyalur pesan atau informasi melalui objek-objek seperti teks, gambar, grafik, dan suara untuk tujuan tertentu. video juga kaya akan informasi dan tugas, apabila dimanfaatkan dalam penyampaian pembelajarana. Sedangkan video powtoon merupakan media penyalur pesan seperti presentasi yang dibuat menggunakan layanan online.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau bisa dikenal sebagai *research and development*, dimana peneliti menggunakan 1 kelas yaitu kelas XI.4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development*, pada perangkat penelitian yang telah disusun dan dikembangkan berdasarkan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analisis*

(Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. Tahap Analisis (Analisis)

Tahapan pertama pada penelitian ini adalah *analysis* (analisis). Dimana tahapan ini bertujuan untuk dapat mendefinisikan yang dilakukan studi pendahuluan dengan cara studi lapangan, yakni berupa observasi dan wawancara yang dilakukan langsung kepada guru mata pelajaran. Pada tahap ini terdapat beberapa tahap diantaranya, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum.

Dalam analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi, peneliti mengamati seorang guru ekonomi yang mengajar mata pelajaran ekonomi untuk kelas XI.4. Selama kegiatan pembelajaran, peneliti menemukan bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Selama proses pembelajaran, peserta didik hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, dan guru lebih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Hal ini menyebabkan kurangnya minat peserta didik dan terlihat bahwa banyak dari mereka mengobrol dengan teman sebangku selama proses pembelajaran di kelas. Kondisi ini berdampak negatif terhadap prestasi belajar peserta didik.

Dalam analisis terhadap peserta didik yang dilakukan melalui observasi di kelas XI.4, peneliti menemukan bahwa minat dan motivasi belajar peserta didik masih rendah. Hal ini disebabkan karena mereka hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar, dan guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal.

Analisis kurikulum digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian antara

kurikulum, silabus, sekolah, dan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran kelas XI.4 adalah Kurikulum Merdeka. Dalam fase perkembangan kognitif peserta didik, peneliti mengarahkan mereka untuk mempelajari materi dengan menggunakan video. Materi yang dipelajari mencakup kebijakan moneter dan fiskal, disajikan melalui media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon. Materi ini penting dikuasai oleh peserta didik kelas XI.4 SMA Negeri 11 Bandar Lampung dalam mata pelajaran ekonomi.

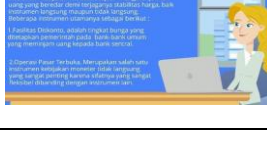
2. Tahap Desain (Design) Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah berbasis aplikasi Powtoon, dengan materi yang difokuskan pada kebijakan moneter dan fiskal yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas XI.4 SMA Negeri 11 Bandar Lampung. Dalam merancang media ini, peneliti memperhatikan spesifikasi teknis yang dibutuhkan. Materi yang disajikan diambil dari modul ajar yang digunakan oleh SMA Negeri 11 Bandar Lampung.

Setelah menyusun kerangka struktur media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon, peneliti kemudian membuat sistematika yang menggambarkan urutan tampilan media tersebut. Sistematika ini mencakup pembahasan tentang kebijakan moneter dan fiskal, yang bertujuan untuk menentukan bagaimana media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon akan dikembangkan.

Tabel 1. Desain Tampilan

No	Menu Media	Desain Tampilan
----	------------	-----------------

1.	Tahap Awal	     			       
2.	Isi Materi	    			
3.	Penutup				

3. Tahap Pengembangan

Dalam tahap pengembangan, penulis melakukan spesifikasi atau penyempurnaan desain media sebelum divalidasi. Setelah spesifikasi desain selesai, peneliti melanjutkan dengan validasi oleh sejumlah validator ahli, termasuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Validasi bahasa dilakukan oleh

dosen Bahasa dan Sastra, validasi materi oleh dosen Pendidikan Ekonomi, dan validasi media oleh dosen Pendidikan Ekonomi. Setelah menerima masukan dari validator, dilakukan revisi sesuai saran yang diberikan sebelum diujicobakan kepada peserta didik kelas XI.4 SMA Negeri 11 Bandar Lampung.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Dalam tahap ini merupakan langkah nyata untuk menerapkan produk yang telah dipersiapkan yakni media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon yang didalamnya memuat materi tentang kebijakan moneter dan kebijakan fiskal.

Hasil validasi materi menunjukkan hasil dari aspek pembelajaran dengan nilai 4,8 dan aspek isi dengan nilai 4,5 dan memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,65 dengan demikian maka materi yang digunakan didalam media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon yakni **“Sangat Valid”** sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon dapat di uji cobakan dalam penelitian.

Hasil validasi media menunjukkan hasil dari aspek tampilan dengan nilai 4,5 dan aspek penyajian dengan nilai 4,5 dan memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,5 dengan demikian maka media yang digunakan didalam media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon yakni **“Sangat Valid”** sehingga media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon dapat di uji cobakan dalam penelitian.

Hasil aspek penilaian materi dengan skor 4,65, aspek penilaian pemakaian bahasa dengan skor 4,4, aspek penilaian rekayasa media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon dengan skor 4,5 dengan rata-rata penilaian dengan skor 4,51 demikian maka media yang digunakan didalam media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon yakni **“Sangat Valid”**. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang ada di sekolah.

5. Tahap Evaluasi

Dari beberapa hasil evaluasi yang telah diperoleh dari setiap tahap yang telah dilakukan maka didapatkan penilaian Dimana peserta didik SMA Negeri 11 Bandar Lampung khusus nya untuk kelas XI.4 diperlukannya penambahan media pembelajaran agar dapat membuat peserta didik lebih maksimal dalam proses pembelajaran. Media tersebut yakni melalui media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon. Setelah melalui beberapa tahapan seperti validasi, uji kelayakan dan uji keefektivan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI.4 SMA Negeri 11 Bandar Lampung khususnya materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal.

Jumlah skor rata-rata respon angket peserta didik menunjukkan nilai 4 hal ini dikategorikan media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon **“Praktis”** layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

2. Hasil Uji Coba Produk

Hasil uji coba produk tujuan untuk dapat menilai bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon. Setelah melakukan pengamatan sebelumnya, terdapat 11 dari 34 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKTP yaitu 75 dengan perhitungan uji efektivitas dengan rumus manual:

$$N\ Gain = \frac{\text{Skor Postes} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Mengkalkulasi Normalized Gain atau N-Gain untuk menghitung skor peningkatan pemahaman peserta menggunakan perangkat lunak SPSS 16.0. Perhitungan N-Gain ini dilakukan dengan menggunakan rumus N-Gain yang memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi seberapa besar peningkatan pemahaman peserta setelah intervensi dilakukan.

Dengan menggunakan SPSS 16.0, peneliti dapat melakukan analisis data yang lebih akurat dan mendapatkan hasil yang lebih jelas mengenai efektivitas intervensi. Berikut ini adalah hasil uji statistik yang diperoleh dari SPSS untuk mengukur N-Gain:

Tabel 2. Descriptive Statistics

	N	Mini mal	Maxi mal	Mean	Std. Deviation
Ngain	34	.57	.92	.7619	.13118
NGain_	34	57.14	91.67	76.1866	13.11815
Persen Valid N (listwise)	34				

Interpretasi Data dan Pembahasan N-Gain dari Tabel Statistik Deskriptif di atas memberikan gambaran umum tentang distribusi nilai N-Gain dan N-Gain Persen dari 34 data.

1. Interpretasi N-Gain

Menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat mengacu pada Tabel dibawah ini:

Tabel 3. Kriteria Gain Ternormalisasi

NILAI N-GAIN	INTERPRETASI
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Hasil analisis data menggunakan SPSS dan kriteria Gain Ternormalisasi. Rentang Nilai: Nilai N-Gain berkisar antara 0.57 hingga 0.92. Ini menunjukkan adanya variasi dalam tingkat peningkatan pemahaman peserta setelah intervensi.

Rata-rata: Rata-rata N-Gain sebesar 0.7619 mengindikasikan bahwa secara umum, terjadi peningkatan pemahaman yang cukup signifikan setelah intervensi, dan dapat dikategorikan tinggi.

Variasi: Deviasi standar yang relatif kecil (0.13118) mengindikasikan bahwa sebagian besar nilai N-Gain berkumpul di sekitar rata-rata, sehingga tingkat peningkatan pemahaman peserta cenderung homogen.

2. Interpretasi N-Gain Perse

Menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat mengacu pada Tabel dibawah ini:

Tabel 4. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Hasil analisis data menggunakan SPSS dan tingkat keefektifan, Rentang Nilai: Nilai N-Gain Persen berkisar antara 57.14% hingga 91.67%. Ini menunjukkan bahwa persentase peningkatan pemahaman peserta bervariasi antara 57% hingga 91%.

Rata-rata: Rata-rata N-Gain Persen sebesar 76.1866% mengindikasikan bahwa secara rata-rata, terjadi peningkatan pemahaman sebesar 76% setelah intervensi.

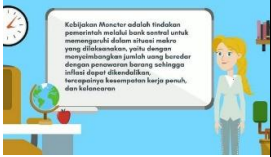
Berdasarkan hasil analisis dari N-Gain dan N-Gain Persen, dapat disimpulkan bahwa intervensi yang

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon Dengan Materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal Untuk Peserta Didik Kelas XI.4 SMA Negeri 11 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025

dilakukan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata N-Gain dan N-Gain Persen yang tinggi. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan pemahaman, meskipun ada beberapa peserta yang mengalami peningkatan lebih signifikan dibandingkan peserta lainnya. Secara umum, tingkat peningkatan pemahaman peserta cenderung seragam atau dapat menyeluruh.

3. Revisi Produk

Tabel 5. Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Didalam media yang belum direvisi penggunaan <i>background</i> kurang terang.	 Didalam media yang sudah direvisi penggunaan <i>background</i> sudah sesuai
 Didalam media yang belum direvisi penggunaan elemen gambar menggunakan animasi orang sedang menjelaskan.	 Didalam media yang sudah direvisi menggunakan elemen gambar Bank
 Didalam media yang belum direvisi penggunaan elemen gambar	 Didalam media yang sudah direvisi menggunakan elemen gambar

menggunakan animasi orang sedang berdiskusi.

Pembangunan infrastruktur bangunan.



Didalam media yang belum direvisi diminta untuk dibuat tabel perbedaan.



Didalam media yang telah direvisi telah diubah menjadi tabel.

4. Kajian Produk Akhir

Karakteristik hasil akhir dari media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon yang dihasilkan sebagai berikut. Pertama, Media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik, terutama untuk kelas XI.4.

Kedua, Media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon yang dikembangkan merupakan media yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, dan animasi.

Ketiga, Produk media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon ini sangat praktis digunakan, baik dengan menggunakan komputer maupun laptop.

Keempat, Produk media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon ini menampilkan materi tentang kebijakan moneter dan kebijakan fiskal yang dilengkapi dengan aktivitas kelompok.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon, dapat disimpulkan bahwa Pertama, Produk yang dikembangkan telah melalui tahap validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon dengan hasil penilaian sebagai berikut, Ahli materi memberikan

rerata skor 4,65 dari 5 dengan kategori sangat layak. Ahli bahasa memberikan rerata skor 4,4 dari 5 dengan kategori sangat layak. Ahli media memberikan rerata skor 4,5 dari 5 dengan kategori sangat layak.

Kedua, Dari hasil penelitian terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI.4 SMA Negeri 11 Bandar Lampung. Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon, persentase efektivitas hasil belajar peserta didik adalah 32,35 dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon, nilai rata-rata meningkat menjadi 86,99 dengan persentase efektivitas sebesar 76,1866% dari 100. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar > 76%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon efektif digunakan dalam pembelajaran materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas XI.4 SMA Negeri 11 Bandar Lampung.

Ketiga, Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon pada uji kepraktisan hasil respon angket peserta didik kelas XI.4 SMA Negeri 11 Bandar Lampung terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal memperoleh rata-rata skor yang dicapai yakni 4 dari 5 dalam kategori praktis dan layak digunakan. Dengan demikian media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon praktis digunakan dalam pembelajaran materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas XI.4 SMA Negeri 11 Bandar Lampung.

2. Rekomendasi Rekomendasi

Beberapa rekomendasi atau saran pemanfaatan produk:

1. Bagi Sekolah

Penggunaan dan penyediaan media pembelajaran serta sarana dan prasarana yang memadai dapat menunjang kualitas pembelajaran yang lebih baik di sekolah.

2. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih aktif, menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu, serta menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Selain itu, hal ini juga dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri, F. dkk. (2022). Analisis Eektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Ditinjau Dari Hasil Belajar Geometri Mahasiswa Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Collase*, Vol. 05, No. 01, Hal 46-48
- Dessy. P.A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Pemasaran Di SMK Kusuma Negara Kertosono. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, Vol. 06, No. 01, Hal 668-671
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 6, No. 01, Hal 106-107
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang: CV Literasi Nusantara.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang: CV Literasi Nusantara.

- Hilda. Dkk. (2023). *Media Pembelajaran SD*. Semarang Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model Penelitian Pengembangan *(Research And Development)*. Diakses dari <file:///C:/Users/ACER/Downloads/Documents/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf>
- Moh. Irma Sukarelawan, (2024). *N-Gain VS Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-posttest*. D.I. Yogyakarta: Suryacahya.
- Rayanto, Y.H. & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Pasuruhan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan research and development. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan,A., & Putria,A. (2019). Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahyono, E. (2023). Ekonomi. Diakses Dari <https://finance.detik.com/kamus/ekonomi-d-7015645>