

## Evaluasi Praktikalitas Media Pembelajaran Ekonomi yang Dikembangkan Melalui Video Animasi Berbasis Powtoon

Yusuf Avicena<sup>1</sup>, Dessi Susanti<sup>2</sup>, Jupri Marsal<sup>3</sup>, Siti Fermaisuri<sup>4</sup> & Friyatmi<sup>5</sup>

Universitas Negeri Padang<sup>1,2,3,4,5</sup>

\*Corresponding author, e-mail: [Yusufavicena5@gmail.com](mailto:Yusufavicena5@gmail.com)

### ARTICLE INFO

Received 23 Februari 2025

Accepted 23 Maret 2025

Published 24 Maret 2025

**Keywords:** Learning Media, Practicality Evaluation, Powtoon

**DOI :**

<http://dx.doi.org/10.24036/jmpe.v8i1.17189>

### ABSTRACT

This study aims to assess the practicality of economic learning media by developing interactive learning videos using Powtoon. As an effective and engaging learning tool, the media should not only be visually appealing but also practical for both teachers and students. The evaluation of its practicality considers ease of use and alignment with user needs. This study uses a quantitative descriptive approach with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. Data collection techniques were carried out through questionnaires and observation instruments distributed to expert validators, teachers, and students at the high school level and above. The result of the study show that Powtoon-based learning media demonstrate a high level of practicality, with an average score of 94% for ease of use by teachers and students and 100% for alignment with learning needs. This study concludes that Powtoon animation videos serve as practical and effective learning media for economics education.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

### PENDAHULUAN

Bidang pendidikan telah mengalami perubahan signifikan sebagai hasil dari kemajuan teknologi komunikasi dan informasi. Integrasi teknologi yang terjadi dalam proses pembelajaran memungkinkan penyampaian materi yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Trepule et al., 2015). Keberadaan teknologi itu penting pada zaman ini, dan tak luput juga pada pendidikan. Menurut (Afrilia et al., 2022) perkembangan teknologi yang mendorong munculnya inovasi dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan belajar, sehingga menciptakan suatu proses pembelajaran dimana itu efektif, inovatif, kreatif dan nyaman bagi peserta didik.

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 (Suminar, 2019). Dimana 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, dikatakan bahwasannya pembelajaran diartikan sebagai terjadinya proses dan interaksi yang berlangsung pada siswa, guru, dan sumber- sumber untuk belajar dalam lingkungan belajar tertentu.

Pernyataan ini mengarah pada kesimpulan bahwa pendidik dapat menggunakan teknologi untuk menciptakan sumber daya pendidikan yang meningkatkan hubungan belajar antara mereka dan murid-muridnya. (Fajri et al., 2021). Dimana aspek pemanfaatan teknologi pada pembelajaran ialah penggunaan media yang sesuai di ruangan kelas, menjadikannya dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. (Muhson, 2010).

Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat mempermudah penyampaian konsep atau ide kepada siswa serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Selain itu, media juga berperan sebagai alat yang membantu siswa berpikir kritis dan memahami materi dengan lebih mudah, karena penyampaian itu tidak selalu dilakukan secara verbal. Upaya media pembelajaran bisa dimanfaatkan secara optimal, pendidik perlu memahami keperluan pembelajaran serta tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi yang diajarkan. (Jamalludin, 2016). Pengembangan media pembelajaran harus didasarkan pada materi, relevansi, kompetensi dasar, serta juga karakteristik siswa. Sebagai pembuat media, guru diharapkan dapat merancang dan menggunakan media yang tepat, efektif, serta menyenangkan bagi siswa. (Rahmi & Cerya, 2019).

Video animasi dimanfaatkan untuk menarik minat juga perhatian siswa saat proses pembelajaran. Tujuan penggunaannya adalah agar video animasi dapat berperan sebagai media pembelajaran yang menarik, dirancang secara optimal untuk meningkatkan pemahaman siswa. (Ambe et al., 2024). Dengan memanfaatkan video animasi, diharapkan bahwa peserta didik akan merasa tertarik dan terlibat dalam proses belajar, menghindari rasa bosan yang mungkin muncul selama pembelajaran (Dewi & Handayani, 2021). Video animasi diharapkan bisa meningkatkan pemahaman siswa akan materi pembelajaran, karena dapat membantu mereka menyerap dan memahami konsep yang disampaikan dengan 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 (Fardany & Dewi, 2020). 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 dan cocok upaya 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 siswa dalam upaya proses belajar. Jelas dari pernyataan sebelumnya bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki seberapa baik Powtoon berfungsi sebagai alat pembelajaran untuk pendidikan ekonomi. (Deliviana, 2017).

SMAN 8 Padang merupakan tempat mengadakan penelitian ini , dimana telah dilaksanakan uji coba efektifitas dan uji praktikalitas ini terhadap media pembelajaran video animasi berbasis powtoon. Adapun hasil uji coba tersebut tentu ada evaluasi yang dilakukan untuk menentukan apakah pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis powtoon sudah terlaksana dengan baik dan tentunya berdampak positif terhadap pembelajaran (Kim & Ji, 2020). Evaluasi ini juga akan sangat penting bagi pihak sekolah untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran dan evaluasi terhadap pembelajaran berbasis TPACK.

Selain itu, penelitian ini membantu melihat minat dan semangat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon. Pendapat ini sejalan dengan pandangan (Testy et al., 2024) dimana menyatakan bahwasannya proses pembelajaran yang efektif didukung oleh tingginya rasa ingin tahu siswa, artinya jika proses pembelajaran hanya terfokus pada guru, buku, dan bahan tertulis maka akan tercipta suasana kelas yang monoton dan membosankan. Penggunaan media pembelajaran turut memperlancar seluruh proses pembelajaran, sehingga memerlukan inovasi-inovasi baru untuk menghidupkan suasana kelas dan menjadikannya lebih menarik (Yoosomboon & Wannapiroon, 2015) .

Dengan menggunakan materi pembelajaran video animasi berbasis powtoon, SMAN 8 Padang secara terus menerus melakukan penilaian terhadap keberhasilan dan peningkatan pendidikan ekonomi. Proses evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana suatu tujuan telah tercapai. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, evaluasi pendidikan diartikan sebagai mekanisme kontrol dan penilaian terhadap kualitas pendidikan dimana mencakup seluruh aspek pendidikan di berbagai jenjang dan jenisnya. Evaluasi ini memiliki peran penting dalam menjaga standar mutu pendidikan secara nasional serta berfungsi sebagai bentuk tanggung jawab dalam pelaksanaan pendidikan. Pelaksanaan evaluasi bertujuan untuk memastikan kualitas pendidikan tetap terjaga dan memberikan laporan pertanggungjawaban kepada pihak-pihak terkait, termasuk instansi pendidikan, siswa, serta program/kebijakan pendidikan di jalur yang formal maupun nonformal pada setiap tingkatan dan kategori pendidikan. (Fuadiy, 2021). Evaluasi sangat berperan penting dalam menilai relevansi materi dengan media yang digunakan (Susanti et al., 2024). Menilai kegunaan dan kemanjuran sumber belajar, seperti video animasi yang dibuat dengan Powtoon, merupakan bagian penting dari evaluasi.

Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi tentang ketercapaian efektivitas dan praktikalitas dari video pembelajaran berbasis powtoon yang telah digunakan dalam pembelajaran ekonomi di kelas XI SMAN 8 Padang. Dimana penulis menggunakan model evaluasi ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*). Pendekatan sistem digunakan dalam pembangunan sistem pendidikan melalui model ADDIE. Ide dasar di balik metode sistem adalah memecah proses perencanaan pembelajaran menjadi beberapa bagian dengan tujuan menyusunnya secara logis. Kemudian, keluaran setiap langkah digunakan sebagai masukan untuk langkah berikutnya. (Cahyadi, 2019).

Model ADDIE adalah kerangka desain sistem pembelajaran yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan pengalaman belajar yang melibatkan identifikasi persyaratan dan pemahaman solusi yang harus dicapai peserta didik (Violadini & Mustika, 2021). Model ADDIE mencakup lima tahap utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation*. Ada peningkatan minat dalam menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan layanan kesehatan untuk berbagai tujuan. Namun, penelitian sebelumnya yang memanfaatkan model ADDIE untuk mengembangkan exergames yang bertujuan untuk meningkatkan fungsi fisik dan kognitif masih langka (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021). Mengingat tantangan kegunaan yang dihadapi oleh orang dewasa yang lebih tua, pengembang harus merancang antarmuka exergame yang ramah pengguna untuk populasi ini. Selain teknologi yang digunakan, permainan olahraga komersial yang tersedia di pasar mungkin tidak spesifik untuk orang lanjut usia dalam hal tujuan pelatihan, kompleksitas, intensitas, dan keamanan (Mella et al., 2022). Dengan demikian, model ADDIE mungkin merupakan pendekatan yang berguna untuk merancang dan mengembangkan exergames untuk orang dewasa yang lebih tua, khususnya di lingkungan rumah (Kamnardsiri et al., 2024).

Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fardany & Dewi, 2020) penelitian ini mengindikasikan bahwasannya : 1) Dengan tingkat validasi materi sebesar 80%, validasi media sebesar 81,18%, dan validasi bahasa sebesar 94%, pembuatan materi pembelajaran berbasis Powtoon dinyatakan sah. Hasil ini membuktikan kesesuaian media sebagai pelengkap proses pendidikan saat ini. 2) Persentase siswa yang menyelesaikan survei adalah 95,5%, yang menunjukkan bahwa media ini bermanfaat untuk pengajaran. Hasilnya, dapat dikatakan bahwa penggunaan materi pendidikan berbasis Powtoon yang dipadukan dengan metode ilmiah untuk mengajarkan ekonomi telah berhasil dan bermanfaat.

Penulis memiliki ide kreatif untuk membuat materi pembelajaran ekonomi berbasis video animasi memanfaatkan platform Powtoon dari referensi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam pendekatan ini, penekanan akan diberikan pada simulasi situasi nyata yang relevan dengan konsep badan usaha dalam konteks ekonomi negara. Keunikan inovasi ini mengemukakan sebagai elemen yang memisahkan dari studi sebelumnya. Lebih dari sekadar menyampaikan informasi secara tradisional, pendekatan ini mempunyai tujuan supaya meningkatkan daya tahan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan dari penelitian ialah mengevaluasi praktikalitas dan keefektifan media pembelajaran ekonomi yang dikembangkan menggunakan video animasi

berbasis Powtoon. Pendekatan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi & Evaluasi) digunakan untuk melakukan penelitian.

## METODE PENELITIAN

Menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi & Evaluasi), pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. dimana bertujuan agar bisa menggambarkan tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran serta dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik (Wibawa, 2017). Materi-materi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Android menjadi fokus utama penelitian ini., dimana menyajikan video terjadinya proses pembelajaran dengan alur yang disesuaikan berdasarkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi dalam video tersebut. Penelitian dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap praktikalitas dan efektivitas dari media pembelajaran video pembelajaran berbasis powtoon. Selanjutnya, focus penelitian beralif pada sumber daya yang digunakan dalam penelitian ini seperti materi, sarana dan personil yang terlibat yakni dosen, guru dan siswa (Pancawardhani et al., 2022).

Proses pelaksanaan diaamati saat video pembelajaran berbasis powtoon berlangsung untuk memahami bagaimana keefektivan dan kepraktisan dari video pembelajaran berbasis powtoon tersebut. Penilaian ini melibatkan 72 orang siswa dan 3 orang guru pengampu mata pelajaran ekonomi untuk menilai tingkat praktikalitas dari media pembelajaran video pembelajaran berbasis powtoon dengan menggunakan angket kuisisioner untuk mendapatkan pandangan luas dari para sumber daya Selain itu, data yang disediakan oleh validator digunakan untuk menentukan keefektifan materi pembelajaran video animasi berbasis Powtoon. Dimana validator penelitian ini melibatkan tujuh dosen yakni 2 validator instrumen, 2 validator materi, dan 2 validator media. Dimana, setiap validator diberikan angket yang akan divalidasi sebanyak dua kali. Dari data yang sudah dikumpulkan, lalu dianalisis secara kuantitatif deskriptif dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan untuk memperoleh hasil dan kesimpulan. Analisis kuantitatif deskriptif dilakuakb terhadap data kuisisioner penilaian kriteria yang telah tersaji pada tabel 1. Dengan langkah- langkah ini, maka diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang pelaksanaan dan hasil dari proses pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon. Rumus skala Likert kemudian digunakan untuk mengevaluasi data yang terkumpul dan menginterpretasikan skor. Rumus berikut diterapkan dalam evaluasi nilai/skor dan pengolahannya:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

**Keterangan :**

NP =Nilai persen yang dicari atau yang diharapkan  
R = Perolehan Skor  
SM = Skor Maksimum

**Tabel 1. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik**

Rentang	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Data Diolah 2025

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Uji Praktikalitas Menurut Guru

Guru ekonomi yang mengajar kelas XI.F di SMAN 8 Padang melakukan uji praktikalitas media pembelajaran. Ibu Dra. Novi Yenni, M.Si. adalah satu-satunya instruktur yang membimbing pembelajaran untuk kelas XI.F6-7. Alat yang digunakan adalah angket praktikalitas media dengan 15 item dengan rentang skor 1-4. Ujian praktikalitas ini mencakup integrasi presentasi, kesederhanaan aplikasi, dan keuntungan dari sumber belajar yang hemat biaya, seperti video animasi yang dibuat menggunakan Powtoon. Tabel berikut menunjukkan bagaimana skor rata-rata kemudian dikelompokkan menurut tingkat kepraktisannya.

**Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas Menurut Guru**

NO	INSTRUMEN	SKOR
<b>Kemenarikan Sajian</b>		
1	Desain visual yang digunakan pada media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon memiliki daya tarik.	4
2	Penggunaan suara latar ( <i>backsound</i> ) menjadikan media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon lebih interaktif, menghibur, dan mampu menarik perhatian siswa.	4
3	Penggunaan animasi menjadikan media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon lebih menarik.	4
4	Media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka menikmati proses pembelajaran.	3
5	Keingintahuan dan antusiasme siswa terhadap materi pelajaran dapat dibangkitkan dengan menggunakan video animasi berbasis Powtoon sebagai sumber belajar yang ekonomis.	4
<b>Kemudahan Implementasi</b>		

6	Media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.	4
7	Media pembelajaran ekonomi dalam bentuk video animasi berbasis Powtoon mampu dengan mudah dibagikan kepada siswa melalui platform pembelajaran online, email, atau media sosial	4
8	Media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon memiliki kemampuan untuk menggabungkan elemen visual, auditorial, dan interaktif, yang dapat menjangkau berbagai gaya belajar siswa	4
9	Media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis Powtoon dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas kelompok atau diskusi kelas, mendorong kerjasama dan interaksi antara siswa	4
10	Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon dimanapun tanpa batasan jarak dan waktu	4
<b>Manfaat Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon</b>		
11	Dengan memanfaatkan media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon dapat membantu peran guru sebagai fasilitator	4
12	Dengan menggunakan media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon, guru dapat memfasilitasi siswa menambah pengetahuannya tentang materi konsep badan usaha dalam perekonomian indonesia	4
13	Melalui media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis Powtoon mampu meningkatkan motivasi serta minat siswa terhadap pembelajaran ekonomi	4
14	Dengan memanfaatkan media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon guru mampu melakukan pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas	4
15	Secara keseluruhan media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon menyajikan pengalaman belajar yang interaktif yang berbeda dari metode pengajaran konvensional, yang dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa terhadap mata pelajaran ekonomi	3
<b>RATA-RATA PERSENTASE</b>		<b>96,67%</b>
<b>KATEGORI</b>		<b>Sangat Praktis</b>

Sumber : Data Diolah 2025



Penilaian terhadap produk media pembelajaran ekonomi berbasis video animasi Powtoon dijabarkan menjadi tiga komponen penilaian, yang masing-masing mendapat skor rata-rata yang unik. Misalnya, komponen daya tarik penyajian mendapatkan skor dengan rata-rata 95% dalam kategori sangat praktis. Selain itu, dengan kategori sangat praktis, komponen kemudahan penerapan mendapat skor rata-rata 100%. Terakhir, kategori sangat praktis, dengan aspek manfaat mendapat skor rata-rata 95%. Hasilnya, 96,67% merupakan skor akhir setelah menghitung rerata keseluruhan, dimana menempatkannya pada kategori sangat praktis untuk digunakan.

### Hasil Uji Praktikalitas Menurut Guru

Pengujian kepraktisan dalam penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas XI.F6-F7 di SMAN 8 Padang, dengan total 72 peserta. Instrumen yang digunakan berupa angket kepraktisan media pembelajaran ekonomi berbasis video animasi Powtoon, yang terdiri dari 15 pertanyaan dengan rentang skor 1-4. Evaluasi kepraktisan ini mencakup aspek kemenarikan sajian, kemudahan penggunaan, dan manfaat media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis powtoon. Skor rata-rata yang diperoleh selanjutnya di kategorikan tingkat kepraktisanya sesuai dengan yang termuat pada tabel.

**Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas Menurut Siswa**

NO	INSTRUMEN	RATA-RATA SKOR
<b>Kemenarikan Sajian</b>		
1	Desain visual yang digunakan pada Media pembelajaran ekonomi berupa video animasi dengan basis Powtoon menarik	95,84%
2	Penggunaan suara latar ( <i>backsound</i> ) menjadikan media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon lebih menyenangkan dan menarik perhatian saya	82,30%
3	Penggunaan animasi menjadikan media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon lebih menarik.	94,44%
4	Media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis powtoon mampu memancing perhatian dan membuat saya senang menontonnya	94,44%
5	Sumber belajar ekonomi, seperti video animasi berdasarkan Powtoon, mungkin akan menarik minat saya terhadap materi pelajaran tersebut.	96,52%
6	Media pembelajaran ekonomi dalam bentuk video animasi berbasis Powtoon membuat saya termotivasi dalam belajar ekonomi materi badan usaha dalam perekonomian negara	97,22%
<b>Kemudahan Penggunaan</b>		



7	Saya dapat memutar media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon ini dapat digunakan dengan mudah pada smarthphone/PC saya	95,83%
8	Dengan adanya suara dan gambar, dapat mempermudah saya untuk mengingat materi yang dipelajari	96,18%
9	Saya dapat memutar media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis powtoon ini tanpa batasan jarak dan waktu (bisa diputar dimanapun)	95,83%
10	Media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon menyampaikan informasi melalui kombinasi visual, auditorial, dan interaktif, sehingga dapat mencakup gaya belajar yang berbeda-beda	94,44%
11	Media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis Powtoon dapat dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, kelompok atau diskusi kelas, mendorong kerjasama dan interaksi antara siswa	95,13%
<b>Manfaat Media Pembelajaran Ekonomi Video Animasi Berbasis Powtoon</b>		
12	Melalui sarana pembelajaran ekonomi video animasi berbasis powtoon dapat membantu mengilustrasikan konsep-konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia dengan lebih nyata dan terasa lebih relevan dalam kehidupan sehari-hari	96,52%
13	Melalui media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis Powtoon ini mampu meningkatkan motivasi belajar saya.	86,11%
14	Dengan menggunakan media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon ini, dapat menggabungkan unsur visual dan auditorial, memungkinkan siswa dengan berbagai gaya belajar untuk lebih terlibat dan memahami materi	94,79%
15	Secara keseluruhan media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis powtoon memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda dari metode pengajaran konvensional, yang dapat meningkatkan minat dan antusiasme saya terhadap mata pelajaran ekonomi	97,91%
16	Melalui media pembelajaran ekonomi video animasi berbasis powtoon dapat membantu mengilustrasikan konsep-konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia dengan lebih nyata dan terasa lebih relevan dalam kehidupan sehari-hari	90,27%
<b>RATA-RATA PERSENTASE</b>		<b>94%</b>
<b>KATEGORI</b>		<b>Sangat Praktis</b>

Sumber : Data Diolah 2025

Evaluasi terhadap produk media pembelajaran ekonomi berupa video animasi berbasis Powtoon mencakup tiga aspek penilaian, masing-masing memperoleh rata-rata skor yang berbeda. Aspek keterampilan penyajian mencapai rata-rata skor 93,46% dan masuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, aspek kemudahan penggunaan memperoleh rata-rata skor 95,48%. dengan kategori sangat praktis. Terakhir, dengan kategori sangat praktis, keunggulan materi pembelajaran ekonomi berbasis video animasi berbasis Powtoon memperoleh skor rata-rata sebesar 93,12%. Dengan demikian, jika dirata-ratakan, kategori sangat bermanfaat memperoleh skor total sebesar 94%.

Selain itu, peneliti menganalisis ciri-ciri dan preferensi belajar siswa serta mengkaji strategi dan sumber daya yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran ekonomi. Selanjutnya peneliti menyusun instrument penelitian dengan membuat kuesioner dengan menggunakan skala likert. Dari total Sampel penelitian terdiri dari 72 siswa dan 3 orang guru pengampu mata pelajaran ekonomi. Dengan menggunakan Powtoon sebagai media pembelajaran, perolehan skor untuk masing-masing komponen evaluasi pembelajaran di SMAN 8 Padang disajikan dibawah sini.

**Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Menurut Siswa**

Validitas		Praktikalitas	
Media	Materi	Guru	Siswa
98%	97,33%	96,67%	94%
(Sangat Valid)	(Sangat Valid)	(Sangat Praktis)	(Sangat Praktis)

Sumber : Data Diolah 2025

Merujuk pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sarana pembelajaran ekonomi yang terdiri dari video animasi Powtoon sangat relevan dan berguna. Oleh karena itu, disarankan agar media ini digunakan oleh siswa dan pendidik dalam pembelajaran ekonomi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan sumber belajar berupa film animasi Powtoon di SMAN 8 Padang sangat bermanfaat. Uji praktik sudah dilaksanakan oleh pendidik /guru dan juga peserta didik, serta penilaian dari pakar media dan materi masih digunakan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan film pembelajaran berbasis Powtoon. Berdasarkan hasil evaluasi, sumber belajar ini memenuhi persyaratan kepraktisan dalam hal penerapan dan kemudahan penggunaan oleh siswa, sehingga ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Dibuktikan dengan tingginya nilai rata-rata di semua kriteria yang dievaluasi. Misalnya, aspek kepraktisan, media, dan materi penggunaan film pembelajaran berbasis Powtoon oleh peserta didik dan pendidik. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran ekonomi di SMAN 8 Padang sangat didukung oleh mutu film pembelajaran berbasis Powtoon. Terlihat jelas dari antusiasme peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran serta respon yang positif dari guru dan sekolah. Dengan demikian, penulis simpulkan bahwa penerapan media pembelajaran video pembelajaran berbasisi powtoon sangat valid dan praktis digunakan

menurut para ahli dan sumber daya yang terlibat dengan dengan presentase kevalidan yang dikategorikan “sangat valid” dan presentase kepraktisan dengan kategori “sangat praktis”.

## REFERENSI

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Ambe, B. A., Agbor, C. E., Amalu, M. N., Nghan, A. N., Bekomson, A. N., Etan, M. O., Ephraim, I. E., Asuquo, E. E., Eyo, O. E., & Ogunjimi, J. O. (2024). Electronic media learning technologies and environmental education pedagogy in tertiary institutions in Nigeria. *Social Sciences and Humanities Open*, 9(May 2023). <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100760>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1689–1699.
- 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>
- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*.
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101–108. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>
- Fuadiy, M. R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 173–197. <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>
- Izzudin, A. M., & Suharmanto, A. (2013). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. *Journal Unnes*, 2(2), 1–8.
- Jamalludin. (2016). Manfaat Media Komunikasi Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Palembang*, 1(1).
- Kamnardsiri, T., Kumfu, S., Munkhetvit, P., Boripuntakul, S., & Sungkarat, S. (2024). Home-Based, Low-Intensity, Gamification-Based, Interactive Physical-Cognitive Training for Older Adults Using the ADDIE Model: Design, Development, and Evaluation of User Experience. *JMIR Serious Games*, 12, 1–15. <https://doi.org/10.2196/59141>
- Kim, D.-J., & Ji, Y.-S. (2020). The evaluation model on an application of SROI for sustainable social enterprises. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 6(1). <https://doi.org/10.3390/joitmc6010007>
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*

- Pendidikan*, 6(1), 127–136. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v6i1.46368>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Pancawardhani, H., Sumarni, W., & Tri Prasetyo, A. (2022). Utilization of Learning Media Based on Blogs, Videos, and Vlogs that Have a Positive Impact on Learning. *Unnes Science Education Journal Accredited Sinta*, 11(3), 137–144. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Rahmawati, A. (2016). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Rahmi, E., & Cerya, E. (2019). Pelatihan Perancangan Kuis dan Video Pembelajaran Interaktif, Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru SLTPN 7 Kota Payakumbuh. *Suluh Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(1), 66. <https://doi.org/10.24036/sb.0430>
- 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>
- Susanti, D., Hidayat, M. T., Siregar, E. A., & Tullaili, M. (2024). *Evaluasi Program Tahfidz di SMAN 6 Padang Menggunakan Model CIPP*. 7(4), 696–709.
- Syofyan, R., Sofya, R., & Hakim, L. (2021). *Perancangan Media Video Belajar Beranimasi Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Siswa*. 4(4), 602–613.
- Testy, F., Loren, A., Elfitra, L., Wahyusari, A., Malik, A., & Leo, I. (2024). *Analysis Of The Practicality Of Educational Animation Learning Media Based On Linktr . Ee On Explanatory Text Material For 11th Grade Students Of State High School 4 Tanjungpinang For The 2023 / 2024 Academic Year*. 06008, 1–7.
- Trepule, E., Tereseviciene, M., & Rutkiene, A. (2015). Didactic Approach of Introducing Technology Enhanced Learning (TEL) Curriculum in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 848–852. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.340>
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>
- Wibawa, S. C. (2017). the Design and Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 74–79. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16633>
- Yoosomboon, S., & Wannapiroon, P. (2015). Development of a Challenge Based Learning Model via Cloud Technology and Social Media for Enhancing Information Management Skills. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 2102–2107. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.008>