

**EKSPERIMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI *POWTOON* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
KELAS XI MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1
SUGIHWARAS**

SKRIPSI

**OLEH
ELLISA ICHA DESTIASA
NIM 19210013**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2023**

**EKSPERIMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI *POWTOON* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
KELAS XI MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1
SUGIHWARAS**

SKRIPSI

Diajukan kepada

IKIP PGRI Bojonegoro

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
menyelesaikan program Sarjana

Oleh :

Ellisa Icha Destiasa

NIM 19210013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

**EKSPERIMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI *POWTOON* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
KELAS XI MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1
SUGIHWARAS**

Oleh
ELLISA ICHA DESTIASA
NIM 19210013

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Dr. FRURI STEVANI, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0723048902

Pembimbing II,



BOEDY IRHADTANTO, S. T., M.Pd.
NIDN. 0705077303

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**EKSPERIMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI *POWTOON* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
KELAS XI MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1
SUGIHWARAS**

Oleh
ELLISA ICHA DESTIASA
NIM 19210013

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 7 Agustus 2023
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua	: Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd.	(..... )
Sekretaris	: Rika Pristian Fitri Astuti, S.Pd., M.Pd.	(..... )
Anggota	: 1. Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd	(..... )
	2. Ari Indriani, S.Pd., M.Pd.	(..... )
	3. Dr. Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd.	(..... )

Mengesahkan :
Rektor,

Dr. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ellisa Icha Destiasa

NIM : 19210013

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bojonegoro, 17 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan



Ellisa Icha Destiasa

MOTTO

Akan ada satu masa dalam hidup seseorang siapapun itu pasti merasakan satu persoalan, yang seakan-akan beban berat dipikul sampai merasa kesulitan dari ujung kepala sampai ujung kaki. Kalau ada yang sedang merasakan itu yakinlah kata Allah pada saat itu Allah sedang mengangkat derajatnya dan meningkatkan kualitas hidupnya untuk mencapai sesuatu istimewa yang belum pernah diraih.

Kelemahan terbesar kita adalah bersandar pada kepasrahan. Jalan yang paling jelas menuju kesuksesan adalah selalu mencoba, setidaknya satu kali lagi

~Thomas A. Edison~

“Allah tidak akan membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.

(Q.S Al-Baqarah:286)

Kuncinya, Libatkan Allah dalam setiap persoalan apapun.

Trust to Allah for everything no matter what. You lose trust to Allah, you win you trust to Allah, you gain you trust to Allah, you have a problem you trust to Allah, things are not going your way, you thank him even more and you talk to him, thats a very good habit to talk to Allah.

“Letakan aku dalam hatimu, maka aku akan meletakanmu dalam hatiku”.

(Q.S Al-Baqarah:152)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan, memberikan kesempatan saya bisa menuntut ilmu pengetahuan serta memperkenalkan saya dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang telah Engkau berikan, akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Segala perjuangan saya hingga berada dititik ini, saya persembahkan untuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa bertahan sampai pada titik ini.

1. Kedua orang tuaku, Bapak Juwari dan Ibu Kristiyani. Saya persembahkan karya tulis ini untuk kalian, terimakasih telah merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan saya, menjadi penyemangat disetiap langkah saya, bekerja keras hingga saya bisa tumbuh dewasa dan bisa berada diposisi saat ini. Terimakasih sudah memberikan pendidikan untukku, semoga ini menjadi langkahku untuk sukses dan dapat membahagiakan Bapak dan Ibu tercinta;
2. Adekku tersayang, Siti Nur Azizah yang senantiasa memberikan do'a, support yang tiada hentinya serta menghibur disaat rasa penat dan lelah.
3. Sahabatku tersayang, Siti Zumrotus Sholihah (19210011) dan Nur Latifah Libriana (19210028). Terimakasih telah membersamai penulis dalam proses penulisan karya ilmiah ini, memiliki sahabat seperjuangan seperti kalian adalah suatu kebahagiaan yang patut disyukuri;

4. Terimakasih juga untuk rekan guru yang telah mensupport, memberikan nasihat dan mendoakan penulis selama penyusunan skripsi.
5. Guru-guru sejak TK sampai Perguruan Tinggi terhormat, yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran;
6. Almamater yang kubanggakan Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro sebagai tempat menuntut ilmu.
7. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dan membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

ABSTRAK

Destiasa, Ellisa Icha. 2023. Eksperimentasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Sugihwaras. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (I) Dr. Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd., (II) Boedy Irhadtanto, S. T., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Prestasi Belajar, Ekonomi

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Sugihwaras.

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen*, dengan pendekatan kuantitatif. Dimana pendekatan ini digunakan untuk meneliti data yang berupa angka-angka yang sudah diolah dan dianalisis dalam bentuk analisis statistik. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI yang berjumlah 128 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan 3 cara yaitu dokumentasi, observasi, dan tes. Metode dokumentasi dilakukan dengan meminta dokumen-dokumen kepada pihak yang bersangkutan. Dokumentasi digunakan untuk menjangkau data mengenai jumlah siswa dan prestasi belajar siswa. Sedangkan observasi digunakan untuk melihat keadaan kelas, mengamati perilaku peserta didik, apakah peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran secara baik atau memiliki minat belajar yang kurang, serta permasalahan-permasalahan lain yang sedang dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode tes digunakan peneliti untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa terhadap pembelajaran. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis yang digunakan adalah uji *t*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Sugihwaras, dari hasil uji *Paired Sampel T-Test* dengan bantuan program *SPSSv24.00* data menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, yaitu 0,000 < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Sugihwaras.

ABSTRACT

Destiasa, Ellisa Icha. 2023. Experimentation of *Powtoon* Animation Video-Based Learning Media on Learning Achievement of Grade XI Students in Economics Subjects at SMA Negeri 1 Sugihwaras. Thesis, Economics Education Study Program, Faculty of Social Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Supervisor (I) Dr. Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd., (II) Boedy Irhadtanto, S. T., M.Pd.

Keywords: Learning Media, Powtoon, Learning Achievement, Economics

This study aims to determine the difference in learning achievement between students whose learning uses Powtoon animated video-based learning media and students who use the lecture method in class XI economics subjects at SMA Negeri 1 Sugihwaras.

This type of research is a quasi-experiment, with a quantitative approach. Where this approach is used to examine data in the form of numbers that have been processed and analyzed in the form of statistical analysis. The population of this study was class XI students totaling 128 students. Data collection was carried out using 3 methods, namely documentation, observation, and tests. The documentation method is done by asking for documents to the parties concerned. Documentation was used to collect data on the number of students and student learning achievement. While observation is used to see the state of the class, observe the behavior of students, whether students are able to follow the learning process well or have less interest in learning, as well as other problems that are being faced by students in the learning process. The test method is used by researchers to determine the extent of students' ability to learn. The data analysis technique used is the prerequisite test analysis with normality test and homogeneity test, and the hypothesis test used is t test.

The results showed that: There are differences in learning achievement between students whose learning uses Powtoon animated video-based learning media and students who use the lecture method in class XI economics subjects at SMA Negeri 1 Sugihwaras, from the results of the Paired Sample T-Test test with the help of the SPSSv24.00 program the data shows that the Sig value. (2-tailed) <0.05 , which is $0.000 <0.05$ then H_a is accepted and H_0 is rejected. This means that there are differences in learning achievement between students whose learning uses Powtoon learning media and students who use the lecture method in class XI economics subjects at SMA Negeri 1 Sugihwaras.

KATA PENGANTAR

Tiada kata yang paling indah selain puji dan rasa syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas rahmat dan kuasa-Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul: “Eksperimentasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Sugihwaras” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Dr. Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Rika Pristian Fitri Astuti, S.Pd., M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.
4. Dr. Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I. Terimakasih atas segala bimbingan, arahan serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Boedy Irhadtanto, S.T., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II. Terimakasih telah memberikan bimbingan, motivasi, dan masukannya hingga skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.

6. Kepada Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Guru-guru dan Staf Administrasi SMA Negeri 1 Sugihwaras. Terimakasih telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan membantu penulis selama penelitian.
7. Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd. dan Rika Pristian Fitri Astuti, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang bersedia menjadi validator.
8. Seluruh dosen pengajar IKIP PGRI Bojonegoro yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai selama penulis menempuh pendidikan di kampus tercinta IKIP PGRI Bojonegoro.
9. Para sahabat perjuangan Pendidikan Ekonomi Angkatan 2019, atas rasa kekeluargaan serta semangat yang tiada hentinya.
10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan, do'a dan semangat yang diberikan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Namun penulis telah sekuat tenaga dan pikiran untuk memperoleh hasil skripsi dengan baik. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Bojonegoro, 17 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional	9
BAB II	12
KAJIAN TEORITIS	12
A. Kajian Teoritis	12
1. Media Pembelajaran	12
2. Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	18
3. Prestasi Belajar	26
4. Mata Pelajaran Ekonomi	32
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir.....	39
D. Hipotesis Penelitian	42

BAB III.....	43
METODE PENELITIAN	43
A. Rancangan Penelitian.....	43
1. Pendekatan Penelitian.....	43
2. Jenis penelitian	43
3. Tempat Penelitian	45
4. Waktu Penelitian	45
5. Tahap Persiapan.....	46
6. Tahap Pelaksanaan	46
7. Tahap Penyelesaian	46
8. Variabel Penelitian	47
B. Populasi dan Sampel	47
1. Populasi	47
2. Sampel	48
3. Teknik Sampling	49
C. Teknik Pengumpulan Data	50
1. Dokumentasi.....	50
2. Observasi	50
3. Tes	51
D. Instrumen Penelitian	51
1. Tes	52
a. Pre-test.....	52
b. Post-test	52
2. Uji Coba Instrumen	53
a. Validitas isi.....	53
b. Reliabilitas.....	56
c. Analisis Butir Soal.....	57
1) Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	57
2) Daya Beda Soal	58
E. Teknik Analisis Data	60
1. Uji Prasyarat	60
a. Uji Normalitas	61

b. Uji Homogenitas.....	61
2. Uji Hipotesis.....	62
BAB IV.....	64
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Penyajian Data.....	64
1. Data Awal.....	66
2. Data Akhir.....	67
B. Analisis Data.....	69
1. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	69
a. Uji Validitas Butir Soal.....	69
b. Reliabilitas.....	71
c. Taraf Kesukaran.....	72
d. Daya Beda.....	74
e. Kesimpulan Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	76
2. Analisis Data Awal.....	77
a. Uji Prasyarat.....	77
1) Uji Normalitas Data Awal.....	77
2) Uji Homogenitas Data Awal.....	79
3. Analisis Data Akhir.....	80
a. Uji Prasyarat.....	80
1) Uji Normalitas Data Akhir.....	80
2) Uji Homogenitas Data Akhir.....	81
4. Uji Hipotesis.....	82
C. Pembahasan.....	84
BAB V.....	90
PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Yang Relevan	34
Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	45
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sugihwaras	48
Tabel 3.3 Daftar Sampel	49
Tabel 3.4 Kriteria Validitas Instrumen	55
Tabel 3.5 Klasifikasi Uji Reliabilitas	57
Tabel 3.6 Tingkat Kesukaran Soal	58
Tabel 3.7 Kriteria Daya Beda Soal	59
Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal	67
Tabel 4.2 Deskripsi Data Akhir	68
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Butir Soal	70
Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas	72
Tabel 4.5 Ringkasan Hasil Uji Tingkat Kesukaran	73
Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Perhitungan Daya Beda	74
Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Perhitungan Daya Beda	75
Tabel 4.8 Kesimpulan Hasil Uji Coba Instrumen	76
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Nilai Pre-Test	78
Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas Nilai Pre-Test	79
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Nilai Post-Test	81
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Nilai Post-Test	82
Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rancangan *Nonequivalent Control Group Design* 44

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	41
--	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Silabus
- Lampiran 2 Rpp Kelompok Eksperimen
- Lampiran 3 Rpp Kelompok Kontrol
- Lampiran 4 Materi Pelajaran
- Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Soal Uji Coba
- Lampiran 6 Soal Uji Coba
- Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba
- Lampiran 8 Kisi-Kisi Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Lampiran 9 Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Lampiran 10 Kunci Jawaban Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Lampiran 11 Absensi Siswa Kelas Uji Coba
- Lampiran 12 Absensi Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 13 Absensi Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 14 Lembar Validitas 1
- Lampiran 15 Lembar Validitas 2
- Lampiran 16 Lembar Validitas 3
- Lampiran 17 Uji Validitas Instrumen Soal
- Lampiran 18 Uji Reliabilitas Instrumen Soal
- Lampiran 19 Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal
- Lampiran 20 Uji Daya Beda Butir Soal
- Lampiran 21 Nilai *Pre-Test* Kelas Eksperimen
- Lampiran 22 Nilai *Pre-Test* Kelas Kontrol
- Lampiran 23 Lembar Observasi Kelas Eksperimen
- Lampiran 24 Lembar Observasi Kelas Kontrol
- Lampiran 25 Uji Normalitas Nilai *Pre-Test*

Lampiran 26 Uji Homogenitas Nilai *Pre-Test*

Lampiran 27 Uji Normalitas Nilai Post-Test

Lampiran 28 Uji Homogenitas Nilai Post-Test

Lampiran 29 Uji Hipotesis

Lampiran 30 Rekapitulasi Nilai Hasil *Post-Test* Kelas Ekperimen

Lampiran 31 Rekapitulasi Nilai Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol

Lampiran 32 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 33 Cara Menggunakan *Powtoon*

Lampiran 34 Pemaparan Materi Pelajaran dengan Media *Powtoon*

Lampiran 35 Surat Izin Pencarian Data

Lampiran 36 Surat Izin Selesai Penelitian

Lampiran 37 Surat Selesai Bimbingan

Lampiran 38 Daftar Hadir Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi. SDM yang berkualitas merupakan modal dasar sekaligus kunci dari keberhasilan pembangunan. Hal ini karena dalam segala bidang pembangunan membutuhkan SDM yang berkualitas agar mampu menguasai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas SDM tersebut adalah melalui pendidikan (Rohenan, 2021:46).

Pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan diharapkan mampu menghasilkan output yang berkualitas. Dari berbagai macam karakteristik input yang masuk, bagaimana pendidikan itu mampu menghasilkan output yang baik dan berkualitas, karena pendidikan merupakan aspek penting yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan suatu negara dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini dijelaskan pada Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 5 disebutkan Ayat (1), bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Dalam hal ini berarti semua warga negara usia sekolah berhak mendapatkan

kesempatan menjadi peserta didik tanpa membedakan status sosial, ekonomi, agama, suku bangsa dan sebagainya (Hidayat, 2015).

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan sarana dalam rangka mencapai tujuan pendidikan tersebut. Pendidikan formal merupakan pendidikan di sekolah yang diperoleh secara teratur, sistematis, bertingkat, dan dengan mengikuti syarat-syarat yang jelas. Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah yang lahir dan berkembang secara efektif dan efisien dari dan oleh untuk masyarakat merupakan suatu tempat yang berkewajiban memberikan pelayanan kepada generasi muda dalam mendidik warga negara. Menurut Yusri dan Zaki (2020:810), peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses pembelajaran yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif dan berguna untuk mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diharapkan. Karena pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tetapi untuk meningkatkan mutu pendidikan tersebut masih terdapat permasalahan atau penghambat dalam proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru di sekolah sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Meningkatkan kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam suatu proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Melalui pembelajaran, manusia bisa meningkatkan kemampuan dan kepribadian dirinya menuju tahap yang lebih baik.

Menurut Wulandari et al., (2017: 3) “Guru merupakan panutan yang mengontrol proses pembelajaran di kelas dan dituntut untuk

membuat pembelajaran lebih kreatif dan inovatif, sehingga mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal di dalam pembelajaran”. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil bilamana kegiatan belajar mengajar menunjukkan aktivitas yang tinggi, sehingga dari aktivitas ini akan dihasilkan keluaran berupa hasil belajar yang tinggi pula. Salah satu yang dapat diterapkan oleh guru untuk membangun pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan memperjelas penyampaian pesan yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Arsyad, (2017: 3) “Peran media pembelajaran sangat penting sebagai penghubung atau perantara antara guru dan peserta didik”. Sehingga dengan adanya komunikasi yang baik dengan menggunakan media pembelajaran dapat mendukung terhadap kelancaran proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran antara lain modul, buku teks, LKS, dan BSE (Buku Sekolah Elektronik). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) saat ini sangat pesat dan juga mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan. Salah satu pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatannya dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan

kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Melinda et al. (2017), penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini telah mengadaptasi Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. AVA sendiri berperan sebagai sarana pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam bentuk media video pembelajaran. media video pembelajaran adalah suatu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengatasi keterbatasan yang ada dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran. Video pembelajaran bertujuan agar membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan sehingga memberikan pemahaman yang lebih efisien kepada penerima pesan yaitu murid-murid. Salah satu teknologi sebagai media pembelajaran adalah menggunakan video animasi. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran dapat menghindarkan rasa bosan pada peserta didik sehingga lebih tertarik untuk memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media video dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar. Terobosan metode pembelajaran ini secara langsung akan berpengaruh dalam proses pelajaran karena menciptakan suasana yang lebih energik dan tidak monoton. Salah satu metode pembelajaran dengan

menggunakan AVA adalah penggunaan animasi *Powtoon*. *Powtoon* merupakan layanan online yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah (Qurrotaini et al., 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, di kelas XI SMA Negeri 1 Sugihwaras kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran ekonomi masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai pembelajaran yang belum mencapai nilai 75 sebagai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan dalam pembelajaran tersebut, kebanyakan nilai ulangan harian mata pelajaran ekonomi siswa masih dibawah rata-rata. Faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran ekonomi salah satunya yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran karena penggunaan media pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah, dimana peserta didik hanya sebagai pendengar saja tidak ada timbal balik saat ada pertanyaan dari guru. Selain itu siswa juga tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang sedang dipelajari karena pembelajaran yang dilakukan tersebut kurang bermakna bagi siswa dan cenderung hanya berpusat pada guru. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Mustika et al., (2017) dimana metode ceramah hanya berpusat pada guru tidak memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berdiskusi dalam memecahkan masalah sehingga proses penyerapan pengetahuan kurang. Selain itu, Manggus et al., (2023) menjelaskan bahwa metode ceramah cenderung bersifat hanya berpusat

pada guru sehingga suasana belajar kurang efektif, siswa hanya mendengar sehingga keaktifan mereka juga kurang, guru masih cenderung belum memanfaatkan sumber belajar selain dari buku karena buku dijadikan satu-satunya pegangan dan acuan dalam pembelajaran. Dari permasalahan tersebut dapat berdampak terhadap rendahnya kemampuan siswa memahami materi yang sudah dijelaskan, sehingga berpengaruh juga terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa di kelas XI pada mata pelajaran ekonomi masih kurang maksimal.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Zumroni (2017), dengan judul “Penggunaan Media *Powtoon* dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Powtoon* di kelas X IPS 1 membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. *Powtoon* merupakan media yang dapat diamati sehingga dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu penelitian yang sudah dilakukan oleh Nurseptia et al., (2021), dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada prestasi belajar peserta didik kelas XI multimedia SMK Karsa Mulya Palangkaraya tahun ajaran 2019/2020”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi *Powtoon* berpengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI multimedia, hal tersebut ditunjukkan dari hasil uji hipotesis $t_{hitung} = 2,273$

dengan taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,66515$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran animasi Powtoon terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI multimedia SMK Karsa Mulya Palangka Raya tahun ajaran 2019/2020.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Eksperimentasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Sugihwaras”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu Bagaimanakah perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Sugihwaras?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah suatu indikasi kearah mana, atau data informasi apa yang akan dicapai melalui penelitian itu. Tujuan penelitian dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang konkret, dapat diamati dan dapat diukur. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis

video animasi *Powtoon* dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Sugihwaras.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah kegunaan hasil penelitian, baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu, dalam manfaat penelitian ini harus diuraikan secara terperinci manfaat hasil penelitian ini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam mengaplikasikan teori penggunaan media pembelajaran *powtoon* dan menggunakan teori yang telah ada guna memperluas wacana dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat, berkonsentrasi, dan membuat catatan efektif. Selain itu, siswa dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dalam pembelajaran ekonomi, dapat termotivasi agar aktif dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan prestasi belajarnya pada mata pelajaran ekonomi.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menambah variasi media dan diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

c. Bagi sekolah

Bagi sekolah dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran ekonomi dan umumnya seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah, selain itu dapat memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.

d. Bagi peneliti

Bagi peneliti hal ini dijadikan sebagai sarana untuk berlatih dalam pengembangan ilmu pengetahuan melalui kegiatan penelitian dan menambah wawasan peneliti agar nanti ketika menjadi seorang pengajar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, salah satunya yaitu dalam pemilihan media pembelajaran yang baik bagi siswa.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah semua variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional, sehingga mempermudah

pembaca/penguji dalam mengartikan makna penelitian. Berikut ini definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan salah satu bagian dari desain pembelajaran dengan melalui proses perencanaan, pengembangan, dan pengajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran juga merupakan alat untuk merangsang alat indera manusia baik pendengaran maupun pengelihatannya dalam memahami suatu informasi yang disajikan dalam bentuk media.

2. *Powtoon*

Powtoon adalah sebuah aplikasi yang bersifat online yang memungkinkan pengguna membuat video pendek yang memiliki fitur animasi yang menarik diantaranya adalah animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah. *Powtoon* bisa menghasilkan animasi *movie* yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya. *Powtoon* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang baik, karena fitur-fiturnya yang beragam sehingga mampu menarik perhatian peserta didik, lebih mudah diterima, dipahami dan lebih dapat memotivasi peserta didik.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh peserta didik melalui pengalaman dan latihan. Hal ini biasanya berupa angka-angka, huruf, serta tindakan yang dicapai masing-masing peserta didik dalam waktu tertentu. Indikator prestasi belajar terdiri dari ranah

kognitif, afektif, psikomotorik. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu ranah yang dinilai yaitu ranah cipta (kognitif) yang mencakup pengamatan, ingatan, pemahaman, analisis, dan sintesis (dapat menyimpulkan).