

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF POWTOON PADA MATA PELAJARAN EKONOMI POKOK BAHASAN KEBIJAKAN MONETER UNTUK SISWA KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 SINGOSARI

Marta Dwi Pangestu¹, Achmad Ali Wafa

1. Economic Education Program, Faculty of Economics, State University Malang
2. Economic Education Program, Faculty of Economics, State University Malang

martadwipangestu@gmail.com, achmadwafa662@gmail.com

Abstract

Media have an important role in channeling information from teachers to learners. The development and utilization of ICT-based learning media both offline and online can be utilized by educators. In practice, however, teachers use less of learning media during the learning process. The method often used by teachers is lecture, which causes students to feel bored in following the lesson so that the understanding of the material is less good. By using appropriate learning media in the learning process will make students more active. Development of interactive multimedia PowToon aims to develop and produce a medium of learning in the form of interactive multimedia on the subject of economics subject of monetary policy as well as see and test the effectiveness of interactive multimedia design. This development model uses a development model from Borg and Gall that has been modified as needed. The type of data in this study uses quantitative data and qualitative data. Validation of product contents is done by using a questionnaire with scale scale based on Likert scale. Validation test results show that this medium is "valid and usable" with average percentage of material expert 1 of 95%, material expert 2 is 81,67%, media expert is 93,24%, and field trial is 90,15 %. Based on the results of expert validation and field trials it can be concluded that PowToon interactive multimedia products are valid and suitable for use as a medium of learning in school.

Keywords: Learning Media, Interactive Multimedia, Powtoon

History of Article:

Received : (29 Januari 2018), Accepted : (28 Februari 2018), Published : (15 Maret 2018)

Citation:

Pangestu, Marta Dwi, Achmad Ali Wafa (2018) *Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari*. [Development of Interactive Multimedia Powtoon on Economic Subjects The Subject of Monetary Policy for Students of Class XI IPS in SMA Negeri 1 Singosari]. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71-79.

© Universitas Negeri Malang

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Di dalam aspek pendidikan selain menerapkan berbagai metode atau model pembelajaran yang menarik, guru dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai sarana pembelajaran.

Pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran telah dijelaskan oleh Kementerian Negara Riset dan Teknologi bahwa TIK sebagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Kementerian Negara Riset dan Teknologi, 2006, p. 6). Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK baik yang bersifat offline maupun online, bisa dimanfaatkan sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang berminat terutama pihak pendidik. Maka dari itu teknologi dan komunikasi dapat memudahkan siswa untuk belajar dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja dan dari siapa saja.

Dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus ada agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan tersebut dapat tercapai apabila terdapat komunikasi antar pengirim pesan dan penerima pesan, yaitu pendidik dan peserta didik. Pada suatu pembelajaran akan membutuhkan suatu komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan proses komunikasi. Terdapat tiga komponen pokok dalam komunikasi, yaitu komponen pengirim pesan (pendidik), komponen penerima pesan (peserta didik) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pembelajaran. Dalam praktik pembelajaran sering ditemukan kegagalan komunikasi, yaitu materi pembelajaran tidak diterima secara maksimal oleh peserta didik. Untuk menghindari salah komunikasi, diperlukan adanya media dan sumber belajar yang memudahkan proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat bermanfaat sebagai alat bantu pengirim pesan dari pendidik ke peserta didik. Asosiasi pendidikan nasional (Nasional Education Association/NEA) (dalam Sadiman dkk (2010, p. 7) menyatakan media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya yang hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Telah banyak media software atau hardware komputer yang digunakan untuk pembelajaran di sekolah seperti, notepad, foxit reader dan office 2007 maupun office 2010. Di antara sekian banyak software yang sering digunakan guru adalah Microsoft PowerPoint.

Microsoft Power Point yaitu program yang cukup populer digunakan sebagai presentasi oleh pendidik karena mudah dan ditunjang dengan fitur-fitur yang dibutuhkan dalam sebuah aplikasi presentasi. Saat ini telah berkembang media-media yang lebih menarik dan mudah dioperasikan. Kini media presentasi bisa dibuat secara online tanpa

harus membeli software seperti Haiku Deck, Slide share, Prezi, Tiki-Toki, Slidedog, Slidrocket, PowToon dan Google Docs. Software online ini termasuk jenis multimedia interaktif yang dapat digunakan guru dalam memberikan presentasi yang menarik saat pembelajaran agar siswa termotivasi dalam menerima pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sukiyasa & Sukoco (2013) bahwa materi pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi akan lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa didik.

Pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, penulis tertarik untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif Powtoon. PowToon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah.

Aplikasi ini memiliki beberapa fasilitas, meliputi: (1) pembuatan animasi sederhana yang dapat diatur sendiri oleh pembuat secara mudah, dan (2) kebebasan bagi pengguna untuk memasukkan gambar, video dan latar suara. Aplikasi ini memiliki fasilitas bantuan pengguna yang dapat membantu pengguna dalam membuat produk presentasi pada aplikasi PowToon antara lain Tutorial Page (halaman tutorial), halaman tutorial pada aplikasi PowToon ini menyediakan video tutorial dengan sembilan langkah atau cara mudah mengoperasikan aplikasi.

Hasil akhir media ini berupa video animasi dengan panjang video dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Hasil dari aplikasi ini dapat digunakan siswa sebagai sumber belajar sewaktu-waktu dan dapat dipelajari oleh siswa dimana pun dan kapan pun. Multimedia interaktif PowToon ini diharapkan mampu membantu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Fajar, dkk (2017) dalam penelitiannya bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media Powtoon berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif baik itu pada aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2) dan Aspek menerapkan (C3) pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.

Hasil observasi awal yang dilakukan penulis di SMA Negeri 1 Singosari menunjukkan kurang dimanfaatkannya fasilitas ICT oleh guru dan siswa dalam pembelajaran ekonomi. Media pembelajaran yang digunakan guru adalah software Microsoft Power Point. Metode yang digunakan guru tergantung dengan materi yang disampaikan, akan tetapi guru cenderung sering menggunakan teknik ceramah yang mengakibatkan siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman mereka mengenai materi ekonomi kurang maksimal.

Siswa merasa bahwa mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Selain itu motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang, yang dibuktikan dari masih banyaknya siswa yang sering tidak mengerjakan tugas dari guru dan ada juga siswa yang tidur pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari observasi awal yang dilaksanakan oleh penulis, diketahui pula bahwa fasilitas di SMA Negeri 1 Singosari sudah memadai, diantaranya terdapat laboratorium komputer, LCD dan layar proyektor di setiap kelas. Selain itu banyak siswa yang membawa laptop, smartphone dan tablet ke sekolah.

Dari uraian permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif PowToon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS D SMA Negeri 1 Singosari”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) yang mengacu pada teori Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2012, pp. 169-170) yang berjumlah sepuluh. Kesepuluh prosedur pengembangan hanya akan diaplikasikan sebanyak delapan oleh peneliti yang meliputi:

1. Analisis kebutuhan
2. Perencanaan produk
3. Pengembangan produk
4. Validasi produk
5. Revisi produk awal
6. Ujicoba lapangan
7. Penyempurnaan produk akhir

Subjek uji coba pengembangan media pembelajaran ini adalah 1) ahli media interaktif selaku pihak yang berkompetensi dalam bidang grafis yang terdiri dari 1 dosen, 2) ahli materi selaku pihak yang berkompetensi dalam mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kebijakan moneter 1 dosen dan 1 guru mata pelajaran perbankan, 3) siswa kelas XI IPD SMA Negeri 1 Singosari yang berjumlah tigapuluh tiga untuk uji coba terbatas.

Data yang diperoleh dari subjek uji coba pengembangan multimedia interaktif PowToon ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari lembar pendapat secara umum dari validasi ahli dan pengguna yang digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli dan angket dari pengguna. Angket validasi untuk ahli media, ahli materi dan uji coba lapangan menggunakan acuan skala Likert yang di adaptasi dari Sugiyono (2012:93) berupa angka-angka yaitu 4,3,2,1.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan multimedia interaktif PowToon adalah instrumen angket. Angket yang digunakan pada validasi isi produk pengembangan terdiri dari dua bagian, yaitu: bagian I berupa angket penilaian dan bagian II berupa lembar pendapat secara umum. Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif ini adalah analisis deskriptif persentase yaitu mengubah sebuah data kuantitatif menjadi bentuk persentase dan kemudian dijabarkan menjadi sebuah kalimat yang bersifat kualitatif. Rumus untuk mengelola data yaitu:

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{pg} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sumber: Akbar (2013, p. 83)

Untuk menentukan kesimpulan apakah media yang telah dibuat layak digunakan atau tidak maka ditetapkan kriteria seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1 Kualifikasi Kriteria Penilaian

Kriteria Validitas	Kriteria Penilaian
85,01 % - 100,00 %	Sangat Valid
70,01 % - 85,00 %	Cukup Valid
50,01 % - 70,00 %	Kurang Valid
01,00 % - 50, 00 %	Tidak Valid

Sumber: Akbar, 2013:41

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif PowToon pada pokok bahasan Kebijakan Moneter dilakukan di SMA Negeri 1 Singosari dengan subjek penelitian kelas XI IPS D yang berjumlah 33 siswa. Prosedur pertama yang penulis lakukan adalah melakukan observasi kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Singosari dan permasalahan yang muncul adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran ekonomi.

Guru kebanyakan menggunakan metode ceramah dan media Power Point sebagai media pembelajaran sehingga perlu adanya pengembangan media agar pembelajaran tidak membosankan. Melihat masalah yang muncul di lapangan maka penulis akan membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif PowToon pada pokok bahasan Kebijakan Moneter. Pemilihan media pembelajaran yang sifatnya interaktif dengan banyak animasi ditujukan untuk membuat lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar, sebagaimana yang diungkapkan oleh Aksoy (2012) dalam penelitiannya yang dimuat dalam jurnal *Scientific Research* dengan judul *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course* menyatakan bahwa “Metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa”.

Setelah menentukan produk yang akan dibuat, langkah penulis selanjutnya adalah menentukan indikator materi yang akan dikembangkan dalam media. Kemudian penulis membuat story board menggunakan Microsoft Power Point untuk mempermudah penulis dalam pembuatan produk. Langkah yang dilakukan penulis setelah membuat story board adalah mengumpulkan bahan grafis seperti foto, gambar dan suara yang akan dimasukkan ke dalam media setelah itu dilakukan proses produksi media.

Setelah penulis selesai membuat video dengan menggunakan aplikasi PowToon. Penulis menggunakan aplikasi Active Presenter untuk penyimpanan video PowToon dikarenakan penyimpanan video PowToon yang telah dibuat hanya akan tersimpan pada laman PowToon. Aplikasi Active Presenter digunakan sebagai aplikasi perekam video agar video PowToon yang telah dibuat dapat di simpan pada komputer penulis. Setelah video

disimpan dengan file MP4 menggunakan aplikasi Active Presenter, penulis melakukan proses dubbing untuk mengisi materi pada video dengan menggunakan sony recorder. Hasil dari rekaman suara penulis kemudian di sesuaikan dengan video menggunakan aplikasi Adobe Priemer Cs6 Pro.

Penulis membuat latihan soal dengan menggunakan EassyQuizzy. Dengan menggunakan aplikasi tersebut siswa dapat langsung menjawab pertanyaan dan mengetahui hasil yang diperoleh. Selain itu siswa juga dapat mengetahui letak kesalahan jawaban dan membenaran jawaban. Tahap akhir multimedia interaktif PowToon disajikan dengan menggunakan Microsoft Power Point. Produk akhir dari multimedia intraktif ini dikemas dalam bentuk CD pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa sebagai alat bantu dalam mempelajari materi Kebijakan Moneter.

Media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif PowToon pada mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan Kebijakan Moneter di kelas XI IPS D SMA Negeri 1 Singosari. Data yang disajikan adalah data hasil angket validasi yaitu ahli materi dan ahli media. Validator ahli media adalah Ro'ufah Inayati, S.Pd., M.Pd. Validator ahli materi adalah Dr. Hj. Lisa Rokhmani, M.Si dan Siti NurKhasanah, S.Pd selaku guru ekonomi di SMA Negeri 1 Singosari.

Kelayakan media pembelajaran PowToon dilakukan untuk mengetahui besarnya kelayakan sebelum diuji cobakan dengan menggunakan angket validasi. Pada tahap”respon siswa”ini diperoleh dari hasil uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan pada 33 siswa kelas XI IPS D SMA Negeri 1 Singosari. Data diambil dengan menggunakan angket respon siswa yang di isi dengan skala penilaian 1 sampai 4 menurut skala Likert. Berikut hasil keseluruhan validasi media pembelajaran yang dikembangkan:

Tabel 2. Hasil Keseluruhan Validasi Media

No	Keterangan	Presentase	“Kriteria”
1	Validasi ”Materi”	88,33%	Layak”
2	Validasi ”Media”	93,24%	Layak
3	Validasi Uji Coba	90,15 %	Layak
	”Rata-rata”	90,57%	Layak

Sumber: data diolah peneliti (2017)

Berdasarkan tabel 2 hasil analisis keseluruhan validasi diperoleh rata-rata validasi materi sebesar 88,33% , rata – rata validasi media sebesar 93,24% , rata-rata validasi uji coba produk sebesar 90,15% , sehingga diperoleh nilai keseluruhan validasi sebesar 90,57%. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil keseluruhan validasi tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif PowToon layak digunakan dan dimanfaatkan untuk proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan Kebijakan Moneter.

Media pembelajaran ini mengacu pada Kurikulum 2013 dengan materi Kebijakan Moneter. Produk ini berisi tentang petunjuk penggunaan, materi, latihan soal dan profil penyusun. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan gambar dan animasi yang

mendukung materi tentang kebijakan moneter sehingga dapat menarik siswa agar termotivasi untuk belajar dan juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan sehingga siswa mudah dalam mengoperasikan dan melibatkan siswa untuk secara aktif di dalam proses pembelajaran.

Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale yang biasa disebut dengan teori the cone of experience (kerucut pengalaman) mengemukakan bahwa pengalaman seseorang berlangsung mulai dari tingkat yang konkret (pengalaman langsung) menuju ke tingkat yang abstrak dalam bentuk lambang kata, melalui tahapan atau tingkatan. Kerucut pengalaman Edgar Dale merupakan alasan penting untuk penulis mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi PowToon.

Sesuai dengan hasil observasi yang didapat oleh penulis, bahwa sebagian besar siswa di SMA Negeri 1 Singosari lebih menyukai pembelajaran yang mengandung visualisasi dibandingkan dengan hanya mendengarkan guru menerangkan, sehingga menyebabkan banyak siswa merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran. Selain penggunaan metode ceramah, guru dan siswa di SMA Negeri 1 Singosari masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, padahal di SMA Negeri 1 Singosari dari segi sarana dan prasarana sudah mencukupi untuk melakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif diantaranya tersedia laboratorium komputer dengan jumlah yang mencukupi, setiap kelas juga tersedia LCD proyektor yang dapat mendukung proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya dapat disimpulkan bahwa siswa masih banyak terpaku pada LKS maupun buku paket yang digunakan sebagai acuan alat untuk media belajar. Dengan adanya permasalahan-permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif PowToon yang didalamnya mengandung beberapa unsur visual yang diantaranya terdapat gambar dan animasi yang menarik.

Pembuatan produk media pembelajaran Ekonomi khususnya pokok bahasan Kebijakan Moneter ini menggunakan aplikasi PowToon, Active Presenter, Paint, Adobe Priemer Cs6 Pro, Paint, serta Microsoft Power Point. Di dalam video PowToon terdapat animasi, musik, suara dubbing materi yang mendukung sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik dan inovatif serta siswa lebih termotivasi dan semangat belajar. Sebagaimana diungkapkan oleh Sari (2015) dalam penelitiannya yang berjudul "*Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning*", bahwasannya pada era teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang dengan pesat, e-learning menjadi alternatif pilihan untuk diterapkan dalam pembelajaran guna memotivasi peserta didik.

Pembuatan multimedia intraktif ini juga mengacu pada prinsip-prinsip multimedia menurut Mayer. Agar media pembelajaran ini layak digunakan oleh pengguna, secara khusus maupun umum, maka media pembelajaran ini perlu adanya validasi dari ahli media dan ahli materi. Kemudian setelah divalidasi oleh kedua ahli tersebut data perlu diolah dan dianalisis dengan teknik analisa deskriptif persentase.

Multimedia interaktif PowToon ini mempunyai kelebihan-kelebihan, diantaranya sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif PowToon menyediakan proses interaktif dan memberikan umpan balik

2. Multimedia interaktif PowToon memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik belajar
3. Multimedia interaktif PowToon memberikan kemudahan control yang sistematis dalam proses belajar
4. Multimedia interaktif PowToon bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri
5. Video yang disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna
6. Materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa
7. Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif PowToon sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara dan musik yang lebih baik dibandingkan dengan produk penelitian sebelumnya

Selain memiliki kelebihan produk multimedia interaktif PowToon ini juga memiliki beberapa kelemahan sebagai berikut:

1. Hasil video yang dibuat menggunakan aplikasi PowToon harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit
2. Pengoperasian media ini membutuhkan alat utama berupa laptop atau komputer terlebih lagi bila digunakan sebagai media untuk pembelajaran dikelas diperlukan pula LCD proyektor dan speaker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal dimana tidak semua sekolah mempunyai fasilitas tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan validasi ahli dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *PowToon* yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan dan dimanfaatkan untuk proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan Kebijakan Moneter.

Saran yang bisa penulis berikan berdasarkan hasil dan analisis hasil penelitian, antara lain sebagai berikut: 1) Saran Bagi Sekolah: Multimedia interaktif PowToon adalah media pembelajaran yang dikemas menggunakan compact disk (CD) dan apabila digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, dimana media ini hanya dapat dioperasikan pada komputer atau laptop dan di tanyangkan dengan menggunakan LCD proyektor. Diharapkan sekolah dapat menyediakan komputer dan LCD proyektor untuk kelancaran penyampaian menggunakan media; 2) Saran Bagi Guru: Multimedia interaktif PowToon untuk kelas XI SMA Negeri 1 Singosari pada Mata Pelajaran Ekonomi pokok bahasan Kebijakan Moneter dikemas dalam bentuk Compact Disk (CD) yang dapat digunakan oleh guru sebagai sumber penunjang belajar dan sebagai media pembelajaran, sehingga dapat mendukung tujuan pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas; 3) Saran Diseminasi: Produk media pembelajaran ini khusus hanya diterapkan di SMA Negeri 1 Singosari, sehingga diharapkan multimedia interaktif PowToon ini dapat disebarluaskan disemua kelas XI IPS disekolah yang bersangkutan dan di semua sekolah menengah atas di Malang. Pengembangan media ini juga dapat disebarluaskan melalui jurnal yang bertujuan

untuk memberikan informasi kepada guru- guru maupun instansi pendidikan yang lain tentang pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran ini; 4) Saran pengembangan Lebih Lanjut: Multimedia interaktif PowToon hanya dibatasi membahas materi tentang Kebijakan Moneter, sehingga diharapkan kepada pengembangan lebih lanjut dapat membuat media pembelajaran pada bahasan lainnya. Diharapkan pengembangan selanjutnya mempunyai kreatifitas dalam desain media untuk menambah kemenarikan tampilan pada media pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aksoy, G. (2012). *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. Journal of Scientific Research*. 3,(3), 304308.
- Fajar, Syahrul & Cepi Riyana & Nadia Hanoum (2017) *Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. Jurnal Edutcehnologia, 3 (2), 101-114
- Kementerian Negara Riset dan Teknologi Republik Indonesia (2006) *Buku Putih Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun 2005-2025 Republik Indonesia*. Diunduh di http://www.batan.go.id/ref_utama/buku_putih_tik.pdf pada 21 Desember 2012.
- Sadiman , Arif S, Rahardjo, R, Haryono, A, & Rahardjito (2010) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raya Grafindo Persada
- Sari, Pusvyta (2015) *Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning*. Jurnal Ummul Qura VI,(2), 20-35, September 2015
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pedekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*, *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Yogyakarta: Univ. Negeri Yogyakarta.
- Sukmadinata, N.S (2012) *Metode Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya