HAMKA INSIGHT

ISSN Online: 2962-8334 ISSN: 2985-8445 Homepage: https://sscsi.org/journal/index.php/hamka

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BIAYA PELUANG BERBASIS POWTOON DALAM MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA

Muslimah | Nizar Ahmad | Mustofa Nugroho |

To link to this article: https://doi.org/10.51574/hamka.v1i2.6

©2023. The Author(s). This open access article is distributed under a Creative Commons Attribution (CC BY-SA) 4.0 license.

Published Online on 8 Agustus 2024

Submit your paper to this journal

View Crossmark data

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BIAYA PELUANG BERBASIS POWTOON

Muslimah[1)]
Universitas Lambung Mangkurat[1)]
1810113220014@mhs.ulm.ac.id[1)]

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video animasi dengan menggunakan Powtoon dengan isi materi pembelajaran ekonomi tentang biaya peluang agar siswa dapat memahami materi dengan cara yang tidak membosankan, dan siswa dapat mencapai tingkat penguasaan secara mandiri dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Reseacrh and Development (R&D).* Model yang digunakan yaitu adalah model ADDIE, tetapi pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan tahap awal yaitu tahap Analisis dan Desain. Setelah melakukan analisis peneliti melakukan desain pembelajaran biaya peluang dengan bentuk video animasi, dengan tahap pertama peneliti membuat kerangka desain dengan menggunakan Microsoft Word dan dilanjutkan mendesain video animasi menggunakan Powtoon. Dari pembuatan video animasi ada beberapa bagian yang dilakukan perbaikan guna mendapatkan hasil yang terbaik. Dari pengembangan yang telah dilakukan semoga bisa bermanfaat untuk siswa agar dapat mencapai tingkat penguasaan secara mandiri dan meningkatkan motivasi belajar.

Kata kunci: ***Media Pembelajaran, Biaya Peluang, Powtoon, Desain Media Pembelajaran.***

POWTOON-BASED OPPORTUNITY COST LEARNING MEDIA DESIGN

Abstract

The purpose of this research is to develop an animated video using Powtoon with the content of economic learning materials about opportunity costs so that students can understand the material in a way that is not boring, and students can achieve a level of mastery independently and increase student motivation in learning. The research method used in this research is Research and Development (R&D). The model used is the ADDIE model, but in this study the researcher only used the initial stage, namely the Analysis and Design stage. After conducting the analysis, the researcher conducted an opportunity cost learning design in the form of an animated video, with the first stage the researcher made a design framework using Microsoft Word and continued to design an animated video using Powtoon. From making animated videos, there are several parts that have been improved to get the best results. From the development that has been done, hopefully it can be useful for students so that they can achieve a level of mastery independently and increase learning motivation.

Keywords: *Instructional Media, opportunity cost, Powtoon, Learning Media Design.*

2022. The Author(s). This open access article is distributed under a Creative Commons Attribution (CC BY-SA) 4.0 license.

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan bagian yang cukup penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Penggunaan dari media pembelajaran tentu sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat dan memotivasi siswa dalam belajar, tentu dengan adanya media pembelajaran tersebut akan lebih membangkitkan pemikiran siswa, lalu untuk memperjelas materi yang sedang dipelajari. salah salah satu bentuk media pembelajaran yang bisa membangkitkan siswa untuk bisa belajar secara mandiri adalah media dalam bentuk video (Dariyadi, 2018, p 272).

Didalam media pembelajaran video ada tahapan-tahapan yang akan dilakukan siswa, tentu hal tersebut akan memberikan pengalaman belajar yang lebih dibandingkan dengan media dalam bentuk lain, karena ketika media pembelajaran dalam bentuk video digunakan tentu indra pada diri siswa akan lebih mudah menangkap dan merespon isi dari media tersebut (Dariyadi, 2018, p 273).

Media pembelajaran video tentu tidak lepas dengan yang namanya teknologi, dengan memanfaatkan teknologi pada kegiatan pendidikan tentu akan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik (Dariyadi, 2018, p 273). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan merupakan satu terobosan yang luar biasa (Dewi, 2017, p 9). Dengan demikian perlu untuk mencoba memadukan teknologi dalam proses belajar mengajar salah satunya pada pembelajaran ekonomi tentang biaya peluang *(Opportunity Cost),* penggunaan teknologi ini merupakan untuk menarik dan meningkatkan antusias peserta didik untuk belajar ekonomi tentang biaya peluang *(Opportunity Cost).*

Tentu bentuk media pembelajaran video bisa dibuat semenarik mungkin salah satunya dalam bentuk video animasi. Software pembuatan video animasi yang bisa digunakan salah satunya yaitu software Powtoon. Powtoon merupakan software yang menyediakan beberapa pilihan ada yang gratis dan berbayar, terdapat beberapa pilihan tema animasi sudah disediakan didalam software tersebut (Hastri, 2020, p 79). Powtoon adalah suatu inovasi agar kegiatan belajar mengajar menjadi efektif (Bryan, 2018, p 145). Jika tema yang ada dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran biaya peluang tentu akan memberikan pengalaman yang menyenangkan untuk siswa, karena sifat dari animasi yaitu interaktif, menarik dan inovatif (Dariyadi, 2018, p 273).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Reseacrh and Development (R&D).* metode research and development merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan dan menghasilkan suatu produk tertentu (Defi, 2021, p 113).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluations), model ADDIE bertujuan untuk mengembangkan dan juga menghasilkan produk yang bersifat praktis dan juga efektif (Defi, 2021, p 113).

Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan tahap awal yaitu Analisi dan Desain.

Untuk langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menganalisis terlebih dahulu kompetensi dasar (KD) yang akan digunakan sebagai tolak ukur untuk siswa setelah menggunakan produk yang akan peneliti kembangkan, lalu peneliti akan menggambarkan desain media pembelajaran video animasi Powtoon dengan menggunakan Microsoft Word dan mengembangkan media serta peneliti juga berdiskusi dengan dosen pendidikan ekonomi untuk mengevaluasi adanya hal-hal yang perlu ditambahkan pada rancangan video animasi yang dibuat.

3. PEMBAHASAN

Pada materi biaya peluang kompetensi dasar yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah memahami konsep biaya peluang, setelah siswa mempelajari biaya peluang, siswa diharapkan dapat memahami apa itu biaya peluang, dapat memahami bagaimana kasus biaya peluang dikehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya Biaya peluang adalah biaya yang muncul akibat memilih sebuah peluang terbaik dari beberapa pilihan yang ada, dan biaya peluang bisa ada dua pilihan dan bahkan ada tiga pilihan bahkan lebih, untuk memperjelas dan menguatkan materi biaya peluang yang disampaikan oleh karena itu peneliti akan mengembangkan sebuah sebuah produk media pembelajaran berbentuk video animasi yang didalamnya terdapat beberapa kasus yang berhubungan dengan materi biaya peluang.

Pembuatan Kerangka Desain

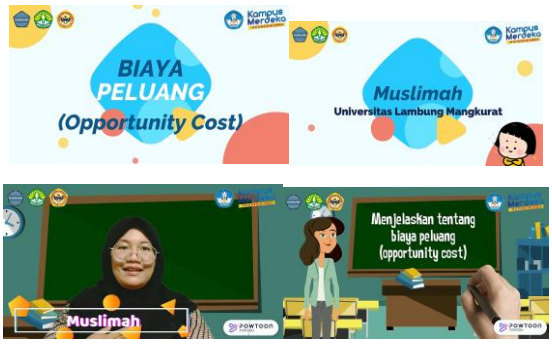


Gambar 1. Kerangka desain media pembelajaran biaya peluang

Setiap bagian video akan ada logo kampus Universitas Lambung Mangkurat, Logo Kampus Universitas Riau, logo Forkom, dan ada logo Kampus Merdeka. Background dari media video animasi biaya peluang bernuansa berbeda-beda pada setiap contoh kasusnya, agar siswa tidak bosan dengan tampilan yang selalu sama. Untuk video animasi yang didesain pada awalnya tidak ada penjelasan materi secara audio akhirnya peneliti menambahkan suara peneliti yang menarasikan isi materi agar selain membaca sendiri dan melihat tampilan video siswa juga dapat memahami materi dengan hanya mendengarkan suara peneliti ditambah dengan instrument yang semangat mengiringi video animasi dari awal sampai akhir. Selain peneliti menarasikan materi secara audio, peneliti juga menambahkan video wajah peneliti pada isi materi agar siswa mengetahui siapa yang menyampaikan materi pembelajaran.

1. **Bagian Pendahuluan**

Pada Bagian Pendahuluan peneliti mencantumkan judul materi yaitu biaya peluang, peneliti memperkenalkan diri, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Pendahuluan

2. Bagian Isi

Pada bagian isi peneliti memberikan apersepsi, lalu dilanjutkan dengan kasus biaya peluang yang pertama dengan tokoh animasi pak Adi, lalu dilanjutkan dengan penjelasan kasus dari pak Adi, selanjutnya peneliti memberikan kasus biaya peluang dengan kasus yang berbeda yaitu Medina lalu dilanjutkan dengan penjelasan kasus Medina.



Gambar 3. Bagian Isi

3. Bagian Penutup

Pada bagian penutup peneliti menutup sesi pembelajaran dan tokoh animasi juga melambaikan tangan penutup.



Gambar 4. Penutup

4. PENUTUP

Media pembelajaran dalam bentuk video animasi merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi biaya peluang, agar materi yang disampaikan bisa tersampaikan dengan cara yang menarik dan tidak membosankan. Pada tahap pertama peneliti melakukan analisis pada kompetensi dasar pada materi biaya peluang, lalu peneliti membuat kerangka desain dengan bantuan Microsoft Word, dan dilanjutkan dengan software Powtoon. Peneliti lalu melakukan perbaikan dan penambahan pada video animasi pada proses desain agar mendapatkan hasil yang terbaik. Dari hasil desain pembelajaran biaya peluang yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan bisa bermanfaat untuk siswa agar dapat mencapai tingkat penguasaan secara mandiri pada materi yang disampaikan dan meningkatkan motivasi dalam belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

Moch Wahib Dariyadi, “Penggunaan Software “Sparkol Videosribe” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasi ICT. Hal 272-282. 06 Oktober 2018.

An Nuur Defi, Delsina Faiza, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronika. Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika. Vol. 9, No. 2, Juni 2021.

Rosiyanti, H., Eminita, V., & Riski, R. DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN GEOMETRI RUANG BERBASIS POWTOON. FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 6(1), 77-86. (2020).

Raffaello Bryan Arnold . PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON PADA MATA PELAJARAN PELAYANAN PENJUALAN DI SMK KETINTANG SURABAYA. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN) Volume 06 Nomor 04 Tahun 2018 ISSN: 2337-6708 145.