



Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan Aplikasi Powtoon Pada Kelas X SMK Negeri 2 Padang

Lifia Wahyuni¹, Armida²

Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: lifiawahyuni263@gmail.com

Abstract : Learning media is not only a supporter in achieving learning objectives but as a communication tool that is able to increase student motivation and foster creativity in learning, for that it needs to be developed according to the needs of students. PowToon application learning media development for archival subjects was developed by taking into account the feasibility of indicators in terms of material, media language and evaluation. This study is a Research and Development study using the Dick and Carey model, this research was piloted at SMK N 2 Padang in class X OTKP students by taking into account the feasibility of expert validators, namely materials, media, language and evaluations from lecturers and teachers who are competent in their fields. The results of this study can be conveyed that the development of learning media for the PowToon application for archival subjects, the material indicators develop are feasible to use because they have reached a 98% practicality test level. In terms of presenting the feasibility of the evaluation presented, it is feasible even though it must pay attention to the stimulus, object and subject objectives by formulating indicators operationally.

Keywords : media development, PowToon, archives



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. ©2021 by author.

PENDAHULUAN

Metode pengajaran dan media merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran karena dua aspek tersebut saling berkaitan media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wadah fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran digunakan pada saat ini masih terbilang sederhana dan kurang memanfaatkan kemajuan teknologi yang sudah jauh berkembang hingga saat ini, dalam pelaksanaan pembelajaran guru memanfaatkan E-learning Whatsapp sebagai wadah pembelajaran namun media tersebut masih ada keterbatasan,

menurut peserta didik media yang digunakan kurang efektif karena siswa merasa bosan dan minat untuk belajar kearsipan kurang baik. Padahal guru berupaya memvariasikan kebutuhan peserta didik dengan perlengkapan teknologi dalam belajar apalagi disaat pandemi covid pembelajaran disekolah diselenggarakan secara daring selama pandemi salah satu media pembelajaran yang penulis kembangkan adalah aplikasi software berbasis teknologi yakni powtoon.



Gambar 1. Tampilan Powtoon

Sumber : www.powtoon.com

Berdasarkan hasil dan observasi penulis mencatat bahwa peserta didik memiliki minat dan motivasi belajar yang cukup rendah yang dapat dilihat dari hasil Ujian Semester Ganjil dan sikap peserta didik yang sering terlambat untuk login ke E-learning bahkan peserta didik hanya login untuk mengambil absen saja. Untuk media pembelajaran yang diberikan oleh guru berupa power point dan link video Youtube hanya 50% peserta didik yang menonton dan lainnya tugas yang dikerjakan tersebut sering terlambat diserahkan,

Media video animasi memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, reaksi peserta didik dalam menyelesaikan tugas juga baik dan video animasi menambah sentuhan hiburan selama pembelajaran yang membuat peserta didik bosan. Masih banyak peserta didik yang nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terbukti dengan adanya nilai ujian sekolah pada mata pelajaran kearsipan.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ujian Tengah Semester Kelas X OTKP Pada Mata Pelajaran Kearsipan Tahun Ajaran 2020-2021)

Kelas	X C1	X C2	X C3	Total
Rata-rata	67,98	64,79	68,95	67,24
Tuntas	7	9	17	33
Tidak tuntas	29	27	19	75
% Tuntas	19,44444	25	47,22222	30,55556
% Tidak Tuntas	80,55556	75	52,77778	69,44444

Sumber : Guru mata pelajaran kearsipan

Tabel 1 menunjukkan bahwa presentasi belajar pada mata pelajaran kearsipan siswa kelas X SMK N 2 Padang sebagian besar belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, terdapat 69% siswa tidak tuntas dalam mengikuti Ujian Tengah Semester Ganjil. Media pembelajaran tidak hanya sebagai pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran

namun sebagai alat komunikasi yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik, media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan (Amelia, 2018). Media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan memperoleh tujuan pembelajaran (Arsyad, 2011), senada dengan (Alfiani et al., 2018) media pembelajaran adalah komponen dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar menjadi kondusif dan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menurut (Safitri & Cerya, 2021) terdapat dua komponen penting dalam proses belajar yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik.

(Daryanto, 2016) berpendapat bahwa media adalah salah satu komponen komunikasi dalam proses belajar mengajar. Selain media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pengajaran, media juga merupakan sumber bahan ajar yang dapat dimanfaatkan dengan optimal untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif serta menyenangkan bagi peserta didik (Metadata, 2019). Sama halnya dengan (Tafonao, 2018) media pembelajaran adalah alat dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian bahkan kemampuan dan keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan pengaruh psikologi bagi peserta didik (Hamalik, 2001) multimedia memiliki peran penting dalam dunia pendidikan yang sering digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Multimedia adalah gabungan dari berbagai potongan informasi seperti teks, grafik, gambar, foto, animasi, suara yang dapat menjelaskan tujuan yang akan disampaikan (Wati, 2016), senada dengan (Surjono, 2017) menyatakan bahwa multimedia adalah gabungan dari berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lainnya yang digunakan melalui komputer atau peralatan elektronik agar tujuan pembelajaran tersempaikan. Dengan multimedia proses pembelajaran interaktif dapat mengaktifkan motivasi belajar siswa menjadi lebih aktif karena multimedia mampu menyajikan layar dalam bentuk teks, gambar, video, suara dan animasi (Darmawan, 2014).

Menurut (Hamdani, 2011) jenis media pembelajaran dilihat dari sifatnya yaitu di antara lain media visual yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan seperti gambar, media audio merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang hanya dapat didengar seperti rekaman suara, selanjutnya media audio visual yaitu perpaduan antara media audio dan media visual yang disebut dengan media pandang dengar karena dapat dilihat sekaligus didengar seperti video. Senada dengan (Arsyad, 2011) media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu media dari teknologi cetak, media dari teknologi audio-visual, media dari teknologi yang berdasarkan komputer, dan media dari perpaduan antara teknologi percetakan dan komputer.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru/pendidikan dalam proses belajar mengajar dan siswa/peserta didik dapat memahami pelajaran yang akan diberikan, media pembelajaran

dapat membantu untuk mencapai tujuan belajar dan mampu menjadi validator bagi para siswa untuk lebih semangat dalam belajar hal tersebut bisa terjadi apabila guru mampu menyediakan media pembelajaran dengan unik, kreatif dan efektif sehingga peserta didik juga tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Media yang disediakan tidak harus menggunakan modal mahal akan tetapi media yang akan digunakan mampu menjadi pengantar materi agar sampai kepada peserta didik, dengan adanya sesuatu menarik dalam penampilan materi mereka akan lebih aktif, senang dan semangat dalam belajar.

Mata pelajaran yang akan dikembangkan pada video powtoon ini adalah mata pelajaran kearsipan yang merupakan salah satu pelajaran pada program studi Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), mata pelajaran kearsipan merupakan mata pelajaran wajib oleh peserta didik yang diselenggarakan secara sistematis, menyeluruh dan terpadu. Sebagaimana tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 pembelajaran kearsipan diselenggarakan secara terpadu agar peserta didik dapat memahami dan mengerti tentang bagaimana cara mengarsip, dimulai dari surat menyurat, pengkodean, menyimpan, dan menemukan kembali surat tersebut. Peserta didik juga diberikan pengetahuan terkait alat-alat yang digunakan pada proses mata pelajaran kearsipan. Peserta didik juga diberikan praktik secara langsung diberikan oleh guru yang bertujuan agar peserta didik mampu menguasai tata cara mengarsip.

Dengan adanya powtoon yang memiliki berbagai macam fitur menarik seperti animasi tulis tangan, animasi kartun, suara, dan efek transisi yang berkesan hidup dan adanya pengetahuan timeline yang mudah. Penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran berdampak positif dan peserta didik mendapatkan suasana pembelajaran (Maesyarah, 2018). Menurut (Jatiningtias, 2017) media Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Senada dengan (Fardany & Dewi, 2020) media Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan media tersebut terbilang praktis dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu media powtoon sangat cocok digunakan dimasa pandemi ini karena pembelajaran dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis pengembangan Research and Development yang bertujuan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk yang akan diuji kualitasnya (Sugiyono, 2016). Penelitian menerapkan model pengembangan Dick and Carey dengan langkah pengembangan sebagai berikut (1) Menentukan materi yang akan dikembangkan, (2) mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan analisis kebutuhan pembelajaran, (3) Mengembangkan strategi pembelajaran, (4) Penyusunan kerangka media pembelajaran, (5) Mendesain dan melakukan evaluasi serta merevisi produk.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X OTKP SMK N 2 Padang yang berjumlah 35 peserta didik yang dapat mewakili dan mencerminkan karakteristik populasi (Sugiyono, 2017). Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran, angket penilaian dengan skala likert untuk mengumpulkan data dari ahli dan pengguna, analisis data dilakukan

terhadap angket yang kemudian dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala likert untuk mendapatkan interpretasi skor.

Pengolahan skor dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Tingkat pencapaian (%)	kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Riduwan, 2015)

Berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor didapatkan berdasarkan skor yang diperoleh dari beberapa validasi, kriteria sangat layak dapat dikatakan apabila perolehan skor dari 81% sampai 100%, kriteria layak dapat dikatakan apabila skor dari 61% sampai 80%, kriteria cukup layak dapat dikatakan apabila perolehan skor dari 41% sampai 60%, kriteria tidak layak dapat dikatakan apabila perolehan skor dari 21% sampai 40%, dan kriteria sangat tidak layak dapat dikatakan apabila perolehan skor 0% hingga 20%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan suatu produk interaktif pada mata pelajaran kearsipan kelas X yang menggunakan metode Dick and Carey, tahap pertama ialah menentukan materi yang akan dikembangkan penulis memilih materi penanganan surat masuk sistem buku agenda dan kartu kendali. Penentuan materi tersebut didasari dari materi yang memerlukan penerapan dalam penulisan surat masuk sistem buku agenda dan kartu kendali. Dengan adanya video animasi dapat menggantikan peran guru dalam kelas apalagi pembelajaran yang dilakukan secara daring, dengan adanya media animasi peserta didik dapat membuka materi dimana saja dan kapan saja.

Tahap kedua adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan analisis kebutuhan pembelajaran, pada saat observasi awal dilakukan tampak minimnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di kelas X OTKP sehingga siswa lebih cepat bosan dan tidak fokus pada materi pelajaran yang sedang diajarkan, siswa sulit untuk memahami materi karena siswa hanya diajak berkhayal tanpa melihat contoh nyata atau animasi yang dapat mendukung pemahaman materi. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi praktik dengan jelas dan lengkap salah satunya dengan menggunakan video animasi. Tujuan dari pengembangan produk ini sebagai referensi, inovasi pendidik dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran serta dapat mendukung perkembangan revolusi industri 4.0 saat ini.

Tahap ketiga adalah mengembangkan strategi pembelajaran menurut (Sanjaya, 2011) Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) ialah rangkaian kegiatan selama pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis agar peserta didik dapat mencari dan dapat menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Strategi pembelajaran ini lebih menekankan siswa lebih aktif dalam pembelajaran selain itu peran siswa tidak hanya sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan dari guru secara verbal, melainkan siswa berperan untuk mencari dan menemukan sendiri inti dari materi penjelasan itu sendiri.

Tahap keempat penyusunan kerangka media produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video animasi yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep kearsipan materi penanganan surat masuk, materi penanganan surat masuk dalam produk ini menjelaskan mengenai pengertian surat dan surat masuk, fungsi surat masuk, tahapan-tahapan prosedur surat masuk dan penanganan surat masuk sistem buku agenda dan kartu kendali.

Tahap kelima terbagi atas tiga tahapan sebagai berikut mendesain produk, uji validasi dan melakukan revisi. Pertama mendesain materi dalam media aplikasi powtoon yakni (1) bagian pendahuluan pada video berisi cover, kata pengantar, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. (2) kegiatan dalam media pembelajaran video animasi adalah membuat bagian materi, proses penyampaian materi yang dimulai dari tahapan surat masuk dan implementasikan pencatatan surat masuk. (3) bagian penutupan pada video animasi ini menampilkan terkait ucapan terima kasih setelah menyaksikan atau telah menggunakan media pembelajaran aplikasi powtoon dan mengerjakan soal sebagai pembelajaran.

Kedua uji validasi dilakukan sebanyak lima validasi diantaranya validasi ahli materi, proses validasi dalam penelitian dikembangkan oleh peneliti. Validasi terkait materi dilakukan oleh Ibu Rifdha Hafizh, S.Pd beliau merupakan ketua jurusan OTKP dan guru mata pelajaran kearsipan di SMK N 2 Padang, validasi dilakukan sebanyak dua kali. Berikut adalah analisis data validasi dari ahli materi.

Tabel 3. Validasi ahli materi

No	Aspek	Validasi pertama	Validasi kedua
1	Kedalaman konsep	80%	93%
2	Kedalaman materi	86%	100%
3	Evaluasi	55%	100%
	Rata-rata	72%	98%
	Kategori	Layak	Sangat Layak

Hasil dari analisis data penilaian kualitas materi pembelajaran aplikasi powtoon yang dilakukan oleh ahli materi pada saat validasi produk pertama menunjukkan penilaian 72% yang dinyatakan layak, namun dengan mempertimbangkan perbaikan materi pada validasi kedua menunjukkan peningkatan penilaian sebesar 98% yang dinyatakan sangat layak digunakan.

Selanjutnya validasi ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dalam pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Validasi terkait media dilakukan oleh Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd beliau merupakan dosen Program Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Padang, Validasi media dilakukan sebanyak dua kali.

Berikut adalah analisis data validasi dari ahli media.

Tabel 4. Validasi ahli media

No	Aspek	Validasi pertama	Validasi kedua
1	Desain	80%	86%
2	Prosedur	95%	100%
3	Fitur tambahan	80%	90%
4	Daya dukung media	66%	80%
	Rata-rata	85%	97%
	Kategori	Layak	Sangat Layak

Hasil dari analisis data penilaian kualitas media pembelajaran aplikasi powtoon menunjukkan penilaian 85% setelah melakukan perbaikan penilaian media meningkat menjadi 97% yang dinyatakan sangat layak.

Selanjutnya validasi ahli Bahasa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahasa dalam pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan oleh peneliti. Validasi terkait bahasa dilakukan oleh Bapak Dadi Satria, M. Pd beliau merupakan dosen dari Fakultas Bahasa dan Sastra di Universitas Negeri Padang. Hasil dari analisis data penilaian kualitas bahasa pembelajaran aplikasi powtoon yang akan dikembangkan oleh ahli bahasa pada saat validasi produk menunjukkan penilaian 83% dengan kategori sangat layak, namun peneliti harus memperbaiki ketepatan penggunaan ejaan yang mengacu kepada Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) seperti kesalahan penulisan dan kalimat-kalimat yang digunakan.

Selanjutnya validasi ahli evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan soal dalam pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan oleh peneliti dengan melihat aspek ketepatan dalam penulisan soal dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi. Validasi terkait evaluasi dilakukan oleh Ibu Dr. Friyatmi, S.Pd beliau merupakan dosen dari Fakultas Ekonomi program studi Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Padang. Berikut adalah analisis data dari ahli evaluasi

Tabel 5. Validasi ahli evaluasi

No	Aspek	Rata-rata
1	Materi	91,66%
2	Konstruksi	99,16%
3	Bahasa	95%
	Rata-rata keseluruhan	96,25%
	kategori	Sangat layak

Hasil dari analisis data penelitian kualitas soal evaluasi pembelajaran aplikasi powtoon yang dilakukan oleh ahli evaluasi pada saat validasi produk menunjang

penilaian 96,25 dengan kategori sangat layak digunakan. Dalam penilaian ahli evaluasi terbagi atas 3 aspek penilaian yaitu materi, kontribusi dan bahasa. Untuk materi memperoleh skor sebesar 91,66% dengan kategori sangat layak, konstruksi memperoleh skor sebesar 99,16% dengan kategori sangat layak dan bahasa memperoleh skor sebesar 95% dengan kategori sangat layak.

Terakhir uji praktikalitas produk media kepada guru dalam penelitian ini yaitu guru kearsipan SMK N 2 Padang Ibu Dra. Upik Yulmiani, M.Pd dan Ibu Rifdha Hafizh, S.Pd angket praktikalitas media yang digunakan 39 butir pertanyaan dengan rentan skor 1-5, uji praktikalitas meliputi aspek kreativitas, efektivitas, efisiensi, interaktif dan daya tarik. skor rata-rata uji praktikalitas dari kedua guru tersebut memperoleh skor sebesar 92,43% dengan kategori sangat layak dan uji praktikalitas dilakukan kepada 35 peserta didik dengan angket praktikalitas media yang digunakan 39 butir pertanyaan dengan rentan skor 1-5, uji praktikalitas meliputi aspek kreativitas, efektivitas, efisiensi, interaktif dan daya tarik skor rata-rata uji praktikalitas dari seluruh peserta didik memperoleh skor sebesar 91,51% dengan kategori sangat layak. Setelah melakukan tahapan validasi terhadap media powtoon maka langkah selanjutnya ialah memperbaiki atau revisi media sesuai dengan saran dan komentar dari validator.

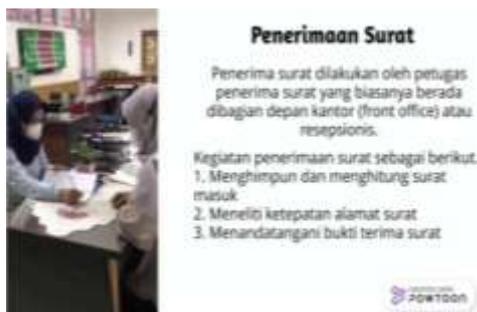
Berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi ialah menyarankan sebelum memulai tahapan penanganan surat masuk seharusnya menjelaskan surat, surat masuk dan dibagian pencatatan surat menjelaskan buku agenda, kartu kendali, macam-macam buku agenda dan cara pengisian buku agenda dan kartu kendali. Komentar dan saran dari ahli media terkait kesalahan dalam penulisan, ada yang harusnya Bahasa Indonesia jadi Inggris, penggunaan huruf, menggunakan narasi dalam media, penggunaan gambar asli dan memperhatikan spasi tulisan dalam media. Komentar dan saran dari ahli bahasa adalah memperbaiki yang berkaitan dengan ketepatan penggunaan ejaan dan pemenggalan kalimat. Komentar dan saran dari ahli evaluasi terkait tingkat level kognitif soal, kaidah penulisan soal, menggunakan rumus steam soal dengan baik dan memperhatikan indikator soal dengan lebih operasional memperhatikan stimulus, objek dan tujuan soal. Maka tindakan yang akan dilakukan adalah memperbaiki produk media sesuai dengan komentar dan saran dari ahli validator yaitu menambahkan materi dasar, memperhatikan dan memperbaiki kesalahan dalam penulisan yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), menggunakan gambar asli atau ilustrasi dan menambahkan narasi pada video.

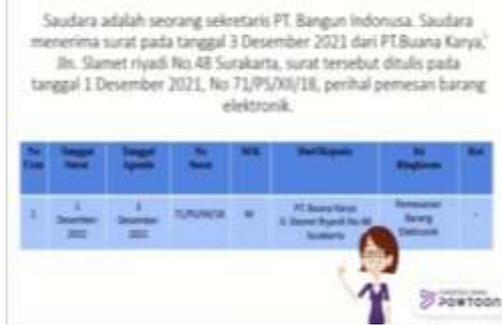
Berikut di bawah ini contoh media sebelum diperbaiki/direvisi



Gambar 2. Tampilan Media Sebelum Diperbaiki

Berikut di bawah ini contoh media setelah diperbaiki sesuai komentar dan saran dari ahli validator.





Gambar 3. Tampilan Media Setelah Diperbaiki

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran untuk pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran mata pelajaran kearsipan yang berfokus pada materi penanganan surat masuk, pengembangan media aplikasi powtoon ini harus melalui tahap uji validasi yang diberikan kepada validator dan praktikalitas yang diberikan kepada guru kearsipan dan peserta didik, tahapan validasi melalui empat kali pengujian yaitu validasi materi, validasi media, validasi bahasa dan validasi evaluasi. Diperoleh hasil validasi dari semua validator dengan kategori sangat layak/sangat valid. Hal tersebut senada dengan (Sugiyono, 2012) yang menyatakan bahwa validator produk dapat dilakukan oleh para ahli yang berpengalaman untuk menilai kekuatan dan kelemahan suatu produk.

Data praktikalitas produk media pembelajaran diperoleh dari penyebaran angket kepada guru dan peserta didik, untuk uji praktikalitas kepada guru dalam penelitian ini yaitu guru kearsipan SMK N 2 Padang Ibu Dra. Upik Yulmiani, M.Pd dan Ibu Rofdha Hafizh, S.Pd. angket praktikalitas media yang digunakan berjumlah 39 butir pertanyaan dengan rentang skor 1-5 uji praktikalitas meliputi aspek kreativitas, efektivitas, efiseinsi, interaktif dan daya tarik. Skor rata-rata uji praktikalitas dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 6. Uji Praktikalitas Produk Terhadap Guru

No	Instrumen	Guru 1	Guru 2
1	Kreativitas	90%	97,5%
2	Efektivitas	87,27%	94,54%
3	Efisiensi	85%	100%
4	Interaktif	90%	80%
5	Menarik	100%	100%
Rata-rata		92,43%	

Penilaian produk media pembelajaran aplikasi *powtoon* dari guru kearsipan terbagi atas 5 aspek penilain setiap aspek mendapatkan skor yang berbeda-beda, Pada aspek kreativitas diperoleh skor dari guru pertama sebesar 90% dengan kategori sangat layak guru kedua skor yang diperoleh sebesar 97,5% dengan kategori sangat layak, aspek efektivitas diperoleh skor dari guru pertama sebesar 87,27% dengan kategori sangat layak guru kedua skor yang diperoleh sebesar 94,54% dengan kategori sangat layak, aspek efisiensi memperoleh skor dari guru pertama sebesar 85% dengan kategori sangat layak guru kedua skor yang diperoleh sebesar 100% dengan kategori sangat layak, selanjutnya aspek interaktif skor dari guru pertama sebesar 90% dengan kategori sangat layak guru kedua skor yang diperoleh sebesar 80% dengan kategori layak, aspek terakhir ialah aspek daya tarik memperoleh skor dari guru pertama sebesar 100% dengan kategori sangat layak guru kedua skor yang diperoleh sebesar 100% dengan kategori sangat layak.

Uji praktikalitas kepada siswa dalam penelitian ini adalah siswa SMK N 2 Padang kelas X OTKP berjumlah 35 orang. Angket praktikalitas media yang digunakan berjumlah 39 butir pertanyaan dengan rentang skor 1-5. Uji praktikalitas meliputi aspek kreativitas, efektivitas, efisiensi, interaktif dan daya tarik. Skor rata-rata yang diperoleh dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 7. Uji Praktikalitas Produk Terhadap Peserta Didik

Instrumen	Rata-rata skor	Kategori
Kreativitas	91,04%	Sangat layak
Efektivitas	91,16%	Sangat layak
Efisiensi	91,88%	Sangat layak
Interaktif	94,5%	Sangat layak
Menarik	92,25%	Sangat layak
Rata-rata	91,51%	Sangat layak

Penilaian produk media pembelajaran aplikasi *powtoon* kepada siswa terdiri atas 5 aspek penilaian setiap aspek mendapatkan skor rata-rata yang berbeda-beda. Pada aspek kreativitas diperoleh rata-rata skor sebesar 91,04% dengan kategori sangat layak, aspek efektivitas memperoleh skor sebesar 91,16% dengan kategori sangat layak, aspek efisiensi diperoleh rata-rata skor sebesar 91,88% dengan kategori sangat layak, aspek interaktif memperoleh rata-rata skor sebesar 94,5% dengan kategori sangat layak dan aspek penilaian

yang terakhir adalah daya tarik memperoleh rata-rata skor sebesar 92,25% dengan kategori sangat layak, dari kelima aspek penilaian diatas dapat diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 91,51% dengan kategori sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil penilaian guru dan peserta didik diperoleh kesimpulan bahwa media aplikasi *powtoon* sangat layak/sangat praktis.

Berdasarkan hasil pre-test menunjukkan 14,28% peserta didik yang tuntas dalam mengerjakan soal harian tentang penanganan surat masuk, setelah diberikan media pembelajaran aplikasi *powtoon* post-test menunjukkan 80 peserta didik yang tuntas dalam mengerjakan evaluasi yang diberikan. Berdasarkan analisis konsep media ini sangat cocok untuk mata pelajaran kearsipan materi penanganan surat masuk karena kaya akan konsep-konsep dan adanya penjelasan cara menerapkan pencatatan surat dalam sistem buku agenda dan kartu kendali, hal tersebut sangat cocok pada kondisi pada saat pandemi karena media yang dapat menggantikan peran guru dikelas ketika pembelajaran daring dilakukan. Media ini juga dilengkapi soal evaluasi yang menjadi patokan peserta didik akan kemampuan dan penguasaan terhadap materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *powtoon* yang penulis kembangkan sangat layak dan sangat praktis, hal tersebut diperoleh dari hasil uji praktikalitas oleh guru dan siswa. Uji praktikalitas oleh guru memperoleh skor sebesar 92,43% sedangkan uji praktikalitas oleh siswa memperoleh skor sebesar 91,52% dengan kategori sangat layak.

Aplikasi *powtoon* ini sebagai media pengembangan di mata pelajaran kearsipan sangat cocok untuk materi penanganan surat masuk sistem buku agenda dan kartu kendali, aplikasi *powtoon* juga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran daring karena dapat dibuka kapan saja dan dimana saja, selain itu aplikasi *powtoon* ini memenuhi kriteria sebagai media yang berdampak positif bagi siswa dengan suasana pembelajaran yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, F., Kurniawati, T., Pd, S., Pd, M., Siwi, M. K., Pd, S., & Pd, M. (2018). *EcoGen EcoGen Volume 1*, Nomor 2, 5 Juni 2018. 1.
- Amelia, T. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Studi Persepsi Dan Harapan Dosen Dan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. *Jurnal Ecogen*, 1(4), 107. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v1i1.4728>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, D. (2014). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (P. Latifah (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.

- 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>
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Jatiningtias, N. H. (2017). *Kurikulum dan teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan universitas negeri semarang 2017*.
- Maesyarrah, I. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis PowToon Pada Materi Dinamika untuk SMA Kelas X.
- Metadata, C. (2019). Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran. 11, 131–144.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Safitri, R. D., & Cerya, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Tingkat Financial Knowledge Siswa. 4(1), 149–157.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. University Press.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.