



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DENGAN APLIKASI POWTOON DI MA MUHAMMADIYAH TALU

Tuti Yuniza

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: tutiyuniza64@gmail.com

Sarwo Derta

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: sarwoderta75@gmail.com

Supratman Zakir

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: supratman@iainbukittinggi.ac.id

Riri Okra

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: ririokra@iainbukittinggi.ac.id

Abstract. Every innovation is created to provide positive benefits for human life. Providing many conveniences, as well as a new way of carrying out human activities, especially in the field of information technology, has enjoyed many benefits brought about by the innovations that have been produced in the last decade. As time goes by, education is also growing. The development of science and technology encourages renewal efforts in the use of technological results in the teaching and learning process. Learning media can be regarded as learning aids, namely anything that can be used to stimulate thoughts, feelings, attention and abilities or skills of students so that they can encourage the learning process. This limitation is still quite broad and deep, including the understanding of sources, environment, people and methods used for learning purposes. Information and communication technology learning media is made using powtoons and an added application, namely linktree. The type of research used is a type of research and development (Research and Development). The R&D model used is the 4-D (four D) version, namely Define, Design, Develop, and Disseminate, using the Luther-Sutopo multimedia development model, which consists of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the resulting application can be utilized and is suitable for use by students and teachers in the subject concerned. The results of the validity test by experts on Android-based learning media obtained an average value of 0.94, namely valid, the practicality test obtained an average value of 4.39 in the very high category, and the effectiveness test obtained an average value of 0.72 in the very category. effective.

Keywords: powtoon, Linktree, information and communication technology

Abstrak. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia, khusus dalam bidang teknologi informasi sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Seiring dengan berjalannya waktu pendidikan pun semakin berkembang, Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini masih cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran. Media pembelajaran Teknologi informasi dan komunikasi ini dibuat dengan menggunakan powtoon dan aplikasi tambah yaitu linktree. Jenis

penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Model R&D yang digunakan adalah versi 4-D (four D) yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate, dengan menggunakan model pengembangan multimedia Luther-Sutopo, yaitu terdiri dari Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dihasilkan dapat dimanfaatkan dan layak digunakan oleh siswa dan guru dalam mata pelajaran yang bersangkutan. Hasil uji validitas oleh para ahli terhadap media pembelajaran berbasis android diperoleh nilai rata-rata 0,94 yaitu valid, uji praktikalitas mendapatkan nilai rata-rata 4,39 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas mendapatkan nilai rata-rata 0,72 dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci : powtoon, Linktree, Teknolgi informasi dan komunikasi

LATAR BELAKANG

Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia, khusus dalam bidang teknologi informasi sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah terpengaruh dalam segala aspek baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan di pendidikan. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan manfaat positif, disisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif. (Y.M Jamun, 2018)

Dalam Al Qur'an surat Surat Al-Baqarah Ayat 164 dijelaskan tentang pentingnya ilmu pengetahuan dan teknologi:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْقُلُوكِ الَّتِي
تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ
الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ
الْمُسْحَرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٦٤﴾

164. Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hiduapkan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkannya.

Ayat di atas memberikan pemahaman bahwa Dalam ayat ini Allah menegaskan bahwa dalam penciptaan langit dan bumi, pergantian dari malam ke siang begitu juga sebaliknya, kapal bisa berlayar di laut, turunnya hujan dan seterusnya seperti ayat di atas terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang mengerti.

Berdasarkan ayat di atas dapat penulis simpulkan bahwa Allah menciptakan langit dan bumi serta segala isinya serta menciptakan angin, menurunkan hujan, menciptakan siang dan malam sebagai wadah bagi manusia yang beriman dan berilmu untuk mengembangkan potensial yang telah diberikan Allah, sehingga bertambahlah keimanan terhadap Allah swt.

Sedangkan menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang bertanggung jawab.(Sardiknas,2003)

Artinya pendidikan merupakan sebuah usaha sadar yang dilakukan dengan sengaja, teratur dan terencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan Pola pendidikan yang dirancang dengan mengembangkan media pembelajarannya.

Seiring dengan berjalannya waktu pendidikan pun semakin berkembang, Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. sehingga media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. (JJ.Gultom,2010)

Menurut Depdiknas istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).(A.Muhson,2010)

Jadi media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini masih cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran biasanya dipahami sebagai benda-benda yang dibawa masuk ke ruang kelas untuk membantu efektivitas proses belajar mengajar. Pemahaman sempit ini dipengaruhi oleh pandangan *cognitivism* yang melihat proses belajar sebagai transfer pengetahuan dari pengajar ke peserta didik yang kebanyakan berlangsung dalam ruang kelas. Jika menggunakan pandangan *constructivism* maka pengertian

belajar dan media pembelajaran menjadi lebih luas. Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di lingkungan peserta didik dimana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar.

Sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran, Penggunaan media pembelajaran dalam kelas merupakan suatu inovasi dalam teknologi, salah satunya dengan menggunakan media. Media dikembangkan dalam berbagai aplikasi dengan menggunakan berbagai alat penunjang seperti gambar, video dan audio supaya media pembelajaran lebih dimengerti.

Dalam 2 tahun terakhir, salah satu aplikasi video animasi yang telah dikenal dalam dunia pendidikan dan mulai sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Powtoon. Aplikasi Powtoon merupakan aplikasi terhubung internet atau web apps online yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik atensi siswa didik. Kholilurrohmi (2017) menjelaskan bahwa aplikasi ini dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik dan cara pembuatan video animasi terbilang cukup mudah karena fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar dan dapat digunakan dalam proses pembuatan sebuah presentasi atau paparan. Hal inilah yang membuat aplikasi Powtoon menjadi semakin sering digunakan dalam dunia pendidikan.(E.Deliviana,2017)

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.(M. D. Pangestu and A. A. Wafa,2018)

Dalam pembelajaran, aplikasi powtoon dapat dijadikan media pembelajaran yang sangat menarik pada setiap mata pelajaran terutama Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), powtoon bisa membuat cerita interaktif, animasi dan permainan sehingga membuat siswa lebih tertarik dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dengan adanya dukungan teknologi informasi yang berjalan baik dari sebuah sekolah akan meningkatkan kualitas sekolah tersebut menjadi lebih unggul dari sekolah lain. Dari segi pembelajran yang mudah dan menarik akan lebih meningkatkan kualitas belajar dari siswa-siswa sekolah tersebut. Oleh sebab itu sudah sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif misalnya di MA Muhammadiyah Talu yang terletak di Kecamatan Talamau.

Madrasah Aliyah Muhammadiyah Talu yang terletak di kenagarian Talu kecamatan Talamau yang merupakan salah satu Madrasah swasta yang berada di Pasaman Barat yang setiap tahunnya meluluskan orang-orang handal dan berkompeten dibidang ilmu umum dan ilmu agama., pendidikan ilmu dan agama yang dirancang seimbang menuntun para guru untuk memberikan pembelajaran yang maksimal yang akan berpengaruh terhadap nilai dan kenaikan kelas dari siswa.

Penulis melakukan wawancara kepada salah satu guru di MA Muhammadiyah Talu yaitu bapak Al-jufri S.S pada tanggal 15 April 2021, dari wawancara yang penulis lakukan maka penulis dapat menyimpulkan bahwa saat ini media pembelajaran yang digunakan pada kelas X MA Muhammadiyah Talu masih menggunakan media sederhana, yaitu dengan menggunakan papan tulis dan tentu saja dengan

menggunakan media sederhana ini masih banyak permasalahan yang ditemui. Seperti tujuan pembelajaran yang tidak tersampaikan dengan maksimal karena siswa kurang tertarik.

Dengan permasalahan yang ada maka guru akan mengalami kesulitan dalam proses mengajar sehingga tujuan akhir dari proses pembelajaran tidak akan tercapai. Dengan permasalahan yang sudah dibahas di atas maka akan ada baiknya MA Muhammadiyah Talu meningkatkan keunggulannya dengan menggunakan teknologi informasi terbaru berupa media pembelajaran yang bersifat interaktif dengan menggunakan aplikasi powtoon.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis ingin mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Penulis ingin memberikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Powtoon pada mata pelajaran TIK kelas X MA Muhammadiyah Talu. Sehingga diharapkan dapat menjadi alat bantu siswa dalam mata pelajaran TIK karena didalam media pembelajaran tersebut berisi tentang konten animasi yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di bahas di atas maka penulis akan melakukan penelitian dengan mengangkat sebuah judul “Pengembangan media pembelajaran mata pelajaran TIK di MA Muhammadiyah Talu dengan menggunakan aplikasi powtoon”

METODE PENELITIAN

Keterangan simbol pada model dituliskan dalam kalimat. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2021 TA 2020/2021. Tempat dipilih berdasarkan pertimbangan kondisi sarana dan prasarana yang ada disekolah tersebut cukup memadai sehingga dapat mendukung pelaksanaan penelitian ini, kemudian materi yang diajarkan sesuai dengan jenjang pendidikan yang akan diajarkan.

Penelitian ini dilaksanakan di MA Muhammadiyah Talu, dengan cara mengumpulkan data dari siswa yang belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang diajarkan pada siswa kelas X pada semester 1, selanjutnya penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan media berbasis aplikasi powtoon dan menulis laporan penelitian.

Penelitian ini secara umum merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran yaitu berupa media video Media pembelajaran TIK, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D).

Menurut Sugiyono dalam buku yang berjudul metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Akker memasukkan pengertian penelitian pengembangan sebagai Educational designe research atau desain penelitian pendidikan: “Educational designe research is the systematic study of designing, developing, and evaluating educational programs, process, and product. Desain penelitian pendidikan adalah penelitian yang sistematis tentang rancangan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pendidikan. (M.Kamal, 2019)

Borg and Gall mendefinisikan Educational R & D is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards. Penelitian pengembangan pendidikan adalah model penelitian pengembangan berbasis produk yang mana penelitiannya digunakan untuk mendesain produk dan prosedur yang baru yang diuji cobakan dilapangan secara sistematis, dievaluasi dan direvisi sampai ditemukan kriteria keefektifannya, berkualitas dan memenuhi standar.(M.Kamal,2019)

Berdasarkan beberapa defenisi di atas, dapat disimpulkan bahwa research and development adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan, program maupun produk tertentu melalui tahapan desain, uji coba dan revisi untuk mencapai kualitas dan standar tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap ini dilakukan uji validitas, uji praktikalitas, uji efektivitas dengan hasil sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Pengujian validitas untuk menghasilkan produk yang berkualitas lalu siap di uji cobakan dan uji validitas produk. Untuk mendapatkan hasil yang bagus maka dalam validasi produk ini menggunakan angket, yaitu ahli media dan ahli bidang studi mengisi angket yang sudah disediakan. Setelah uji validitas dengan dua pakar dapat diperoleh hasilnya yaitu : bapak Dedi Mardianto, M.Si dengan nilai dan Dr.Supratman Zakir, S.Kom.,M.Pd.,M.Kom. dengan nilai dan didapatkan rata-rata validitas yaitu. Berikut tabel pengujian validitas produk dari dua orang ahli.

No	Validator				Nilai/v
	Bapak Dr.Supratman Zakir, S.Kom.,M.Pd.,M.Kom.		Bapak Dedi Mardianto, M.Si		
	Skor/r	S	Skor/r	S	
Item 1	4	3	4	3	1
Item 2	4	3	4	3	1
Item 3	4	3	4	3	1
Item 4	4	3	4	3	1
Item 5	3	2	4	3	0,62
Item 6	4	3	5	4	0,87
Item 7	3	2	5	4	0,75
Item 8	4	3	4	3	1
Item 9	4	3	5	4	0,87
Item 10	4	3	4	3	1
Item 11	4	3	4	3	1
Item 12	4	3	4	3	1
Item 13	4	3	4	3	1
Item 14	4	3	4	3	1
Item 15	4	3	4	3	1
Item 16	4	3	4	3	1
Jumlah					15,11
Rata-Rata					0,94
Kriteria					Valid

Tabel 1 Hasil Uji Validitas

Penilaian dari uji validitas produk ini menggunakan rumus Statistik Aiken's V sebagai berikut :

$$V = \frac{s}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan :

r : r - lo

lo : Angka penilaian validitas yang terendah

c : Angka penilaian validitas yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang

penilai : Jumlah penilai

Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran Teknologi informasi dan komunikasi dengan powtoon yang penulis buat sudah **valid**.

2.Uji Praktikalitas

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, yaitu senang dan tidak sulit memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dengan mempertimbangkan intervensi yang digunakan dan disukai dalam keadaan normal. Kepraktisan dapat diukur apakah guru berpendapat bahwa produk yang digunakan mudah dan senang memakainya. Untuk uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada dua dosen komputer yaitu ibuk Gusnita Rahmawati, S.Pd, M.Kom dengan nilai 1, bapak Agus Nur Khomarudin, M.Kom dengan nilai dan satu guru yang mengajar mata pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi bapak Aljufri,SS dengan nilai

Berikut tabel pengujian praktikalitas produk dari dosen dan beberapa guru :

No	Aspek yang dievaluasi	Penguji		
		Gusnita Rahmawati, S.Pd, M.Kom	Agus Nur Khomarudin, M.Kom	Aljufri,SS
1	Produk Memiliki tampilan yang menarik	4	4	4
2	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan	4		4
3	Mudah dalam penggunaan media	5	5	4
4	Penyajian isi dalam media lebih praktis dandapat digunakan berulang-ulang	5	4	5
5	Pengguna dapat menggunakan produk inisecara mandiri atau tanpa bimbingan orang lain	4	4	5
Jumlah		22	17	22
Rata-rata		6,33	0,52	6,33
Hasil Praktis		4,39		
Keterangan		Sedang		

Tabel 2 Hasil Uji Praktikalitas Produk

Aspek yang di evaluasi	Penguji		
	Gusnita Rahmawati,S.Pd,M.Kom	Agus Nur Khomarudin,M.Kom	Aljufri,SS
Jumlah nilai	25	17	22
Rata-rata	6,33	0,52	6,33
Hasil praktikalitas	4,39		
Kategori	Sedang		

Tabel 3. Hasil uji produk

Hasil angket uji praktikalitas produk ini dianalisis menggunakan *moment kappa*, sebagai berikut :

$$K = \frac{p-pe}{1-pe}$$

Keterangan :

K : *moment kappa* yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk.

P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.

Pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Maka dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran Teknologi Informasi dengan menggunakan *Powtoon* yang penulis buat sudah **Sedang**.

3. Uji Efektivitas

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari sikap dan motivasi dari siswa. Bagaimana seorang siswa tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji efektivitas peneliti tujukan kepada satu guru bidang studi dan sepuluh orang siswa kelas X, yaitu: bapak Aljufri.SS dengan nilai 0,69, Aji al-hazani dengan nilai 0,78, Rahmad aldiansyah p dengan nilai 0,86, Maulana Ihsan dengan nilai 0,84, Bima satria aji dengan nilai 0,75, Riski aidil tanjung dengan nilai 0,66, Yasri ana dengan nilai 0,73, Risma yanti dengan nilai 0,5, Sakira hayati dengan nilai 0,78, Navisa vazila dengan nilai 0,8, dan Rosalini dengan nilai 0,53. Maka nilai keseluruhan dengan nilai efektivitas akhir 0,72.

Berikut tabel pengujian praktikalitas produk dari guru dan siswa :

No	Nama	Nilai Efektiv		Nilai G
		Sebelum	Sesudah	
1	Aljufri,SS	48	84	0,69
2	Aji al-hazani	44	88	0,78
3	Rahmad aldiansyah p	40	92	0,86
4	Maulana Ihsan	48	92	0,84
5	Bima satria aji	52	88	0,75
6	Riski aidil tanjung	44	80	0,66
7	Yasri ana	40	84	0,73
8	Risma yanti	44	72	0,5
9	Sakira hayati	44	88	0,78
10	Navisa vazila	40	88	0,8
11	Rosalini	40	72	0,53
Jumlah		484	928	7,92
Rata-rata		44	84,36	0,72

Tabel 4 Hasil uji efektivitas

Hasil angket uji efektivitas dianalisa dengan mengacu rumus statistik Richard

R. Hake (*G-Score*) sebagai berikut :

$$g = \frac{(\%<Sf> - \%<Si>)}{(100 - \%<Si>)}$$

Keterangan :

<g> : *G-Score*

<Sf> : *Score* akhir

<Si> : *Score* awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut [35]:

"*High-g*" efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0.7;

"*Medium-g*" efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (<g>) > 0.3;

"*Low-g*" efektivitas rendah jika mempunyai (<g>) < 0.3

Maka dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi dengan *Powtoon* yang penulis buat memiliki sudah **efektif**.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan *Powtoon* dan *linktree* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi untuk kelas X Semester 1 di MA Muhammadiyah Talu yang dikemas dalam bentuk file yaitu link yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dalam pembuatannya aplikasi ini dirancang menggunakan *powton* dan aplikasi pendukung yaitu *linktree*.

Media pembelajaran ini dibuat sebagai pendukung dari pembelajaran Teknologi informasi dan komunikasi untuk siswa Kelas X semester 1 di MA Muhammadiyah Talu. Diharapkan dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini siswa lebih semangat dan giat lagi dalam belajar, dan bisa menambah pemahaman siswa dalam memahami pelajaran supaya bisa meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran ini disajikan dalam 6 menu yang terdapat pada menu utama, dimana pada menu utama terdapat admin,absen,buku paket,video pembelajaran,latihan soal,dan contact me.

Hasil dari penelitian ini didukung oleh angket yang telah peneliti buat dan juga disebar untuk mendapatkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil uji validitas dari expert menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dirancang dinyatakan valid dengan sedikit revisi. Sementara hasil uji praktikalitas menunjukkan media pembelajaran yang telah dirancang dinyatakan praktis. Sementara hasil uji efektivitas dari siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dirancang dinyatakan efektif, yang dapat dilihat pada lampiran skripsi penelitian ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis serta uraian yang telah penulis kemukakan pada bab-bab sebelumnya mengenai desain media pembelajaran Teknologi informasi dan komunikasi menggunakan Powtoon di MA Muhammadiyah Talu. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar terutama dalam pokok pembahasan tentang materi pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa menyukai mata pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat menunjang proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga dapat meningkatkan motivasi serta menanamkan pemahaman siswa terhadap materi mata pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi.

Media pembelajaran Teknologi informasi dan komunikasi ini didesain menggunakan powtoon sebagai software utama dan didukung oleh software lainnya. Media ini telah selesai dirancang dalam bentuk file link yang dapat akses di smartphone dan juga computer.

Berdasarkan kesimpulan diatas dan setelah melihat hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam media pembelajaran Teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan powtoon ini penulis menyarankan :

1. Siswa dan guru yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
2. Diharapkan kepada calon peneliti lain untuk dapat mengembangkan media pembelajaran ini kepada pokok bahasan lain atau materi lain.
3. Bagi pengguna maupun user agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi peneliti agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua untuk kedepannya. Aamiin ya Rabb

DAFTAR REFERENSI

- K. Fajri and T. Taufiqurrahman, "Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *J. Pendidik. Islam Indones.*, 2017.
- M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, 2020.
- M. Kamal, "Research and Development (R & D) Tadribat / Drill Madrasah Aliyah Class X Teaching Materials Arabic Language," *Junal Sejarah, Pendidik. Dan Hum.*, 2020.
- M. Kamal, "Research and Development (R & D) Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Tadribat / Drill," *J. Al-Afkar*, vol. VII, no. 2, pp. 1–22, 2019.
- M. R. Darmawan and H. A. Musril, "Perancangan Sistem Pendaftaran Audiens Seminar Proposal di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi," *J. Teknol. dan Inf.*, 2021.
- P. A. Nanda, "Simulasi Visualisasi Teknik Gerakan Yoga Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Mobile," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, 2020.
- PENGARUH MODEL GUIDED INQUIRY BERBANTUAN FISHBONE DIAGRAM TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA," *J. Biol. Educ.*, 2015.
- S. M. Zahroh and P. Sudira, "Pengembangan perangkat pembelajaran keterampilan generik komunikasi negosiasi siswa SMK dengan metode 4-D," *J. Pendidik. Vokasi*, 2014.
- S. P. Husada, T. Taufina, and A. Zikri, "Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, 2020.