

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PjBL
(*PROJECT BASED LEARNING*) DENGAN APLIKASI *POWTOON*
PADA MATERI PRAKARYA DI SMP 1 MULAK ULU**

TESIS

Oleh:

LIDIYARTIKAH

NIM :06032682327031

Program Studi Teknologi Pendidikan



**MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2024/2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PjBL (PROJECT
BASED LEARNING) DENGAN APLIKASI POWTOON PADA MATERI
PRAKARYADI SMP 1 MULAK ULU**

TESIS

Oleh

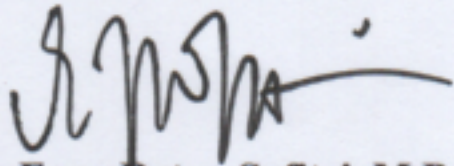
Lidiyartikah

NIM: 06032682327031

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

Mengesahkan:

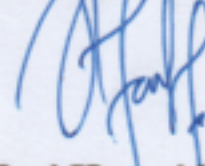
Pembimbing I,



Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd

NIP. 198005272020122021

Pembimbing II,

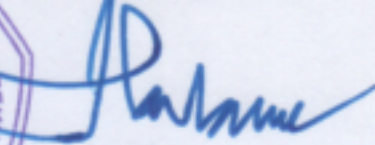


Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.

NIP. 1984105262009122007

Mengetahui:

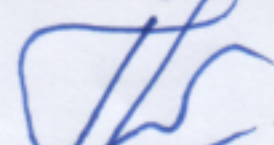
Dekan Fkip



Dr. Hartono, M.A

NIP. 196710171993011001

Koordinator Program Studi



Dr. Makmum Raharjo, M.Sn

NIP. 197001232006041001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lidiyartikah

NIM : 06032682327031

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PjBL (Project Based Learning) Dengan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Prakarya Di SMP 1 Mulak Ulu” ini beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya ya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Lidiyartikah

UCAPAN TERIMA KASIH

Tesis dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PjBL (Project Based Learning) Dengan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Prakarya Di SMP 1 Mulak Ulu” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Master pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, fakultas keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan tesis ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dr.Erna Retna Safitri, M.Pd. dan ibu Dr. Dwi Hasmidyani,S.Pd., M.Si. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan tesis ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku dekan FKIP Unsri, Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn, selaku koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan, Bapak Dr. Riswan Jaenudin,M.Pd., selaku validator ahli materi, bapak Dr. Sardianto Markos Siahaan,M.Pd.,M.Si selaku validator ahli media, dan ibu Dr. Izzah,M.Pd selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan tesis ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tuaku, Ibu Jusnah dan bapak Yudin (alm) serta Putri tercintaku Amira Putri Kamila, adik-adikku : Yumi Lawati, S.Pd, Yufinsi, S.E, Febi, S.T, Dr. Ramiyanto, S.HI.,M.H. Anggi Arini, S.Pd.,M.Pd dan Yoga Pranata S.Pd serta keponakanku yang selalu memberikan doa dan semangat di setiap langkah hingga sampai saat ini. Akhir kata, semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi teknologi pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang,
2025 Penulis



Lidiyartikah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil alamin, segala puji bagi Allah swt, tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat waktu, kesehatan, dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Tesis ini ku persembahkan untuk,

1. Kedua orang tuaku;
Ayahanda Yudin (alm) dan ibunda Jusnah yang selalu memberikan cinta kasih, doa-doa, pengorbanan, dan segala bentuk dukungannya.
2. Anakku;
Amira Putri Kamila yang selalu menjadi motivasi dan tujuan dalam hidup mama,
3. Saudara-saudaraku Yumilawati, S.Pd, M.Pd., Yufinsi, S.E, Anggi Arini, S.Pd., M.Pd, Pebby, S.T , Dr.Ramiyanto, S.H.I.,M.H dan Yoga Pranata, S.Pd
4. Keponakanku
Kakak Arib, Ayuk Aisyah, Kakak Rafif, Ayuk Ilma dan adek Alena
5. Rekan- rekan seperjuangan Program Pasca Sarjana Teknologi Pendidikan angkatan 2023
6. Almamaterku

Motto :

1. “Barang siapa menempuh jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju Surga” (HR. Muslim)
2. “Allah akan meningkatkan orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat” (QS. Al-Mujadilah: 11)
3. Tidak ada yang tidak mungkin selagi kita mau melakukannya(L)

DAFTAR ISI

Halaman

JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran	9
2.2 Teori Gaya Belajar	10
2.3 Media Pembelajaran	12
2.4 Ciri Media pembelajaran.....	132
2.5 Fungsi Media Pembelajaran	13
2.6 Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.7 Macam-macam Games Edukasi	15
2.7.1 <i>Wordwal</i>	15
2.7.2 <i>Puzzel Games</i>	16
2.7.3 <i>Games Educandy</i>	16
2.7.4 <i>Powtoon</i>	17
2.8 <i>Powtoon</i> dalam Kontek Pembelajaran	17
2.8.1 Pengertian Media <i>Powtoon</i>	17
2.8.2 Manfaat <i>Powtoon</i> dalam pembelajaran	18
2.8.3 <i>Powtoon</i> sebagai Bentuk <i>Audiovisual</i>	18

2.8.4 Kelebihan dan kekurangan Media <i>Powtoon</i>	20
2.9 Model Pembelajaran Pembelajaran Interaktif	20
2.9.1 Model Pengembangan Borg dan Gall	21
2.9.2 Model Pengembangan 4D	23
2.9.3 Model Pengembangan ADDIE.....	27
2.9.4 Model Pengembangan ASSURE	28
2.9.5 Model Pengembangan Dick and Carey.....	30
2.9.6 Model Pengembangan Kemp	32
2.9.7 Model Pengembangan Hanafi and Peck	33
2.9.8 Model Pengembangan Alissi and Trolip.....	34
2.9.9 evaluasi Formatif Tesmer.....	37
2.10. Penelitian Relevan	38
2.11 Kerangka Berpikir.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Jenis Penelitian	41
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian.....	41
3.3 Subjek Dan Objek Penelitian	41
3.4 Prosedur Penelitian	41
3.5 Teknik Pengumpulan data.....	44
3.5.1 Observasi.....	44
3.5.2 Angket dan Kuesioner.....	45
3.5.3 Validasi Ahli.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 hasil penelitian.....	56
4.2. pembahasan	90
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	93
5.1 simpulan	93
5.2 saran	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
RIWAYAT HIDUP.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Time Schedule</i> Penelitian	46
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Pengukuran Gaya Belajar	51
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	52
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media.....	53
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Materi	54
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Bahasa.....	54
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Pada media Pembelajaran.....	55
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrument Soal	56
Tabel 3.9 Instrument Pengukuran Gaya Belajar	57
Tabel 3.10 Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	58
Tabel 3.11 Instrument Validasi Ahli Materi.....	59
Tabel 3.12 Kategori Skor.....	59
Tabel 3.13 Kategori Tingkat Kevalidan.....	60
Tabel 3.14 Instrument Validasi Ahli Materi.....	60
Tabel 3.15 Kategori Skor.....	60
Tabel 3.16 Kategori Tingkat Kevalidan.....	61
Tabel 3.17 Kategori Skor Validasi Ahli Bahasa.....	61
Tabel 3.18 Kategori Skor.....	62
Tabel 3.19 Kategori Tingkat Kevalidan.....	63
Tabel 3.20 Instrument Angket Kepraktisan.....	64
Tabel 3.21 Tabel Kategori Skor.....	64
Tabel 3.22 Kategori Tingkat Kepraktisan	64
Tabel 3.23 Kategori Perolehan N-Gain Score	67
Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Pengukuran Gaya Belajar Siswa	68
Tabel 4.2 Hasil Persentase Rekapitulasi Pengukuran Gaya Belajar Siswa	69
Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Penyebaran Angket	71
Tabel 4.4 Story Board Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	76
Tabel 4.5 Layout Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	86
Tabel 4.6 Hasil Skor Penilaian Validasi Media	87
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media	88

Tabel 4.8 Revisi Media	88
Tabel 4.9 Hasil Skor Validasi Materi.....	89
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Materi	90
Tabel 4.11 Hasil Rivisi Validasi Ahli Materi.....	91
Tabel 4.12 Hasil Skor Validasi Bahasa.....	92
Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Bahasa	93
Tabel 4.14 Hasil Rivisi Validasi Ahli Bahasa	94
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil <i>Expert Review</i>	95
Tabel 4.16 Rekapitulasi Angket Respon Siswa.....	96
Tabel 4.17 Hasil Skor Angket Kepraktisan.....	105
Tabel 4.18 Data Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i>	106
Tabel 4.19 Data Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i>	108
Tabel 4.20 Hasil Perolehan N-Gain	109
Tabel 4.21 Rekapitulasi Hasil Pretest Dan Posttest	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan Borg&Gall.....	21
Gambar 2.2 Model Pengmebangan 4d.....	23
Gambar 2.3 Model Pengembangan ADDIE.....	27
Gambar 2.4 Model Pengembangan Assure	29
Gambar 2.5 Model Pengembangan Dick And Carrey	30
Gambar 2.6 Model Pengembangan Kemp	33
Gambar 2.7 Model Pengembangan Hannafin & Peck	33
Gambar 2.8 Model Pengembangan Alesi And Trollip	35
Gambar 2.9 Model Pengembangan Tessmer.....	37
Gambar 2.10 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian	42
Gambar 4.1 Perangkat Pembelajaran Yang Di Rancang	63
Gambar 4.2 <i>Flowcart</i> Pengembangan Media	64
Gambar 4.3 Peneliti Membuka Kelas Bersama Siswa.....	79
Gambar 4.4Peneliti Membagi Siswa Menjadi Beberapa Kelompok.....	80
Gambar 4.5 Proses Implementasi Di Dalam Kelas.....	80
Gambar 4.6 Diagram Hasil Pretest Dan Posttest	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Riwayat Hidup Peneliti	89
Lampiran 2 SK Perpanjangan Pembimbing Tesis	90
Lampiran 3 SK Permohonan Validator.....	92
Lampiran 4 Sk Tugas Validator.....	93
Lampiran 5 Surat Penelitian Dari Universitas.....	94
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan kabupaten Lahat.....	96
Lampiran 7 SK Pelaksanaan penelitian dari SMPN 1 Mulak Ulu.....	97
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	98
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Desain	100
Lampiran 10 Lembar validasi Ahli Materi.....	103
Lampiran 11 Lembar kartu Bimbingan.....	105
Lampiran 12 Bukti Publish jurnal Shinta 4.....	130
Lampiran 13 Modul Ajar prakarya	131
Lampiran 14 Dokumentasi	147

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PjBL
(PROJECT BASED LEARNING) DENGAN APLIKASI POWTOON PADA
MATERI PRAKARYA DI SMP 1 MULAK ULU**

**LIDIYARTIKAH (06032682327031)
Lidiyartikah1@gmail.com**

**Pembimbing
Dr.Erna Retna Safitri, M.Pd.
ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id
Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.
dwi_hasmidyani@fkip.unsri.ac.id**

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media interaktif pembelajaran PjBl (*Project Based Learning*) dengan aplikasi powtoon guna mendukung pemahaman siswa pada mata Pelajaran Prakarya di SMP. Media ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang melibatkan tahap *analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi*. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mulak Ulu. Hasil validasi oleh materi, desain, dan bahasa menunjukkan bahwa media *powtoon* ini sangat valid dengan memperoleh persentase rata-rata yaitu 90,6%. Kepraktisan media *powtoon* ini diuji melalui tahapan *one to one, small group*, dan *field test* dan didapatkan rata-rata skor 84,4% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas dilakukan dengan melakukan *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan hasil yang signifikan pada hasil belajar siswa. Setelah pembelajaran jumlah peserta didik di kategori rendah mengalami peningkatan, sementara yang mendapatkan tinggi tetap stabil, analisis ini N-gain sebesar 0,71 (kategori tinggi) juga menunjukkan rata-rata nilai pretes 61 dan nilai posttest meningkat menjadi 89. Hal ini membuktikan bahwa media ini berhasil mendukung pembelajaran Pendidikan Prakarya di SMPN 1 Mulak Ulu.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PjBL, Powtoon, Prakarya, Teknologi Pendidikan

DEVELOPMENT OF PjBL (PROJECT BASED LEARNING) BASED LEARNING MEDIA USING POWTOON APPLICATION IN CRAFT MATERIALS AT SMP 1 MULAK ULU

LIDIYARTIKAH (06032682327031)

Pembimbing

Dr.Erna Retna Safitri, M.Pd.

Ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id

Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.

Dwi_hasmidyani@fkip.unsri.ac.id

Master's Program in Educational Technology

ABSTRACT

This study aims to produce interactive PjBl (Project Based Learning) learning media with the powtoon application to support students' understanding of the Craft subject in junior high school. This media was developed using the ADDIE development model, which involves the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this study were grade VII students of SMP Negeri 1 Mulak Ulu. The results of validation by material, design, and language showed that this powtoon media was very valid with an average percentage of 90.6%. The practicality of this powtoon media was tested through the stages of one to one, small group, and field test and obtained an average score of 84.4% with a very practical category. The effectiveness test was carried out by conducting a pretest and posttest, which showed significant results on student learning outcomes. After learning, the number of students in the low category increased, while those who got high remained stable, this analysis N-gain of 0,71 (high category) also showed an average pretest score of 61 and a posttest score increased to 89. This proves that this media has succeeded in supporting Practical Education learning at SMPN 1 Mulak Ulu.

Keywords: Learning Media, PjBL, Powtoon, Crafts, Educational Techn

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi informasi terutama pada dunia pendidikan saat ini berpotensi menciptakan sebuah transformasi sistem pendidikan yang dulunya proses pembelajaran masih dilakukan secara tatap muka, dimasa pandemi mulai diarahkan menjadi kombinasi pembelajaran secara *daring dan hybrid* sehingga metode pembelajaran yang berbasis teknologi informasi sangat penting untuk segera diterapkan terutama dalam proses belajar mengajar. Tetapi harus tetap memperhatikan kualitas dan mutu pembelajaran (Alfiansyah, 2021).

Seorang guru diharapkan mampu beradaptasi dengan baik terhadap perkembangan teknologi informasi tersebut dan terus berupaya mengembangkan kompetensinya sesuai amanat Undang-Undang RI no. 14 tahun 2005 (Dewan Perwakilan Rakyat Indonesia, 2005). Hal tersebut juga sejalan dengan perkembangan revolusi industri 4.0 sehingga sudah cukup memungkinkan untuk menerapkan pelaksanaan pembelajaran di Sekolah dengan memaksimalkan fasilitas teknologi informasi seperti multimedia (Alfia *et al.*, 2023) . Sependapat dengan (Putu *et al.*, 2022 bahwa dalam bidang pendidikan, teknologi telah berkembang pesat dan banyak digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi mengenai bahan ajar, menggali ilmu pengetahuan, serta berkomunikasi antara guru dengan peserta didik. Ada tiga komponen utama yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran seperti komponen penerima pesan (Murid), komponen pengirim pesan (guru), serta komponen pesan itu sendiri (materi pelajaran) (Wahyuningsari *et al.*, 2022)

Pada dasarnya proses pembelajaran juga termasuk dalam kategori berkomunikasi satu sama lain sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya disebut dengan media pembelajaran (Oktaviani, 2019). Media pembelajaran yang berbasis teknologi menjadi solusi agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien dimana saja dan kapan saja

(Pagarra *et al.*, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi dapat membantu proses pelaksanaan pembelajaran yang baik untuk menjalin komunikasi antara guru dengan peserta didik dengan memperhatikan kualitas dan mutu pendidikan yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan memanfaatkan fasilitas teknologi.

Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang dan membangkitkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Selain itu pemanfaatan media pembelajaran dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya pemahaman peserta didik pada proses belajar mengajar di kelas sehingga proses penyampaian materi pelajaran menjadi lebih efektif. Lebih lanjut (Putu *et al.*, 2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif yang tepat dan beragam mengatasi sikap pasif peserta didik, serta membangkitkan semangat belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, serta memungkinkan peserta didik untuk mandiri. memanfaatkan media pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik menjadi lebih baik lagi.

Bahkan berbagai bukti empiris juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membantu proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik menjadi lebih baik lagi (Nurfadhillah *et al.*, 2021). Dengan begitu, pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan kemampuan literasi digital bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Ruswan *et al.*, 2024.). Akan tetapi dalam pelaksanaannya masih ada tenaga pendidik atau guru yang belum memanfaatkan kecanggihan teknologi ini, sehingga dengan itu juga dapat mempengaruhi minat belajar pada peserta didik (Karyadiputra *et al.*, 2022).

Dari hasil observasi peneliti terhadap karakteristik peserta didik terutama gaya belajar menunjukkan bahwa dari responden sebanyak 33 orang, terdapat 12 orang belajar secara visual, 14 orang belajar dengan auditori, dan 7 orang belajar secara kinestetik. Perbedaan gaya belajar ini tentu membutuhkan perlakuan yang berbeda. Salah satu yang bisa dilakukan untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar ini adalah dengan menggunakan media berbasis multimedia. Berbagai unsur

dalam multimedia diharapkan dapat memfasilitasi seluruh gaya belajar peserta didik.

Dari penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan guru sebagai upaya untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Dengan begitu diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi peserta didik menjadi lebih baik lagi. Selain itu pengamatan terhadap penggunaan media di SMP Negeri 1 Mulak Ulu didapatkan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran seperti video animasi, media proyektor seperti LCD, laptop, dan speaker masih belum optimal. Guru masih sebatas menggunakan metode ceramah, dan buku tema karena guru kesulitan untuk membuat media pembelajaran. Sehingga guru terkadang mengalami kesulitan saat penyampaian materi khususnya pada muatan Seni Budaya dan Prakarya dengan pokok bahasan Keragaman Karya Seni Rupa Montase, Kolase, Mozaik, dan Aplikasi.

Tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam materi keragaman karya seni rupa juga mengakibatkan kurangnya pemahaman dan rasa tertarik peserta didik karena guru tidak memberikan contoh visual dari materi yang diajarkan. Akibatnya belum maksimalnya penggunaan media dalam pembelajaran ini menjadi faktor penyebab peserta didik kurang maksimal dalam mengolah materi pembelajaran yang diberikan disekolah Dewi & Handayani, 2021. Puspita & Setyawan, 2023 juga berpendapat bahwa kurangnya minat dan semangat belajar peserta didik, hal tersebut dikarenakan beberapa faktor yaitu, pada pembelajaran tidak dibantu dengan media pembelajaran yang menarik dan sesuai konteks materi, buku pegangan peserta didik merupakan satu-satunya sumber materi sehingga hal tersebut menjadikan peserta didik mendapatkan informasi terbatas pada buku peserta didik.

Lebih lanjut, penelitian (Sri Lestari *et al.*, 2023) juga menyatakan bahwa minat peserta didik untuk belajar prakarya masih kurang sehingga menjadikan peserta didik bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu peserta didik untuk

lebih memahami materi pelajaran serta mengatasi suasana proses pembelajaran yang membosankan dan kurang efektif agar tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran video animasi bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang dianggap efektif pada muatan materi seni budaya dan prakarya adalah media video animasi untuk mengusir rasa bosan peserta didik serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

Bagaimanapun, minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh sangat berpengaruh dalam konteks pembelajaran. Semakin kuat atau dekat dengan hubungan tersebut, semakin besar minat. Jadi minat belajar adalah keinginan atau adanya rasa keterkaitan yang dilakukan seseorang sehingga menimbulkan tingkah laku yang berbeda sesudah dan sebelum belajar (Rahmi, 2021) Minat belajar membuat seseorang dalam hal ini peserta didik menjadi lebih semangat dalam melakukan dan mencapai tujuan akhirnya dengan memaksimalkan usaha-usaha supaya tujuan akhir tercapai.

Di sisi lain, terdapat banyak jenis model pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif yang dapat digunakan guru supaya mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan guru. Terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang dapat digunakan guru yaitu pembelajaran *active learning*, pembelajaran berdiferensiasi, dan pembelajaran *blended learning* Jannah & Darwis, 2022 Macam-macam pembelajaran *active learning* meliputi *true and false*, *Card shot*, *guided teaching*, *project based learning*, *jigsaw*, *game based learning*.

Pembelajaran inovatif dengan menggunakan model *project based learning* juga memiliki keunggulan sebagai berikut: (1) membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dalam pembuatan proyek, (2) membuat peserta didik kreatif dan inovatif dalam pembelajaran dan pemecahan masalah, (3) meningkatkan kolaborasi antar peserta didik, (4) menumbuhkan sikap ilmiah seperti jujur, teliti, tanggung jawab, dan kreatif Taupik & Fitria, 2021. Penerapan model PjBL (*project based learning*) juga memberikan banyak manfaat positif untuk peserta didik maupun guru (Naredi *et al.*, 2022)

Penerapan model PjBL (*project based learning*) ini juga dapat membantu meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik (Alif *et al.*, 2023). Bahkan penelitian (Afifah *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model PjBL (*project based learning*) memberikan dampak yang positif serta signifikan dalam mengembangkan *technical skill* peserta didik. Dengan memakai proyek sebagai alat pembelajaran dapat mengembangkan kompetensi dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Dari penelitian sebelumnya mengenai keberhasilan pembelajaran inovatif dengan menggunakan model PjBL (*project based learning*) terhadap peserta didik maka peneliti akan menerapkan juga pembelajaran tersebut di tempat peneliti mengajar dengan modifikasi tambahan aplikasi interaktif yaitu aplikasi *powtoon*.

Berlandaskan penjelasan di atas, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran video animasi yang dirancang untuk membangkitkan semangat, rasa tertarik peserta didik dan pemahaman peserta didik pada materi keragaman karya seni rupa. Media video animasi dibuat dengan bantuan aplikasi *Powtoon*. Media ini memiliki perbedaan dari media pembelajaran berbasis video animasi lainnya, tampilan pada media video animasi ini berupa gambar-gambar yang dapat bergerak, media video animasi ini juga ditambahkan audio berupa *dubbing* dan latar music inilah yang menjadi pembeda media pembelajaran video animasi ini dengan pengembangan-pengembangan yang lainnya. Penggunaan media video animasi tidak hanya diterapkan pada kegiatan belajar di ruang kelas saja, tetapi dapat digunakan diluar kegiatan belajar mengajar di sekolah karena media video animasi akan dikemas dalam bentuk DVD dan bisa diakses melalui perangkat *laptop/handphone*.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan semangat peserta didik dan keaktifannya serta memotivasi peserta didik pada saat belajar didalam sekolah maupun diluar kegiatan sekolah khususnya pada materi keragaman karya seni rupa montase, kolase, mozaik, dan aplikasi. Pembelajaran yang menggunakan media video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan semangat, keaktifan serta rasa tertarik peserta didik pada muatan materi materi keragaman karya seni rupa montase, kolase, mozaik, dan aplikasi, sehingga materi pembelajaran lebih mudah untuk dipahami.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas serta hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PjBL (*Project Based Learning*) Dengan Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Prakarya di SMP 1 Mulak Ulu”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas belum maksimal
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal, masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional (ceramah).
3. Sumber belajar hanya memanfaatkan buku dan penjelasan guru saja.
4. Penerapan model pembelajaran yang belum maksimal dalam proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PJBL) dengan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 1 Mulak Ulu?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PJBL) dengan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 1 Mulak Ulu?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dengan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 1 Mulak Ulu?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis *project Based Learning* (PJBL) dengan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran Prakarya di

SMP Negeri 1 Mulak Ulu

2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *project Based Learning* (PJBL) dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 1 Mulak Ulu
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis *project Based Learning* (PJBL) dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 1 Mulak Ulu

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian yang sudah dijelaskan di atas maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan bagi peneliti, pendidik, dan menjadi bahan referensi dalam pengembangan media interaktif berbasis *powtoon*. Selain itu, dapat mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis yang dapat diambil oleh beberapa pihak adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan motivasi dalam proses pembelajaran terutama pada pembelajaran prakarya
- b. Bagi pendidik, diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat membantu sekolah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- d. Bagi peneliti lain yaitu dapat menjadi sumber inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Wahyuningsari, D., Mujiwati, Y., Hilmiyah, L., Kusmawardani, F., & Sari, P. I. (2022). *Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar*. Alhafiz, N. (2022). *Analisis Profil Gaya Belajar Siswa Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di Smp Negeri 23 Pekanbaru*.
- Oktaviani. (2019). *Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat)*.
- Afifah, A. N., Fatmawati, D., Widodo, S. T., & Indarwati, N. (2024). *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Puzzle Materi Pengamalan Sila Pancasila Kelas II*.
- Ainun Harahap, S., Laila, Mp., Fadhil Hardiansyah, Mp. H., Yulianti, Mp., Syarifah Ainny Rambe, K., Hj Dinny Rahmayanty, K., Husrin Konadi, Mp., DrSudiadharma, K., Umi Fitria, Mk., Heriansyah, Mp., Wilfredo Dolor Mendoza Jr, Mp., & Priangga Pratama Putra Haryanto, Mp. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Alfia, A., Markos Siahaan, S., Wiyono, K., Raharjo, M., & Retna Safitri, E. (2023). Meningkatkan Efektivitas Praktik Siswa Smk. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1). Alif, N., Usman, H., Hartoto, &, & Abstrak, A. I. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Siswa Kelas IV UPT SDN 18 Binamu Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto. *NSJ: Nubin Smart Journal*, 3(2), 1–10
<https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj>
- Barokah, A., Safitri, I., Lestari, N. A., & Rosita, I. (2024). *Analisis Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Elysia, H., & Chamdani, M. (2022). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Model Pembelajaran Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SDN Tanjungsari Tahun Ajaran 2021/2022*.
- Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013 Sundari 1 . In *Jurnal Papeda* (Vol. 3, Issue 2).
- Habibi, M., Zikri, A., Suriani, A., & Fauzana Azima, N. (2023). *Media Papan Cerita Rumpang Berbasis Educational Mobile Game Untuk Meningkatkan Keterampilan*

Menulis Cerita Siswa Sekolah Dasar.

- Karyadiputra, E., Pratama, S., Alim Muin, A., Setiawan, A., Yusa Rahman, F., Studi Sistem Informasi, P., Teknologi Informasi, F., & Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, U. (2022). *Pelatihan Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran Prakarya (MGMP Prakarya) SMP Kab. Barito Kuala*. 2(1).
- Magdalena, D., Septina, N., & Riswari, L. A. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas 3 Dalam Pemecahan Masalah Matematis Di SD. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(1), 25–36. <https://doi.org/10.21093/jtikborneo.v5i3.6989>
- Muhammadiyah, U., & Corresponding Author, G. (2021). *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Analisis Penerapan Media Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19* Iqnatia Alfiansyah (Issue1). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Nasution, A., Wardana, A. R., Paramesti, E. A., Febriyanti, A., Husnia Firda, & Azizah Risma. (2023). *Analisis Pemahaman Konseptual Terhadap Motivasi Dan Gaya Belajar Siswa Bimbingan Belajar*.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. In *Edisi : Jurnal Edukasi sdan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Putri, R. A., Magdalena, I., Fauziah, A., & Azizah, F. N. (2020). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IlmiahIndonesia*, Februari, 2020(2), 15763. <http://cerdika.publikasiindonesia.id/index.php/cerdika/index-157->
- Putu, N., Purnami, M. D., Wayan, N., Sulianingsih, W., & Widyantari, E. (2022). *Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi Using Powtoon as a Technology-Based Creative Learning Media*.
- Ruswan, A., Sholihah Rosmana, P., Nafira, A., Khaerunnisa, H., Habibina, I. Z., Alqindy, K., Amanaturrizqi, K., Syavaqilah, W., Studi, P., Guru, P., & Dasar S. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar*. Setiawan, A. (2017). *belajar-dan-*

pembelajaran.

- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). *Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.*
- Sri Lestari, R., Yulianingsih, W., Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Gedung O-, L., & Lidah Wetan Sby Kode Pos, J. (2023). Penerapan Metode Blended Learning Berbasis Aplikasi seTARA Daring untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pasca Pandemi di Program Kesetaraan Paket C PKBM Budi Utama Surabaya. *J+PLUS: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah*, 12(1), 46–57.
- Supit, D., Meiske Maythy Lasut, E., Jerry Tumbel, N., Klabat, U., Airmadidi Bawah, J., & Utara, S. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 05(03), 6994–7003.
- Tampubolon, R., & Damanik, D. P. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Dan Minat Belajar Mahasiswa Fisika Semester Iii Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Darma Agung*, 5, 278–285. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v32i5.4798>
- Taupik, R. P., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1525–1531. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.958>
- Trunojoyo, J., & Sumenep, G. (2025). Pemanfaatan Teknologi dan Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Fitria Nurul Aulia STKIP PGRI SUMENEP Sitti Areni STKIP PGRI SUMENEP Susilo Bambang Yudhiono STKIP PGRI SUMENEP. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 419–431. <https://doi.org/10.61722/jmia>
- Wicaksana, E. J., & Sanjaya, M. E. (2021). *Model PjBL pada Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah dan Kreativitas Mahasiswa Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran*. 6(1), 193–200. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1>