

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMA MAKANAN KEMASAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA SMP

Michelline Unique Shavira <sup>\*1)</sup>, Sjaifuddin <sup>2)</sup>, Septi Kurniasih <sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Prodi Pendidikan IPA, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia.

\* Corresponding author

Email: [michellineunique@gmail.com](mailto:michellineunique@gmail.com) <sup>1)</sup>, [sjaifuddin@gmail.com](mailto:sjaifuddin@gmail.com) <sup>2)</sup>, [kurniasepti@untirta.ac.id](mailto:kurniasepti@untirta.ac.id) <sup>3)</sup>

## Article history:

Submitted: Jan. 17<sup>th</sup>, 2024; Revised: Feb. 08<sup>th</sup>, 2024; Accepted: March 01<sup>th</sup>, 2024; Published: July 28<sup>th</sup>, 2024

## ABSTRAK

Kurangnya kesadaran usia muda tentang pentingnya pola hidup sehat mulai dari makanan yang dikonsumsi, untuk mencegah dan mengatasi hal tersebut, diperlukan suatu solusi peningkatan kualitas gaya hidup manusia terutama pada masa remaja mengenai permasalahan gaya hidup manusia melalui peningkatan kualitas pendidikan, dimana pembelajaran IPA SMP belum berfokus pada materi tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* serta mengetahui kelayakan dan tingkat efisiensi dari media. Model pengembangan yang digunakan adalah 4D dari Thiagarajan. Instrumen penelitian ini meliputi wawancara, lembar validasi, materi dan pengguna serta angket respon siswa. Hasil penelitian memperoleh nilai persentase validasi sebesar 94,4%, ahli media sebesar 95,6%, ahli materi sebesar 96%, dan guru IPA sebesar 91,6%. Hasil tingkat efisiensi uji coba terbatas memperoleh nilai sebesar 84,2%. Dari penilaian ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada tema makanan kemasan sangat berpengaruh dalam menunjang proses pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran; animasi *powtoon*; minat belajar

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam pada hakikatnya berhubungan dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya yaitu gaya hidup manusia. Gaya hidup manusia merupakan isu yang menarik untuk dibahas dalam proses pembelajaran IPA karena berkaitan langsung dengan kehidupan siswa bahkan berpengaruh besar dalam proses perjalanan hidup siswa kedepan. Mata pelajaran IPA membelajarkan materi mengenai penyakit-penyakit pada sistem peredaran darah dan pencernaan manusia serta upaya-upaya dalam menjaga sistem peredaran darah dan pencernaan manusia, juga mengajarkan mengenai zat aditif dan adiktif makanan yang terdapat pada

makanan yang dikonsumsi manusia. Materi-materi tersebut dapat dikemas dengan menarik ke dalam satu tema yaitu makanan kemasan.

Pendidikan IPA menekankan pada pembelajaran berupa pengalaman langsung untuk meningkatkan kemampuan siswa agar siswa mampu memahami fenomena yang terjadi disekitar kehidupan secara ilmiah (Siregar, 2004). Dalam proses pembelajaran IPA diperlukan suatu inovasi yang menarik dalam menyampaikan pesan kepada siswa. Keberhasilan kegiatan pembelajaran bisa dihasilkan dari beberapa faktor, yaitu penyampaian pengalaman pembelajaran siswa oleh guru. Untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, guru

dituntut untuk bisa menghasilkan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang bisa membantu siswa dan guru pada proses belajar dan diharapkan bisa meningkatkan pikiran, minat, perasaan, dan perhatian siswa sehingga terjadi komunikasi yang efektif antara guru dan siswa. Media pembelajaran bisa digunakan dalam menyampaikan pesan dari pembawa ke penerima, membangkitkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa selama proses pembelajaran (Sukiman, 2012).

Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi pengembangan media pembelajaran yang menarik yaitu berupa video animasi *powtoon* dengan tema makanan kemasan untuk menunjang proses pembelajaran *online* sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Mustofa (2022) menyatakan bahwa media audio visual *powtoon* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Pemilihan metode pengembangan pada penelitian ini adalah kesesuaian yang ditemukan di lapangan bahwa diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Model pengembangan 4D dipilih karena menekankan pada tahapan pengembangan yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam mendefinisikan, merancang, mengembangkan dan

menyebarkan produk berupa video animasi.

Model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), dan *Dissemination* (Penyebarluasan) (Sugiyono, 2019), namun pada penelitian ini kami fokuskan pada tahap *develop*, dimana difokuskan pada hasil validasi para ahli dan uji coba terbatas untuk menghasilkan tingkat kelayakan dan tingkat efisiensi dari media yang dikembangkan.

Pada penelitian ini dilakukan tahapan awal yaitu melakukan wawancara dengan guru IPA di 7 SMP Negeri Cilegon, alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena SMPN 7 Cilegon merupakan sekolah yang sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui daring dan terdapat permasalahan yang hendak dijadikan penelitian. Kemudian, dilakukan tahap analisis kebutuhan-kebutuhan yang terkait dengan proses penelitian sesuai dengan tahapan *define* pada model 4D, kemudian dilakukan tahapan perancangan media berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, tahapan ini dilakukan beberapa tahap sesuai dengan tahapan *design*. Selanjutnya, setelah dilakukan tahapan perancangan dilakukan tahap pengembangan berupa media pembelajaran *powtoon* pada tema makanan kemasan, yang selanjutnya dilakukan tahap uji validasi oleh 3 validator diantaranya validasi ahli media, materi, dan guru dengan menggunakan instrument angket. Kemudian, dilakukan serangkaian penyempurnaan media pembelajaran *powtoon* dari hasil validasi dan saran masukan yang diberikan oleh para validator. Tahap terakhir dilakukan uji coba

terbatas pada 15 orang siswa di SMP Negeri Cilegon kelas VIII sebagai tahap menguji keefisienan dari media yang dikembangkan dengan menggunakan angket respon siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap akhir dari penelitian adalah pembuatan Powtoon sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar di kelas VIII pada tema makanan kemasan yaitu *develop* dengan cara mengumpulkan hasil validasi beberapa ahli diantaranya, validasi ahli media, ahli materi dan ahli pengguna (guru). Hasil penilaian validator tersebut disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Keseluruhan Validasi Media Pembelajaran *Powtoon* tema Makanan Kemasan

| No | Validasi Ahli | Hasil Persentase | Kategori     |
|----|---------------|------------------|--------------|
| 1  | Media         | 95,6 %           | Sangat Layak |
| 2  | Materi        | 96,0 %           | Sangat Layak |
| 3  | Pengguna      | 91,6 %           | Sangat Layak |
|    | Keseluruhan   | 94,4 %           | Sangat Layak |

Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil dari para validator menunjukkan persentase yang berbeda namun dengan kategori yang sama yaitu "Sangat Layak", dengan masing-masing hasil persentase validasi 95,6% dari ahli media, 96% dari ahli materi, dan 91,6% dari ahli pengguna, dan hasil keseluruhan sebesar 94,4%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah layak untuk diuji cobakan dengan beberapa masukan dari saran dan masukan para validator demi menyempurnakan hasil media yang dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan meningkatkan minat belajar siswa pada tema makanan kemasan.

## Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menentukan kelayakan elemen-elemen media pada pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dinilai dari 3 komponen diantaranya, grafik, penyajian, dan bahasa. Hasil validasi yang diperoleh terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Persentase Kelayakan Ahli Media

| No | Komponen    | Hasil Persentase | Kategori     |
|----|-------------|------------------|--------------|
| 1  | Grafik      | 97,50 %          | Sangat Layak |
| 2  | Penyajian   | 93,75 %          | Sangat Layak |
| 3  | Bahasa      | 96,40 %          | Sangat Layak |
|    | Keseluruhan | 95,80 %          | Sangat Layak |

Pada tabel dapat dilihat bahwa penilaian pada ketiga komponen mendapatkan kategori sangat layak. Pada media pembelajaran telah memiliki kualitas media yang baik, pada komponen grafik media memiliki resolusi pada *HD Quality 720p* yang bertujuan agar gambar yang ditampilkan jelas dan tajam namun ramah pada semua device. Teks yang digunakan pada media menggunakan font *Poppins Black* dengan ukuran 25-40 disesuaikan dengan judul, penjelasan, atau teks pembicaraan.

Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan kualitas desain dari media animasi *powtoon* sudah sangat layak dan sesuai dengan ketentuan indikator pengembangan media pembelajaran. Batubara (2017) menyatakan bahwa indikator media pembelajaran yang baik adalah memiliki kualitas tampilan diantaranya seperti gambar jelas, desain menarik dan gambar dapat mendukung penjelasan materi.

Media pembelajaran memiliki daya tarik yang baik, ditunjukkan dengan adanya pemilihan keterpaduan warna, audio-visual serta *background*. Kemeriahan design pada media dapat meningkatkan minat belajar siswa (Khalis&Sopian, 2023).

Perpaduan warna yang digunakan pada media berupa warna-warna yang memiliki intensitas tinggi atau warna yang cerah, pemilihan warna juga kontras antara tulisan teks dengan warna background. Hal ini ditujukan untuk menimbulkan kesan menarik serta kejelasan dari media agar dapat dilihat dengan nyaman. Surjono (2017) menyatakan bahwa dalam membuat media pembelajaran perlu memperhatikan penyajian gambar didalamnya, seperti kualitas warna dan penataan gambar sebaiknya tidak terlalu padat serta gambar kompleks sebaiknya di atur dengan baik agar dapat mudah dipahami.

Penyajian kualitas video berupa suara latar (*background*) dan suara narrator masih kurang maksimal karena suara latar masih terlalu besar sehingga dapat mengganggu suara narrator. Suara narrator ditujukan untuk dapat membantu siswa memahami materi yang terkandung dalam media pembelajaran, dalam hal ini perlu diperhatikan penambahan suara latar atau *background* agar tidak menutupi dan mengganggu suara dari narator. Cheppy (2007) mengatakan bahwa sebaiknya penggunaan suara latar pada media pembelajaran memiliki intensitas volume yang rendah sehingga tidak mengganggu suara narrator.

Penambahan audio berupa *background* dan narasi dibuat semenarik mungkin agar

dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sesuai dengan pernyataan Wisada (2019) penambahan *background* pada media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan serta perhatian siswa pada pembelajaran.

Teknik penyajian pada media mengangkat cerita yang menarik dengan menampilkan fenomena-fenomena yang dekat dengan siswa yaitu makanan kemasan. Video animasi tentang bahan makanan kemasan juga digunakan sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan menghindari pembelajaran yang monoton yang bergantung pada buku dan guru. Menurut Astuti & Mustadi (2014) siswa akan lebih termotivasi dalam belajar jika menggunakan animasi dalam penjelasannya.

Hasil validasi pada komponen bahasa memperoleh nilai persentase sebesar 96,4% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini dapat membuktikan bahwa penggunaan bahasa di media pembelajaran *powtoon* sudah menggunakan bahasa sesuai PUEBI dan menggunakan bahasa serta istilah yang mudah dipahami oleh siswa. Madina dkk (2018) kaidah bahasa Indonesia meliputi kaidah ejaan, ketepatan penggunaan tanda baca, dan kalimat.

### **Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi ditujukan untuk menguji kelayakan materi dari media yang akan dikembangkan meliputi isi materi, bahasa serta penyajian. Hasil validasi yang diperoleh terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Persentase Kelayakan Ahli Materi

| No          | Komponen   | Hasil Persentase | Kategori     |
|-------------|------------|------------------|--------------|
| 1           | Isi/Materi | 95,40 %          | Sangat Layak |
| 2           | Bahasa     | 100 %            | Sangat Layak |
| 3           | Penyajian  | 92,80 %          | Sangat Layak |
| Keseluruhan |            | 96,00 %          | Sangat Layak |

Materi pada media pembelajaran *powtoon* dirancang merujuk pada KI, KD, dan Indikator Pembelajaran dengan tema makanan kemasan. Kompetensi Dasar yang di angkat pada tema makanan kemasan berjumlah 3 yaitu diantaranya KD 3.5 mengenai sistem pencernaan manusia, KD 3.7 mengenai sistem peredaran darah, dan KD 3.6 mengenai zat aditif pada makanan.

Dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik perlu memperhatikan tujuan dari pembembangan media tersebut, pembelajaran harus berkaitan dan menunjang tercapainya kompetensi. Wulandari & Purwanto (2017) menyatakan bahwa jika aspek isi yang dicantumkan pada media pembelajaran sudah sesuai dengan KI, dan KD serta tujuan pembelajaran akan dikatakan baik.

Materi makanan kemasan di sajikan dengan bentuk video animasi yang menarik bagi siswa, terdapat gambar, video serta suara yang dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan siswa dan motivasi siswa dalam belajar. Materi juga dijelaskan dengan tambahan suara narrator yang dapat memberikan penjelasan lebih mengenai materi sekaligus dapat menimbulkan pemahaman lebih dalam bagi siswa serta membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan, hal ini dapat meningkatkan kemauan siswa dalam belajar. Azhar (2016) menjelaskan bahwa audio visual dalam proses pembelajaran memegang peran yang

sangat banyak dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

Penyusunan materi pada media pembelajaran *powtoon* di susun dengan model keterpaduan *integrated*. Model keterpaduan *integrated* merupakan pembelajaran yang menggunakan cara menggabungkan beberapa aspek yang saling tumpang tindih (Trianto, 2002). Penyajian materi pada media video animasi *powtoon* sudah sangat jelas, sistematis dan terintegrasi dengan baik. Rohima (2023) media perlu dirancang dengan sistematis dan psikologis melihat dari prinsip belajar agar pembelajaran dapat lebih efektif.

Penyajian materi dalam media materi disajikan dengan elemen-elemen yang secara visual terkait dan menyatu. Kusuma (2015) kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam membuat media pembelajaran video salah satunya adalah kualitas teknik dalam memadukan elemen-elemen yang terdapat dalam media.

### Validasi Ahli Pengguna (Guru)

Tabel 4. Hasil Perhitungan Persentase Kelayakan Ahli Pengguna (Guru)

| No          | Komponen      | Rata-Rata (%) | Kategori     |
|-------------|---------------|---------------|--------------|
| 1           | Isi/Materi    | 88%           | Sangat Layak |
| 2           | Tampilan      | 88,8%         | Sangat Layak |
| 3           | Bahasa        | 95,8%         | Sangat Layak |
| 4           | Minat Belajar | 95%           | Sangat Layak |
| Keseluruhan |               | 91,6%         | Sangat Layak |

Pada 4 tabel diperoleh nilai rata-rata keseluruhan dari 3 validasi ahli pengguna sebesar 91,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini dapat membuktikan bahwa

media yang dikembangkan sudah layak digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan penilaian isi/materi sebesar 88%, tampilan sebesar 88,8%, bahasa sebesar 95,8% dan minat belajar 95%.

Hasil validasi komponen isi/materi memperoleh hasil persentase nilai sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian ini diperoleh dari 2 sub komponen yaitu kesesuaian materi dengan KI, KD, dan indikator dengan nilai persentase sebesar 83% serta keakuratan materi dengan nilai persentase sebesar 92%. Hal ini dapat membuktikan bahwa isi/materi yang terkandung dalam media pembelajaran *powtoon* sudah sesuai dengan KI, KD yang digunakan dalam tema makanan kemasan dan dibawakan dengan menggunakan fenomena yang dekat dengan siswa agar siswa lebih mudah memahami dan mencerna materi, serta *storyline* pada tema makanan kemasan sudah terintegrasi dengan baik sesuai dengan keterpaduan *integrated*. Darmadi (2017) menyebutkan bahwa penggunaan hubungan antara kehidupan nyata dengan pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa karena hal tersebut akan lebih menarik bagi siswa.

Hasil validasi komponen tampilan memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 88,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian ini diperoleh dari 2 sub komponen diantaranya desain tata letak dengan nilai rata-rata persentase sebesar 83% dan penyajian materi sesuai dengan kebutuhan siswa dengan nilai 92%. Hal ini dapat membuktikan bahwa tata letak desain, gambar dan teks pada media sudah

proporsional dan sesuai dengan tingkat kognitif siswa SMP. Nurfadhilah (2021) siswa yang menyukai kegiatan belajar visual dan audio dapat menyukai tampilan media video animasi.

Hasil validasi komponen bahasa memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian ini diperoleh dari 3 sub komponen yaitu penggunaan kaidah bahasa dengan nilai 100%, bahasa interaktif dengan nilai 92% dan bahasa mudah dipahami dengan nilai 96%. Wicaksono (2016) kriteria dalam memberikan pesan yang baik adalah pesan mudah dimengerti oleh pendengar.

Hasil validasi komponen minat belajar diperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian ini diperoleh dari 4 sub komponen yaitu perasaan senang, perhatian siswa, dan motivasi dengan masing-masing nilai 100% serta ketertarikan siswa sebesar 92%. Hal ini dapat membuktikan bahwa media pembelajaran *powtoon* pada tema makanan kemasan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Lativa (2020) menyatakan bahwa media video animasi *powtoon* dapat membuat pembelajaran terasa nyata dan jelas sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.



Media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema makanan kemasan setelah divalidasi oleh para ahli validator, kemudian akan disempurnakan berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Saran dan masukan disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Saran Masukan Validator

| No | Saran Masukan dari Validator   |
|----|--|
| 1  | Musik <i>background</i> pada media volume dikecilkan sedikit sehingga suara pemateri dapat terdengar lebih jelas   |
| 2  | Dalam video ini perlu dijelaskan definisi zat aditif makanan sudah termasuk: pewarna, penyedap, pengawet, pemantap, antioksidan, pengemulsi, pengumpal, pemucat, pengental, dan anti gumpal. |
| 3  | Berdasarkan definisi diatas seharusnya diberikan contoh makanan kemasan pada ingredient kemasannya terkait zat aditif ini  |
| 4  | Masalah penyakit akibat zat aditif dapat dikaitkan dengan dengan penyakit kanker, ginjal, pencernaan, keracunan dan hati.  |
| 5  | Materi makanan kemasan perlu ditambahkan penjelasan materi pencernaan, zat aditif, dan peredaran darah dengan lebih rinci  |
| 6  | Isi video sebaiknya disusun berdasarkan tingkat kognitif sehingga mudah dipahami oleh siswa.   |

## Revisi Produk

Tabel 6. Tampilan Revisi Media Pembelajaran Powtoon

| Sebelum Revisi   | Setelah Revisi  |
|--|---|
|  |  |

## Efektivitas Media Pembelajaran Powtoon

Tabel 7. Hasil Perhitungan Persentase Efisiensi Respon Siswa

| No | Komponen      | (%)   | Kategori       |
|----|---------------|-------|----------------|
| 1  | Grafik        | 81,6% | Sangat Efisien |
| 2  | Bahasa        | 87,5% | Sangat Efisien |
| 3  | Minat Belajar | 83,6% | Sangat Efisien |
|    | Keseluruhan   | 84,2% | Sangat Efisien |

Setelah melalui tahap validasi dan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari para validator, kemudian dilakukan uji coba terbatas pada 15 siswa di SMP Negeri Cilegon. Uji coba terbatas ini ditujukan untuk mengetahui tingkat efisiensi dari media yang telah dikembangkan. Hasil validasi diperoleh keseluruhan komponen memperoleh nilai sebesar 84,2% dengan kategori “Sangat Efisien”. Hasil ini selaras dengan temuan pada penelitian Sari (2023) yang

membuktikan bahwa hasil respon angket siswa pada pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* dengan hasil keseluruhan 88% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian ini diperoleh dari 3 komponen diantaranya grafik dengan nilai sebesar 81,6% dengan kategori “Sangat Efisien”, bahasa dengan nilai sebesar 87,5% dengan kategori “Sangat Efisien” dan minat belajar dengan nilai sebesar 83,6% dengan kategori “Sangat Efisien”.

Pada media pembelajaran *powtoon* siswa diberikan sebuah link video animasi yang dapat diakses melalui *youtube*. Pada media pembelajaran *powtoon* disajikan beberapa gambar, video dan penjelasan narrator yang dapat menarik perhatian siswa (Anggita, 2020). Siswa dapat memperoleh pemahaman tentang bahan makanan kemasan yang disajikan dalam video berupa pentingnya menjaga gaya hidup manusia, terutama makanan yang dikonsumsi sehari-hari. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pada respon siswa memperoleh nilai 83,6% pada komponen minat belajar dengan kategori “Sangat Efisien”.

Pada media pembelajaran *powtoon* sudah dapat meningkatkan minat belajar siswa karena siswa dapat aktif, senang, tertarik dan menaruh perhatian pada serangkaian kegiatan pembelajaran. Selaras dengan penelitian Farida (2021) media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* yang dikembangkan memperoleh hasil uji skala kecil sebesar 87,46% dengan kategori sangat menarik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* memiliki nilai validasi sebesar 94,4% kategori “Sangat Layak” dan hasil tingkat efisiensi memperoleh persentase nilai sebesar 84,2% dengan kategori “Sangat Efisien”. Dari penilaian ini dapat dikatakan bahwa media video animasi *powtoon* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada tema makanan kemasan sangat berpengaruh dalam menunjang proses pembelajaran.

## REFERENSI

- Anggita. 2020. Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Konfiks: Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*. Vol. 7. No. 2. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Amelia, Eka. 2019. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kesulitan Belajar Siswa Kelas X Akuntansi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMK Negeri 1 Makassar*. Diploma Thesis, Universitas Negeri Makassar.
- Astuti, Y. & Mustadi, A. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD*. *Jurnal Prima Edukasia*. [10.21831/jpe.v2i2.2723](https://doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2723)
- Azhar, Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI*. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27. <http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.952>



- Chandra, Fransisca. 2009. *Peran Partisipasi Kegiatan di Alam Masa anak, Pendidikan dan Jenis Kelamin sebagai Moderasi Terhadap Perilaku Ramah Lingkungan*. Program Magister Psikologi Fakultas Psikologi. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Farida, Fina. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VII di SMP/MTs*. Universitas Islam Negeri Kh. Achmad Siddiq Jember. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.
- Kusuma, Dwi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Di Smk Negeri 3 Surakarta*. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*. <https://doi.org/10.20961/bise.v1i1.19930>
- Khalis, S., & Sopian, A. (2023). *Use of E-Comic media through canva to increase the Maharah Kitabah*. 2, 657–668
- Lativa. 2020. *Pengaruh Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring*. Seminar Nasional Penelitian. Vol 1.
- Madina, dkk. 2018. *Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar dalam Berkomunikasi*. *Journal of dedication to papua community*. *J-DEPACE*. <https://doi.org/10.34124/jpkm.v2i2.47>
- Mustofa, Nilda. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Mts Annur Sawahan-Turen*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.
- Nurfadhillah, S., Andriyanto, A., Shadiqa, C. D., Refaldi, R. R., & Hasri, T. 2021. *Pengembangan Media Visual sebagai Upaya Menyampaikan Materi Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Muncul 1*. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Sains*, 3(1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/1290>
- Rohima, Najwa. 2023. *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. Universitas Lambung Mangkurat. Banjarmasin.
- Sari, Diah. 2023. *Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara Siswa Kelas X MAN 1 MUARO JAMBI*. Universitas Jambi. Jambi.
- Siregar, Dewi Salma Prawiradilaga Eveline. (2004), *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and 89 Development* (S. Y. Suryandari (ed.)). Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

Trianto (2002). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Wulandari, Y., & Purwanto W E. 2017. *Kelayakan Aspek Materi Dan Media Dalam Pengembangan Buku Ajar Sastra Lama. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*. <http://dx.doi.org/10.22202/JG.2017.V3i2.2049>

Wicaksono, Luhur. 2016. *Bahasa dalam komunikasi pembelajaran. Jurnal Pembelajaran rospektif*. <http://dx.doi.org/10.26418/jpp.v1i2.19211>

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. 2019. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. Journal of Education Technology*. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>