

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kolaborasi *Powerpoint* dan *Kahoot* pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Permintaan dan Penawaran Kelas X**

*Development Of Elearning Media In The Form Of Powerpoint And Kahoot Collaborations In Teh Subject Of Economics, Demand And Supply Material For Class X*

**Jamrutin Nova<sup>1,\*</sup>, Muhammad Rahmattullah<sup>2,\*</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Ekonomi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia <sup>2</sup>Pendidikan Ekonomi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia \*Email: jamrutinnova06@gmail.com

**Abstrak:** Pesatnya perkembangan teknologi mengharuskan guru agar mengembangkan media pembelajaran kreatif. Proses pembelajaran ekonomi di SMAN 3 Banjarmasin masih banyak menggunakan media konvensional serta kurang bervariasi, sehingga berimbas pada menurunnya pemahaman siswa karena monotonnya pembelajaran. Tujuan penelitian untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbentuk kolaborasi powerpoint dan kahoot pada mata pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran untuk kelas X SMAN 3 Banjarmasin. Dengan menggunakan prosedur *ADDIE*. Hasil penelitian menunjukkan skor validasi ahli media 4,48 berkriteria sangat valid, lalu validasi praktisi 4,42 berkriteria valid. Pada respon siswa diperoleh skor 4,38 berkriteria sangat valid. Uji T-test mendapatkan nilai signifikansi (2-tailed)  $p=0,012<0,05$ , maka secara efektif media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa serta sangat layak untuk diterapkan. Pada analisis soal memperoleh 6 soal yang tidak valid dan 14 soal yang valid, dari segi reliabilitas memperoleh nilai  $ri=0,792$ .

**Kata-Kata Kunci:** *kahoot*, media pembelajaran, *powerpoint*

**Abstract:** *The rapid development of technology requires teachers to develop creative learning media. The process of learning economics at SMAN 3 Banjarmasin still uses conventional media and is less varied, so that it has an impact on the decline in student understanding due to the monotony of learning. The purpose of the study was to determine the feasibility and effectiveness of learning media in the form of collaboration powerpoint and kahoot on economics subject matter of demand and supply for class X SMAN 3 Banjarmasin. By using the ADDIE procedure. The results showed that the media expert's validation score was 4.48 with very valid criteria, then the practitioner's validation was 4.42 with valid criteria. In the student response, a score of 4.38 was obtained with very valid criteria. The T-test got a significance value (2-tailed)  $p = 0.012 < 0.05$ , so the learning media is effectively able to improve students' understanding and is very feasible to be applied. In the analysis of questions obtained 6 invalid questions and 14 valid questions, in terms of reliability obtained a value of  $ri = 0.792$ .*

**Key Words:** *kahoot*, learning media, *powerpoint*

### **PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi mewajibkan guru untuk mengembangkan media kreatif.

Pada proses pembelajaran ekonomi sendiri tidak luput dengan yang namanya penggunaan media pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru ekonomi SMAN 3 Banjarmasin permasalahan yang terdapat pengajar masih

banyak menerapkan media pembelajaran konvensional dan kurangnya pemahaman siswa karena monotonnya pembelajaran. Pada pembelajaran daring saat ini guru sekedar memerintahkan siswa mengerjakan soal yang terdapat dibuku.

Materi yang digunakan ialah permintaan dan penawaran, karena pada materi tersebut hasil belajar siswa masihlah rendah berdasarkan hasil UN SMA.

**Tabel 1**  
**Hasil Ujian SMA Peminatan Ilmu Sosial**  
**Ekonomi pada Provinsi Kalimantan Selatan**  
**Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Indikator Yang Diuji	Re-rata
1	Menjelaskan penyebab kelangkaan (misal kayu, batu alam)	90,90
2	Menentukan masalah pokok ekonomi modern	69,62
3	Menjelaskan fungsi atau tujuan menerapkan sistem ekonomi di suatu negara	66,69
4	Menjelaskan dampak pasar monopoli bagi masyarakat atau pemerintah	56,18
5	Menjelaskan cara pemecahan permasalahan ekonomi	89,40
6	Menentukan arti/penerapannya fungsi permintaan atau fungsi penawaran yang tepat	57,26
7	Menentukan titik keseimbangan pasar	55,59
8	Menyelesaikan masalah di salah satu pelaku ekonomi berdasarkan circulaire flow diagram	39,40
9	Menentukan jenis elastisitas permintaan/penawaran suatu barang	35,31

Sumber: Kemendikbud (2019)

Dari permasalahan kehadiran pembelajaran media pembelajaran dibutuhkan. Salah satunya media pembelajaran yang digunakan yakni *powerpoint* interaktif dan *kahoot* didalamnya yang mengacu pada pemahaman serta penguasaan siswa.

*Powerpoint* ialah media presentasi yang diolah sedemikian rupa dengan menampilkan rangsangan multimedia berupa teks, audio dan video sebagaimana fungsinya selaku media pembelajaran (Muthoharoh, 2019). Sedangkan *kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis *game* yang bertujuan

untuk mereview pengetahuan siswa dalam bentuk kuis ringan dan mengukur hasil belajar siswa (Bicen & Kocakoyun, 2018; Ulya et al., 2020).

*Powerpoint* dan *kahoot* sebelumnya sudah diuji oleh beberapa peneliti yakni peneliti Hotimah & Muhtadi (2017) menyatakan media *powerpoint* interaktif bisa digunakan secara mandiri, memiliki tampilan animasi dan video sehingga siswa tertarik dan mengkonstruksi kemampuan awal yang dimiliki. Sedangkan Ningrum (2018) berpendapat bahwa *kahoot* dapat menjadikan siswa lebih santai saat penerapan evaluasi. Dari penelitian diatas *powerpoint* dan *kahoot* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan tampilan menarik. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berkeinginan mengembangkan media pembelajaran berbentuk kolaborasi *powerpoint* dan *kahoot* pada mata pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran untuk kelas X SMAN 3 Banjarmasin. Adapun tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui kelayakan serta efektifitas media pembelajaran berbentuk kolaborasi *powerpoint* dan *kahoot* pada mata pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran untuk kelas X SMAN 3 Banjarmasin.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai yakni penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi prosedur ADDIE yang meliputi tahapan *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Banjarmasin pada kelas X untuk tahun pelajaran 2021/2022 semester ganjil.

Teknik pengumpulan data memakai angket validasi untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran, serta soal tes yang diberikan pada siswa untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran. Dari data yang dikumpulkan, diperoleh jenis data kualitatif dan kuantitatif yang kemudian dianalisis secara deskriptif melalui konversi nilai. Pedoman konversi nilai

ini diadaptasi dari Sukardjo pada Setyawati (2017).

**Tabel 2**  
**Pedoman Klasifikasi Data Kuantitatif jadi Kualitatif Skala 5**

Skor	Interval Skor	Kriteria
5	> 4,2 s/d 5,0	Sangat Valid
4	>3,4 s/d 4,2	Valid
3	>2,6 s/d 3,4	Kurang Valid
2	>1,8 s/d 2,6	Tidak Valid
1	<1,8	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Setyawati, 2017)

Selanjutnya data yang diperoleh dilakukan perhitungan memakai rumus persentase.

$$\text{Hasil(\%)} = \frac{h}{n} \times 100$$

Data kuantitatif yang didapatkan dari perhitungan persentase kemudian dikonversikan untuk mengetahui kelayakan media.

**Tabel 3**  
**Kategori Kelayakan Media Pembelajaran**

No	Penilaian	Kategori
1	$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
2	$60\% < x \leq 80\%$	Layak
3	$40\% < x \leq 60\%$	Kurang Layak
4	$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
5	$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Dewi & Izzati, 2020)

Sementara itu kriteria kesimpulan untuk pengukuran keefektifan dari media pembelajaran memakai uji T.

**Tabel 4**  
**Ketentuan Pernyataan Hasil Uji T**

No	t hitung	Hipotesis	Pernyataan
----	----------	-----------	------------

1	<0,05	Ho ditolak Ha diterima	Terdapat adanya perbedaan yang signifikan pada pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran
2	>0,05	Ho diterima Ha ditolak	Tidak terdapat adanya perbedaan yang signifikan pada pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Tahapan pertama penelitian ini yakni menganalisis kurikulum yang diterapkan, dan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran ekonomi melalui observasi dan wawancara bersama pengajar ekonomi, serta memberikan solusi yang cocok dari permasalahan tersebut. Kurikulum yang diterapkan ialah kurikulum 13 dengan kompetensi dasar 3.4 yang membahas tentang materi pokok permintaan dan penawaran. Pemilihan materi berdasarkan rendahnya hasil UN terendah. Kemudian permasalahan yang terjadi pada pembelajaran ekonomi yakni kurangnya variasi media, pengajar masih banyak menerapkan media pembelajaran konvensional yang mengakibatkan menurunnya pemahaman siswa karena monotonnya pembelajaran. Pada pembelajaran ekonomi guru. Sehingga diperlukan media pembelajaran menarik yang dapat meningkatkan pemahaman siswa, salah satunya *powerpoint* interaktif dan *kahoot*.

Tahapan kedua dilakukan perancangan media pembelajaran *powerpoint* dan *kahoot* berbentuk sketsa yang dituangkan dalam storyboard yang berguna untuk mendeskripsikan alur cerita media

Tahapan ketiga yakni pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan desain awal yang ditetapkan dilakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan *powerpoint* dan *kahoot*. Didalam media pembelajaran ini memuat materi, contoh kasus dan latihan soal.

**Tabel 5**  
**Hasil Validasi Ahli Media dan Praktisi**

No	Validator	Re-rata	%	Kategori
1	Ahli media	4,2	84	Sangat layak
2	Praktisi	4,42	88,39	Sangat layak

Sumber: Data primer 2021

Dari tabel diatas perolehan hasil validasi ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,2 pada kriteria valid dengan persentase kelayakan 84% dengan kategori sangat layak. Sedangkan dari validasi praktisi didapatkan skor rata-rata keseluruhan 4,42 dengan kriteria sangat valid dengan persentase 88,39% dengan kategori sangat layak. Dari hasil validasi terdapat beberapa perbaikan pada media berdasarkan komentar dan saran validator.

Tahapan selanjutnya, media pembelajaran yang sudah divalidasi dan revisi, kemudian diimplementasikan langsung pada siswa melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

**Tabel 6 Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek	Re-rata	%	Kategori
1	Pembelajaran	4,65	92,96	Sangat layak
2	Operasional	4,33	86,67	Sangat layak
3	Tampilan	4,46	89,17	Sangat layak
	Total	4,48	89,60	Sangat layak

Sumber: Data primer 2021

Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 4,48 berkriteria sangat valid

dengan persentase 89,17% dengan kategori sangat layak. Dengan detail pada aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4,65 dengan kriteria sangat valid dengan persentase 92,96% dengan kategori sangat layak, aspek operasional 4,33 dengan kriteria sangat valid dengan persentase 86,67% pada kategori sangat layak, dan aspek tampilan 4,46 dengan kriteria sangat valid dengan persentase 89,17 pada kategori sangat layak. Selanjutnya media pembelajaran yang telah melewati tahap uji coba kelompok kecil, kemudian melakukan uji coba kelompok besar.

**Tabel 7**  
**Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek	Re-rata	%	Kategori
1	Pembelajaran	4,35	87,07	Sangat layak
2	Operasional	4,09	81,82	Sangat layak
3	Tampilan	4,40	87,95	Sangat layak
	Total	4,48	85,61	Sangat layak

Sumber: Data primer 2021

Hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 4,28 berkriteria valid dengan persentase 85,61% berkategori sangat layak. Dengan detail pada aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4,35 berkriteria sangat valid dengan persentase 81,82% dengan kategori sangat layak, aspek operasional 4,09 dengan kriteria valid dengan persentase 87,95% pada kategori sangat layak, dan aspek tampilan 4,40 dengan kriteria sangat valid dengan persentase 85,61% dengan kategori sangat layak. dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar diperoleh hasil keseluruhan respon siswa terhadap media pembelajaran.

**Tabel 8**  
**Hasil Keseluruhan Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran**

No	Respon- den	Re- rata	%	Kategori
1	Uji coba kelompok kecil	4,48	89,60	Sangat layak
2	Uji coba kelompok besar	4,48	85,61	Sangat layak
	Total	4,38	87,39	Sangat layak

Hasil keseluruhan dari uji coba tersebut memperoleh hasil skor rata-rata 4,38 dengan kriteria sangat valid dengan persentase 87,39% dengan rkategori sangat layak.

Tahapan terakhir yakni evaluasi, media pembelajaran yang telah diimplementasikan pada siswa selanjutnya dilakukan perbaikan akhir berdasarkan komentar dan saran siswa. Kemudian dari segi kevalidan dan kelayakan, media pembelajaran berbentuk kolaborasi powerpoint dan kahoot pada mata pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran kelas X SMAN 3 Banjarmasin bisa dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk diterapkan pada pembelajaran.

Selanjutnya dari pengimplementasian media pembelajaran dengan jumlah 22 responden siswa dilaksanakan pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Adapun dari hasil uji T-test menghasilkan signifikansi (2-tailed)  $p=0,012 < 0,05$ , maka bisa disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Pada analisis soal memperoleh 6 soal yang tidak valid dan 14 soal yang valid, dari segi reliabilitas memperoleh nilai  $r_i=0,792$ .

### Pembahasan

Dalam proses pembelajaran ekonomi permasalahan yang terjadi ialah guru masih banyak menerapkan media pembelajaran konvensional mengakibatkan menurunnya pemahaman siswa karena monotonnya pembelajaran. Hal ini didukung teori Dewi & Izzati (2020) berpendapat bahwa

menurunnya minat siswa terhadap pembelajaran menjadikan siswa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Dari permasalahan tersebut diperlukan media pembelajaran menarik dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Media *powerpoint* dan *kahoot* ini dirancang sedemikian rupa dalam bentuk sketsa yang dituangkan dalam *storyboard* yang berguna untuk mendeskripsikan alur cerita media. Ini didukung teori Imbar et al. (2021) menyatakan bahwa *storyboard* ialah rangkaian diagram yang mendeskripsikan urutan adegan interaktif.

Media pembelajaran divalidasi oleh ahli media dan praktisi dan diuji cobakan melalui uji coba kelompok kecil dan besar pada siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran, dimana hasil yang didapatkan dari validasi ahli media didapatkan skor rata-rata 4,2 dengan kriteria valid dengan presentase kelayakan 84% dengan kategori sangat layak. Sedangkan dari validasi praktisi didapatkan skor rata-rata keseluruhan 4,42 dengan kriteria sangat valid dengan presentase 88,39% dengan kategori sangat layak. Dan hasil keseluruhan dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menghasilkan skor rata-rata 4,38 dengan kriteria sangat valid dan presentase kelayakan 87,39% pada kategori sangat layak.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk kolaborasi *powerpoint* dan *kahoot* pada mata pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran untuk kelas X SMAN 3 Banjarmasin sangat valid dan sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar ekonomi. Hal ini sejalan dengan penelitian Dewi & Izzati (2020) dan Rasydiana et al. (2019) menyatakan bahwa tingkat kevalidan dan kepraktisan media *powerpoint* interaktif dan *kahoot* layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Selanjutnya dari pengimplementasian media pembelajaran dengan jumlah 22 responden siswa dilaksanakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran.

Adapun dari hasil uji T-test menghasilkan signifikansi (2-tailed)  $p=0,012 < 0,05$ , maka bisa disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Secara efektif media pembelajaran berbentuk kolaborasi *powerpoint* dan *kahoot* pada mata pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran untuk kelas X SMAN 3 Banjarmasin mampu meningkatkan pemahaman siswa. Pada analisis soal memperoleh 6 soal yang tidak valid dan 14 soal yang valid, dari segi reliabilitas memperoleh nilai  $r_i=0,792$ . Hal ini sejalan dengan penelitian Hotimah & Muhtadi (2017) dan Darmawan et al. (2020) menyatakan bahwa dari menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* dan *kahoot* dapat meningkatkan pemahaman siswa.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil validasi ahli media, praktisi, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar media pembelajaran berbentuk kolaborasi *powerpoint* dan *kahoot* pada mata pelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran untuk kelas X SMAN 3 Banjarmasin mendapatkan skor kevalidan dan kelayakan yang tinggi. Dari pengimplementasian dapat disimpulkan media pembelajaran efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Saran dari peneliti guru disekolah diharapkan bisa mengembangkan berbagai media kreatif agar siswa tidak merasa cepet bosan dalam pembelajaran dan diharapkan siswa bisa terbiasa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

#### DAFTAR RUJUKAN

Bay, R. R., Algiranto, & Yampap, U. (2021). Penggunaan Media Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 4(2), 125–133.

Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72–93.

<https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>  
Darmawan, R., Rahayu, D., & Prastyo, T. D. (2020). PENGGUNAAN KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR KELAS X TKJ SMK NEGERI 1 GIRITONTRO. *STKIP PGRI Pacitan*, 1–9.

Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217–226.

Hotimah, & Muhtadi, A. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI MIKROORGANISME SMP. *Jurna Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2).

Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1).

Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Jurnal Terbiyah Syariah Islamiah*, 26(1), 21–32.

Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27.

<https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>  
Rasydiana, Hanafi, Y., & Huda, I. S. (2019). Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 5(5), 437–447.

Setyawati, H. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Bioedukasi*, 15(1).

Ulya, H., Laily, N. H., & Hakim, M. L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pai dengan Menggunakan Video Explnansi, Pop Up dan Kahoot. *Edudeena*, 4(1), 39–48.