



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS 1

Sekolah : SMPN 1 Kuta  
 Mata Pelajaran : IPS  
 Kelas/Semester : VII ( tujuh )/Genap  
 Sub Materi Pokok : Kegiatan Ekonomi  
 Alokasi Waktu : 3 x 30 menit (1 x Pertemuan)

### TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Model *Problem Based Learning* peserta didik diharapkan mampu **menganalisis** hubungan antara produksi, distribusi dan konsumsi dengan tepat dan mampu **menyajikan** laporan hasil diskusi tentang produksi, konsumsi dan distribusi dengan baik.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
<b><u>Pendahuluan</u></b>	1. Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, menyanyikan lagu nasional, dan absensi. 2. Memberi apersepsi dengan menayangkan video kelangkaan minyak goreng dan memberikan pertanyaan seputar video tersebut.	Religius Nasionalis Peduli lingkungan	15'
<b><u>Kegiatan Inti</u></b> Tahap – 1 Orientasi peserta didik pada masalah  <b>LITERASI</b>  <b>4Cs</b>  <b>HOTS</b>	<b><i>Creativity Thinking and innovation</i></b> a) Guru memberikan soal pretest b) Guru menayangkan materi yang dibuat dengan menggunakan media powtoon dalam bentuk slide video mengenai pengertian produksi, konsumsi dan distribusi. Dari video yang ditayangkan guru meminta siswa untuk memberikan pertanyaan.	Rasa ingin tahu  Berpikir kreatif	15'
Tahap – 2 Mengorganisasi peserta didik	<b><i>Collaboration</i></b> Peserta didik berbagi peran/tugas dalam kelompoknya untuk menyelesaikan masalah melalui arahan guru	Kerjasama	5'
Tahap – 3 Membimbing peyelidikan	<b><i>Critical Thinking and Problem Solving</i></b> Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan data dan informasi yang sesuai dari berbagai referensi atau sumber, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.	Berpikir kritis	15'
Tahap – 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<b><i>Collaboration</i></b> a) Masing-masing kelompok berdiskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah. b) Guru membantu peserta didik dalam merencanakan, menyiapkan, dan menyajikan laporan hasil solusi pemecahan masalah.	Berpikir kreatif	15'
Tahap – 5	<b><i>Communication</i></b>	Komuni-	15'

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
Menganalisis & mengevaluasi proses pemecahan masalah	a) Guru meminta peserta didik melakukan presentasi untuk menyajikan hasil laporan yang telah mereka buat kepada teman-temannya. b) Melakukan refleksi terhadap hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan. c) Membimbing peserta didik membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran	katif	
<b>Penutup</b>	1. Guru memberikan peserta didik tugas individu untuk membuat ringkasan 2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 3. Peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya.	Mandiri Kreatif Religius	15'

### **PENILAIAN**

**Penilaian Sikap:** Observasi

**Penilaian Pengetahuan:** Tes Tulis

**Penilaian Keterampilan:** Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi

Mengetahui,

Kepala SMPN 1 Kuta

..... 2023

Guru Mata Pelajaran,

.....

.....



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS 1I

Sekolah : SMPN 1 Kuta  
 Mata Pelajaran : IPS  
 Kelas/Semester : VII ( tujuh )/Genap  
 Sub Materi Pokok : Kegiatan Ekonomi  
 Alokasi Waktu : 3 x 30 menit (1 x Pertemuan)

### TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Model *Problem Based Learning* peserta didik diharapkan mampu **menganalisis** konsep interaksi antara manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan politik yang menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi dengan tepat dan mampu **menyajikan** laporan hasil diskusi tentang materi tersebut dengan baik.

### KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
<b><u>Pendahuluan</u></b>	3. Mengucapkan salam, mengecek kebersihan kelas, berdoa, menyanyikan lagu nasional, dan absensi. 4. Memberi apersepsi dengan menayangkan video kegiatan jual beli di pasar tradisional dan memberikan pertanyaan seputar video tersebut.	Religius Nasionalis Peduli lingkungan	15'
<b><u>Kegiatan Inti</u></b> Tahap – 1 Orientasi peserta didik pada masalah  LITERASI  4Cs  HOTS	<b><i>Creativity Thinking and innovation</i></b> b) Guru memberikan soal pretest b) Guru menayangkan materi yang dibuat dengan menggunakan media powtoon dalam bentuk slide video mengenai pengertian permintaan, penawaran, harga dan pasar. Dari video yang ditayangkan guru meminta siswa untuk memberikan pertanyaan.	Rasa ingin tahu  Berpikir kreatif	15'
Tahap – 2 Mengorganisasi peserta didik	<b><i>Collaboration</i></b> Peserta didik berbagi peran/tugas dalam kelompoknya untuk menyelesaikan masalah melalui arahan guru	Kerjasama	5'
Tahap – 3 Membimbing peyelidikan	<b><i>Critical Thinking and Problem Solving</i></b> Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan data dan informasi yang sesuai dari berbagai referensi atau sumber, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.	Berpikir kritis	15'
Tahap – 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<b><i>Collaboration</i></b> c) Masing-masing kelompok berdiskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah. d) Guru membantu peserta didik dalam merencanakan, menyiapkan, dan menyajikan laporan hasil solusi pemecahan masalah.	Berpikir kreatif	15'
Tahap – 5 Menganalisis & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<b><i>Communication</i></b> d) Guru meminta peserta didik melakukan presentasi untuk menyajikan hasil laporan yang telah mereka buat kepada teman-temannya. e) Melakukan refleksi terhadap hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan. f) Membimbing peserta didik membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran	Komuni-katif	15'

Kegiatan/ Sintaks	Deskripsi Kegiatan	PPK	Waktu
<b>Penutup</b>	4. Guru memberikan peserta didik tugas individu untuk membuat ringkasan 5. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 6. Peserta didik mengucapkan salam penutup kepada gurunya.	Mandiri Kreatif Religius	15'

**PENILAIAN**

**Penilaian Sikap:** Observasi

**Penilaian Pengetahuan:** Tes Tulis

**Penilaian Keterampilan:** Unjuk Kerja Kegiatan diskusi dan presentasi

Mengetahui,  
Kepala SMPN 1 Kuta

..... 2023  
Guru Mata Pelajaran,



**VALIDASI INSTRUMEN**

**“PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA  
DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS**

**(STUDI KASUS PADA SISWA KELAS VII A SEKOLAH  
MENENGAH**

**PERTAMA NEGERI 1 KUTA)”**



**DISUSUN OLEH :**

**NI PUTU AYU DIAH LESTARI**

**NIM. 2029091013/TA2020**

**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PASCA  
SARJANA UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**2022**

Validasi Instrumen Tesis oleh Ni Putu Ayu Diah Lestari, S.Pd. NIM. 2029091013  
ini telah

disetujui oleh pembimbing 1 dan 2 pada tanggal: 12 April 2022



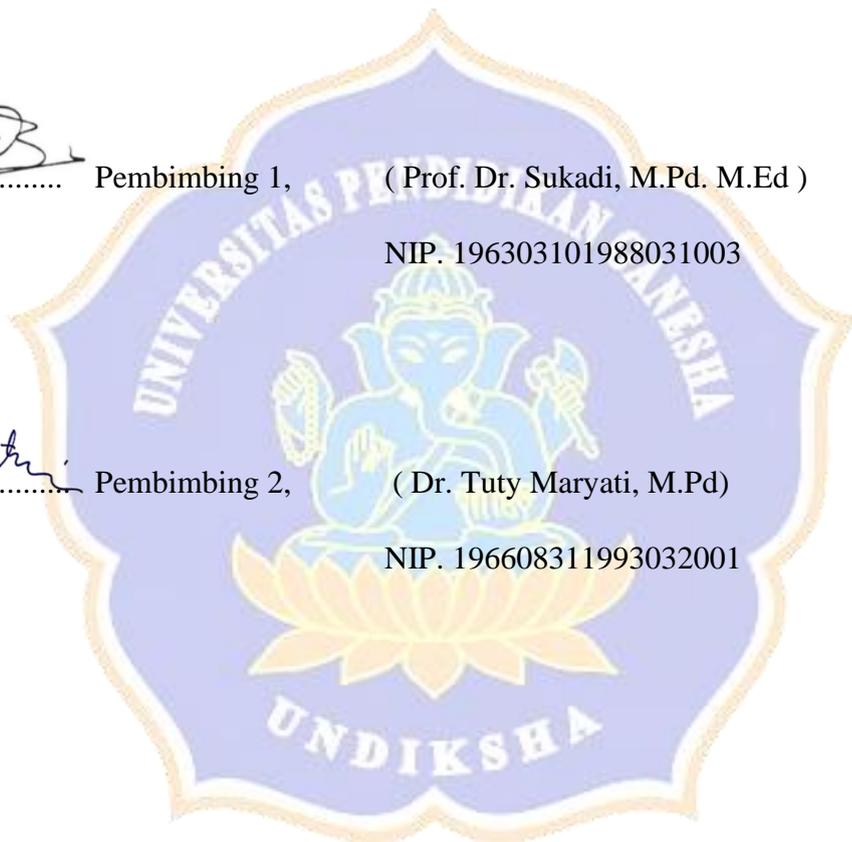
..... Pembimbing 1, ( Prof. Dr. Sukadi, M.Pd. M.Ed )

NIP. 196303101988031003



..... Pembimbing 2, ( Dr. Tuty Maryati, M.Pd )

NIP. 196608311993032001



## A. Konsep Penelitian/Grand Teori

Menurut studi pendahuluan, faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kuta adalah berhubungan dengan media pembelajaran IPS yang selama ini diterapkan oleh guru IPS kelas VII sebelumnya yang cenderung bersifat konvensional. Pembelajaran IPS yang konvensional cenderung kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar yang bermakna, belajar berbasis nilai, belajar secara terintegrasi, belajar yang menantang, dan belajar yang membuat siswa aktif (Dharmawati : 2016).

Tujuan pembelajaran IPS menurut Pusat Kurikulum (2006: 7) adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Dalam praktek pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru di SMP Negeri 1 Kuta tentunya bukan hal yang mudah untuk mewujudkan tujuan akhir pembelajaran IPS mengingat proses pembelajaran yang pasif akibat media pembelajaran yang kurang menarik. Siswa akan lebih sulit menerima pembelajaran jika kondisi kelas kurang menyenangkan. Keberhasilan anak untuk menerima mata pelajaran IPS akan ditentukan oleh kematangan pelaksanaan pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru khususnya media pembelajaran yang dipersiapkan. Seorang guru IPS juga harus terus berinovasi untuk mengembangkan media yang tepat dan efektif dalam kegiatan belajar-mengajar. Dengan begitu, proses belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat menyerap pelajaran dengan lebih mudah. Perlu adanya pendataan terkait bagaimana penggunaan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu *Powtoon*. *PowToon* merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan

timeline yang sangat mudah (Hendrik, 2015).

## **B. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa baik pada ranah penguasaan konsep, pemahaman nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan sosial.
2. Menjelaskan hambatan/kendala/kesulitan yang dihadapi guru dan siswa dalam media pembelajaran *Powtoon* untuk dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa baik pada ranah penguasaan konsep, pemahaman nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan sosial.
3. Menjelaskan upaya yang dilakukan guru dan siswa dalam mengatasi hambatan/kendala/kesulitan tersebut, sehingga media pembelajaran *Powtoon* dapat efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa baik pada ranah penguasaan konsep, pemahaman nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan sosial.

## **C. Definisi Operasional Variabel**

Operasional variabel bertujuan memberikan pedoman pada pelaksanaan pengukuran suatu variabel didasarkan pada hal-hal yang dapat diamati dan dapat diukur. Untuk menggambarkan variabel penelitian maka akan diberikan definisi operasional pada variabel penelitian. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel penelitian yaitu Media Pembelajaran *Powtoon* sebagai variabel bebas sedangkan Minat Belajar dan Hasil Belajar sebagai variabel terikat.

### **1. Variabel bebas**

Variabel bebas yaitu variabel yang dimanipulasi secara sistematis oleh variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Powtoon*. *PowToon* merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Hendrik, 2015). Data pada penelitian ini diambil dengan kuisioner

menggunakan skala likert. Data ini diperoleh dari RPP dan langkah-langkah pembelajaran dengan media pembelajaran *Powtoon*.

2. Variabel terikat merupakan variabel yang diukur sebagai akibat terjadinya manipulasi pada variabel bebas, atau bisa dikatakan sebagai variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Minat Belajar dan Hasil Belajar. Minat merupakan rasa atau ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas yang muncul setelah adanya interaksi atau suatu proses. Dalam penelitian ini data minat belajar diambil dengan menggunakan kuisisioner dengan skala likert dan dibagikan kepada seluruh siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kuta. Variabel terikat selanjutnya adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Dalam penelitian ini data hasil belajar diperoleh menggunakan tes pilihan ganda.

#### D. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penilaian RPP dan Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media *Powtoon*

##### PETUNJUK

Berilah skor pada indikator/aspek yang diamati dengan cara memberi angka 1,2,3, 4, atau 5 pada kolom skor sesuai penilaian dengan kriteria sebagai berikut!

- Skor 1 : Sangat kurang  
 Skor 2 : Kurang  
 Skor 3 : Cukup  
 Skor 4 : Baik  
 Skor 5 : Sangat baik

NO	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

---

1	Ketepatan dan kejelasan perumusan indikator dan tujuan pembelajaran					
2	Tujuan pembelajaran mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan tingkat tinggi					
3	Pemilihan dan penyusunan materi pelajaran sesuai dengan perkembangan siswa					
4	Kesesuaian dan ketepatan pemilihan strategi pembelajaran					
5	Kesesuaian langkah-langkah / skenario pembelajaran					
6	Pembelajaran melibatkan peran aktif siswa secara mandiri dan kelompok					
7	Pembelajaran menstimulasi nilai-nilai karakter					
8	Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu					
9	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> relevan dengan materi yang diajarkan					
10	Ketepatan dan kejelasan penilaian proses dan hasil belajar					
11	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> mampu mewujudkan tujuan pembelajaran					
12	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> relevan dengan strategi pembelajaran yang digunakan					

### **Pelaksanaan Pembelajaran**

<b>A</b>	<b>Pendahuluan</b>					
1	Kebermaknaan salam dan doa bersama oleh siswa					
2	Apersepsi yang diberikan guru mampu menarik dan					

	mengarahkan perhatian siswa ke tujuan pembelajaran					
3	Apersepsi mampu memotivasi belajar siswa					
4	Penyampaian tujuan pembelajaran jelas dan bermakna bagi siswa					
5	Persiapan pemberian materi dengan media pembelajaran <i>Powtoon</i> dilakukan secara efektif					
<b>B</b>	<b>Inti Pembelajaran</b>					
6	Kegiatan eksplorasi melalui membaca materi di buku bermakna dan mengaktifkan siswa					
7	Sumber belajar yang digunakan tepat, bermakna, dan kontekstual					
8	Ketepatan prates diberikan setelah siswa membaca materi di buku					
9	Kerja kelompok secara kooperatif dalam kegiatan elaborasi bermakna dan mengaktifkan siswa					
10	Media <i>Powtoon</i> untuk menampilkan materi sebelum diadakan diskusi kelompok mengarahkan belajar siswa					
11	Materi pelajaran yang didiskusikan siswa menarik dan menantang usaha belajar siswa					
12	Refleksi terhadap hasil kerja kelompok pada fase konfirmasi terarah dan jelas dilakukan siswa					
13	Kebermaknaan tugas pemajangan dan presentasi yang dilakukan siswa					
14	Penilaian, klarifikasi, dan penghargaan yang diberikan guru mampu menguatkan dan memotivasi belajar siswa					

15	Ketepatan alokasi waktu yang disediakan untuk setiap fase pembelajaran					
16	Proses pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i> merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi					
17	Proses pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i> menstimulasi rasa ingin tahu dalam proses pemecahan masalah					
18	Proses pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i> membina nilai-nilai karakter unggul (jujur, disiplin, kerja keras, keuletan, peduli, kerja sama, toleransi, penghargaan terhadap perbedaan)					
<b>C</b>	<b>Penutup</b>					
19	Memberikan kesempatan siswa menyimpulkan hasil belajar					
20	Pascates menilai hasil belajar siswa secara bermakna					
21	Memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi pengalaman belajar					
22	Memberikan siswa tugas kokurikuler untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri					
<b>TOTAL SKOR RPP + PELAKSANAAN PEMBELAJARAN</b>						
Rata-Rata		X =				

## 2. Kisi-Kisi Pengukuran\ Minat Belajar Siswa

No.	Variabel	Indikator	No. Soal		Jumlah
			Positif	Negatif	

1	Minat Belajar	Menyukai pembelajaran IPS yang diajarkan oleh guru	1, 3, 8, 9, 10, 19	15, 16, 17, 22	10
		Menyenangi Pembelajaran dengan memanfaatkan media <i>powtoon</i>	2, 14, 21	12, 20, 23	6
		Semangat belajar karena menyenangkan pola pembelajaran yang nyaman	4, 5, 6, 11, 24, 25	7, 13, 18	9
<b>TOTAL</b>					<b>25</b>

### 3. Kisi – Kisi Penilaian Hasil Belajar

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Taksonomi Bloom	Nomor Soal	Jumlah Soal
3.3. Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi,	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian permintaan dan penawaran 2. Siswa dapat	C1	2, 4, 7, 8, 13, 14, 15,	7
		C2	1, 5, 12, 17	4

permintaan dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, social, dan budaya Indonesia.	menyebutkan faktor yang dapat mempengaruhi permintaan dan penawaran	C3	6, 9, 10, 16, 19, 20	6
	3. Siswa dapat mendeskripsikan hukum permintaan dan penawaran	C4	3, 11, 18	3
<b>Total</b>				<b>20</b>



### Skala Nilai dan Sikap Sosial IPS

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Kelas : VII  
 Sekolah : SMP Negeri 1 Kuta  
 Waktu : 5 menit

#### A. Petunjuk

1. Responlah semua pernyataan nilai dan sikap berikut dengan memberi tanda silang (X) pada kolom pilihan SS (sangat setuju), S (setuju), R (ragu-ragu), KS (kurang setuju), dan TS (tidak setuju) sesuai dengan penilaian dan sikap kamu seperti contoh yang diberikan.
2. Jika kamu salah memberikan jawaban dan hendak mengulang, coretlah jawaban yang salah dan gantikan dengan jawaban yang benar.
3. Selamat bekerja!

#### B. Contoh

NO	PERNYATAAN	RESPON				
		SS	S	R	KS	TS
1	Untuk menghemat biaya produksi, produsen menggunakan bahan baku kualitas rendah dan dijual dengan harga tinggi					X
2						

#### C. Pernyataan dan Respon

NO	PERNYATAAN	RESPON				
		SS	S	R	KS	TS
1	Produsen seharusnya memproduksi barang sebanyak-banyaknya agar tidak terjadi kelangkaan barang					
2	Kondisi geografis dan jarak konsumen bisa menyebabkan harga jual barang yang tinggi					
3	Peningkatan mutu hasil produksi dapat mengurangi lapangan pekerjaan sehingga pengangguran akan semakin meningkat					
4	Sebagai warga negara yang menghargai produk-produk karya anak bangsa kita harus hidup konsumtif yang tanpa batas					
5	Petani sayur atau petani buah-buahan secara langsung menjual hasil produksinya ke tangan konsumen (masyarakat) dengan harga tinggi					
6	Mutu produk dari luar negeri lebih bagus kualitasnya oleh sebab itu kita senantiasa harus menggunakan produk dari luar negeri					
7	Distribusi barang harus dilakukan di daerah perkotaan saja agar tidak memerlukan biaya lebih jika didistribusikan di daerah yang aksesnya masih sulit					
8	Konsumen Indonesia harus melakukan importir dari luar negeri demi kualitas produk yang lebih baik					

9	Semakin banyak produsen dalam suatu daerah akan menyebabkan konflik antar produsen					
10	Pabrik handphone yang menghasilkan handphone tidak menjualnya secara langsung ke konsumen, namun melalui agen/ toko-toko handphone dengan harga murah					



## ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

NAMA :

KELAS :

SEKOLAH :

Petunjuk

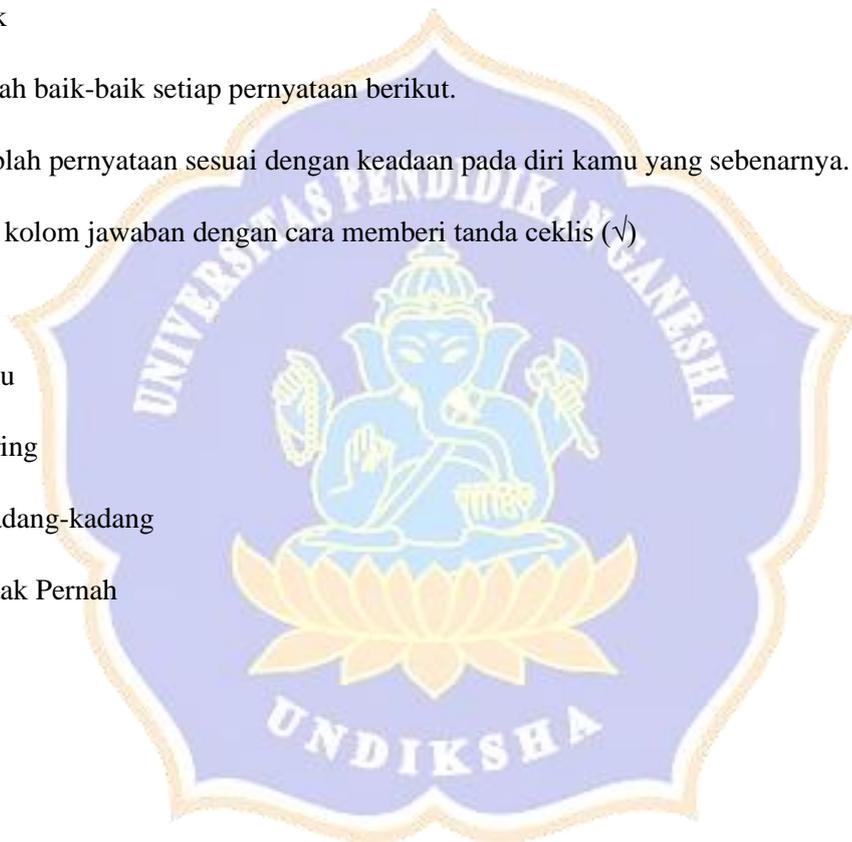
1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan berikut.
2. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada diri kamu yang sebenarnya.
3. Isilah kolom jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (√)

S : Selalu

SR : Sering

KK : Kadang-kadang

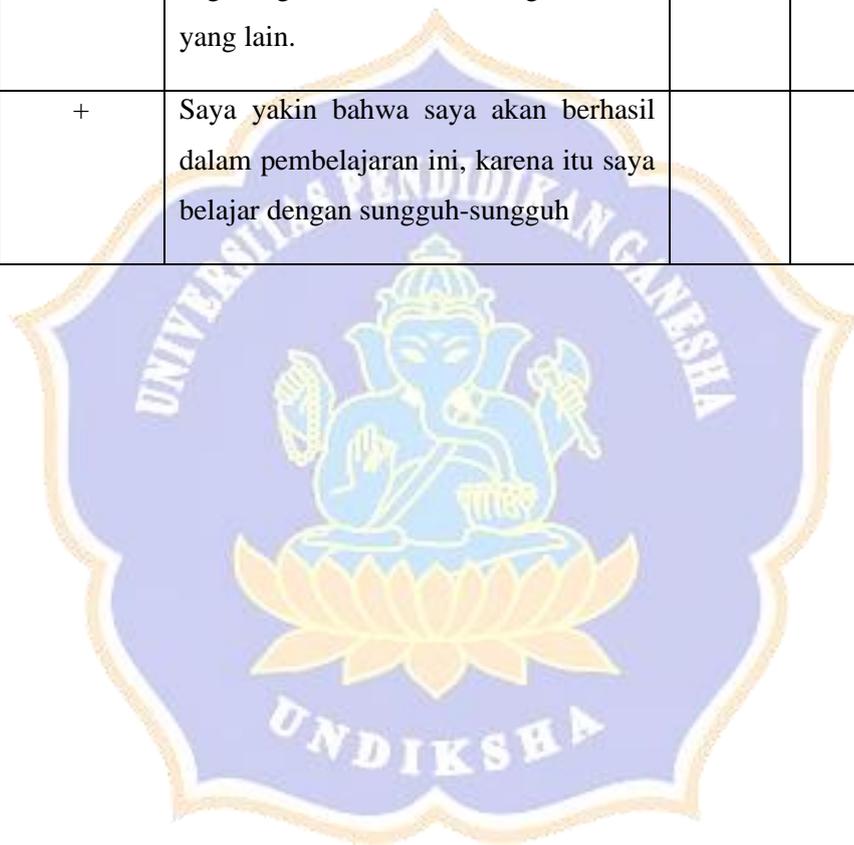
TP : Tidak Pernah



No.	Butir (+/-)	Soal	S	SR	KK	TAPI
1	+	Saya tertarik dengan pelajaran IPS				
2	+	Saya memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan media <i>powtoon</i>				
3	+	Saya bersemangat ketika guru mengajarkan pelajaran IPS				
4	+	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas				
5	+	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok.				
6	-	Saya merasa senang apabila guru membatalkan ulangan.				
7	-	Saya merasa senang apabila tugas dari guru tidak jadi dikumpulkan.				
8	+	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karena sudah mempelajari materi IPS				
9	+	Saya segera menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa menunda				
10	+	Saya membaca buku IPS lain, yang belum pernah disampaikan oleh guru.				

11	+	Saya mengerjakan latihan soal di rumah meskipun tidak ada tugas dari guru.				
12	-	Saya tidak mencatat materi yang disampaikan oleh guru dengan media <i>powtoon</i>				
13	-	Saya menanggapi teman bila mengajak bicara saat pelajaran berlangsung				
14	+	Saya mencatat poin penting yang disampaikan guru dengan media <i>powtoon</i>				
15	-	Saya tidak berusaha memahami materi yang disampaikan karena tidak tertarik				
16	-	Saya santai saja saat ada tugas kelompok, biar anak yang pandai saja yang menyelesaikan dan tinggal menunggu hasilnya				
17	-	Saya merasa bosan saat pelajaran IPS berlangsung				
18	-	Saya mengerjakan PR mendadak di sekolah				
19	+	Saya belajar IPS setiap hari tanpa paksaan.				
20	-	Saya tidak tertarik belajar menggunakan media <i>powtoon</i> karena penggunaannya yang sulit				
21	+	Menurut saya pelajaran IPS dengan media <i>powtoon</i> menyenangkan.				

22	-	Saya mengikuti ajakan teman untuk membolos pembelajaran IPS jika ada kesempatan				
23	-	Saya asyik membuka aplikasi lain ketika guru sedang menerangkan dengan media <i>powtoon</i>				
24	+	Saya berusaha memperoleh nilai yang bagus agar tidak kalah dengan teman yang lain.				
25	+	Saya yakin bahwa saya akan berhasil dalam pembelajaran ini, karena itu saya belajar dengan sungguh-sungguh				



## LEMBAR EVALUASI

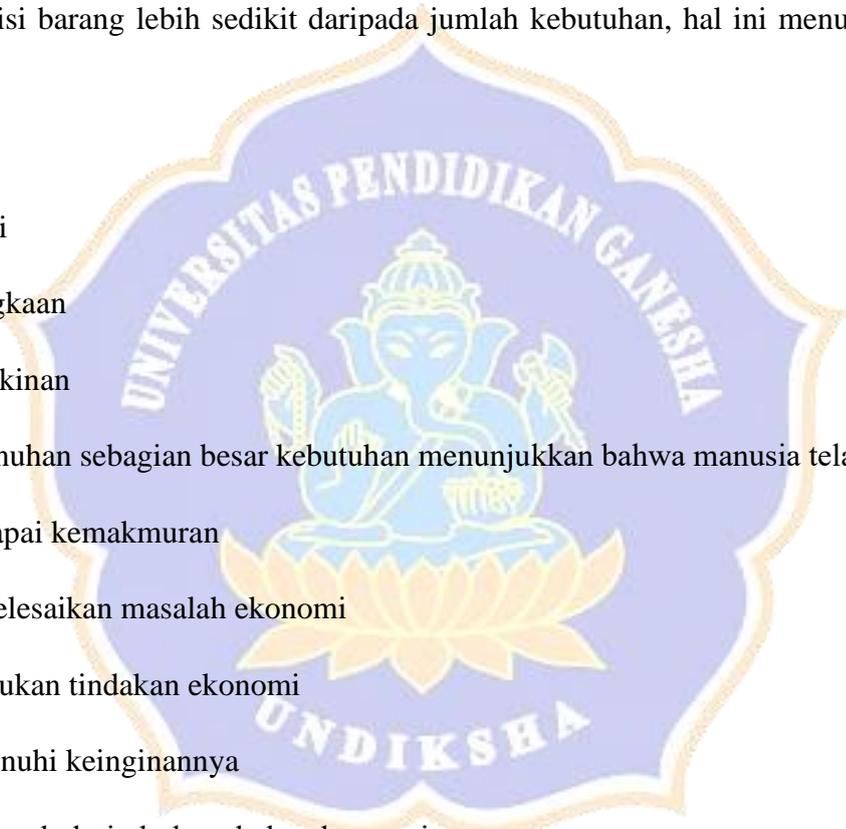
**Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Kuta**

**Kelas/Semester : VII/II**

**Materi : 3. Aktivitas Manusia Dalam Memenuhi**

---

### Kebutuhan

1. Kondisi barang lebih sedikit daripada jumlah kebutuhan, hal ini menunjukkan ....
    - a. inflasi
    - b. deflasi
    - c. kelangkaan
    - d. kemiskinan
  2. Pemenuhan sebagian besar kebutuhan menunjukkan bahwa manusia telah ....
    - a. mencapai kemakmuran
    - b. menyelesaikan masalah ekonomi
    - c. melakukan tindakan ekonomi
    - d. memenuhi keinginannya
  3. Sebab pokok timbulnya kelangkaan yaitu ....
    - a. ketidakseimbangan antara jumlah kebutuhan yang banyak sementara jumlah alat pemuas kebutuhan terbatas
    - b. banyak masyarakat kaya daripada masyarakat miskin
    - c. adanya proteksi dari pemerintah
    - d. banyaknya pengusaha yang menguasai perdagangan
- 

4. Sumber daya alam di bawah ini bersifat terbatas, kecuali ....
- air
  - udara
  - sinar matahari
  - barang tambang
5. Sumber daya dikatakan langka jika ....
- sulit didapat
  - jumlahnya tidak mencukupi
  - jarang ada
  - ada pada zaman dahulu
6. Dalam menghadapi dampak kelangkaan ekonomi maka manusia seharusnya ....
- dapat berhemat dalam belanja
  - mempunyai penghasilan besar
  - melakukan suatu pilihan dan menyusun skala prioritas kebutuhan
  - menambah usaha
7. Manusia berusaha untuk memenuhi kebutuhan dengan tujuan ....
- mencari keuntungan
  - mencapai kemakmuran
  - mencapai kesenangan
  - mencapai kelangkaan
8. Berdasarkan subjek yang membutuhkan alat-alat tulis bagi seorang pelajar termasuk kebutuhan ....
- primer

b. sekunder

c. individu

d. sekarang

9. Karena kompor gas rusak, bu Dewi terpaksa memasak dengan kompor minyak. Kompor gas yang diganti dengan kompor minyak termasuk barang ....

a. bebas

b. komplementer

c. illith

d. substitusi

10. Contoh kebutuhan manusia yang dipengaruhi faktor alam ....

a. zaman dahulu orang memakai kuda untuk transportasi sekarang memakai motor atau mobil

b. orang sakit membutuhkan obat, orang lapar membutuhkan makanan

c. orang di daerah pantai membantu baju tipis, orang di daerah pegunungan membutuhkan baju tebal

d. ibu rumah tangga membutuhkan alat-alat memasak, pelajar membutuhkan seragam dan buku pelajaran

11. Konsumsi Eva terhadap bakso lebih tinggi dibanding konsumsi Rosi yang lebih menyukai pempek. Hal ini menunjukkan perbedaan....

A. pendapatan

B. keinginan

C. harga

D. selera

12. Tingkat konsumsi seseorang dapat dipengaruhi oleh harga barang yang

dikonsumsi. Jika harga barang-barang konsumsi naik, orang akan ....

- A. menambah jumlah barang yang dikonsumsi
- B. menambah jumlah jasa yang dikonsumsi
- C. mengurangi jumlah barang yang dikonsumsi
- D. beralih membeli barang yang dikonsumsi

13. Produksi dalam arti sempit adalah ....

- A. menciptakan barang dan jasa
- B. mengambil langsung dari alam
- C. menciptakan dan meningkatkan keindahan barang dan jasa
- D. menciptakan dan meningkatkan kegunaan barang dan jasa

14. Diantara jawaban berikut yang bukan tujuan distribusi, yaitu ....

- A. menyalurkan barang dari produsen ke konsumen
- B. membantu kegiatan produsen dengan meningkatkan hasil produksi melalui pemasaran
- C. membantu meningkatkan kegunaan barang
- D. menjual barang dengan harga murah

15. Maksud kreatif, yaitu ....

- A. kemampuan berpikir kreatif
- B. memiliki kemampuan mencipta
- C. memiliki kemampuan memperkenalkan hal baru
- D. memiliki kemampuan mengembangkan hal baru

16. Manfaat yang dapat diperoleh jika seseorang memiliki jiwa wirausaha, yaitu dapat ....

- A. mengandalkan orang lain
- B. memimpin diri sendiri
- C. mengandalkan orang tua
- D. memimpin semua orang

17. Jumlah barang dan jasa yang akan dibeli pada berbagai tingkat harga tertentu dan waktu tertentu disebut ....

- A. permintaan
- B. penawaran
- C. hukum permintaan
- D. hukum penawaran

18. kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan di bawah ini!

- (1) Memberi pinjaman tanpa bunga untuk modal usaha.
- (2) Membeli barang yang dianggap perlu dan penting.
- (3) Menyisihkan dana untuk membantu sesama.
- (4) Membeli barang yang berkualitas.
- (5) Membantu orang lain yang mengalami kesulitan.

Berdasarkan pernyataan di atas yang merupakan kegiatan manusia sebagai makhluk sosial ditunjukkan oleh nomor ....

- A. 1, 2, dan 3
- B. 1, 2, dan 4
- C. 1, 3, dan 4
- D. 1, 3, dan 5

19. Berikut yang termasuk dalam motif ekonomi bagi pengusaha ialah....

- A. biaya produksi setinggi-tingginya
- B. mencari laba sebanyak-banyaknya
- C. menerima pegawai sebanyak-banyaknya
- D. memproduksi barang sebanyak-banyaknya

20. Kebutuhan mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia karena menentukan ....

- a. tingkat kemakmuran masyarakat
- b. status sosial masyarakat
- c. kesejahteraan keluarga
- d. kelangsungan hidup manusia

**Kunci Jawaban :**

- 1. C
- 2. A
- 3. A
- 4. D
- 5. B
- 6. C
- 7. B
- 8. C
- 9. C
- 10. C
- 11. D
- 12. C
- 13. A
- 14. D



- 15. B
- 16. D
- 17. A
- 18. D
- 19. B
- 20. D

**E. Penilaian Judges**

**Penilaian Judges Terhadap Instrumen Penelitian**

Berilah tanda cek (v) pada kolom yang menurut penilaian Bapak/Ibu terhadap butir-butir pernyataan dalam instrument. Apabila ada komentar/saran mohon secara langsung ditulis pada tempat yang tersedia di bagian bawah kolom penilaian.

Keterangan :

- SR : Sangat Relevan
- R : Relevan
- KR : Kurang relevan
- TR : Tidak Relevan



**PENILAIAN JUDGES 1**

NO	INDIKATOR	SKOR			
		SR	R	KR	TR

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

1	Ketepatan dan kejelasan perumusan indikator dan tujuan pembelajaran		√		
2	Kesesuaian langkah-langkah / skenario pembelajaran		√		

3	Pemilihan dan penyusunan materi pelajaran sesuai dengan perkembangan siswa		√		
4	Kesesuaian dan ketepatan pemilihan strategi pembelajaran		√		
5	Ketepatan dan kejelasan penilaian proses dan hasil belajar		√		
6	Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		√		
7	Pembelajaran melibatkan peran aktif siswa secara mandiri dan kelompok		√		
8	Pembelajaran menstimulasi nilai-nilai karakter		√		
9	Tujuan pembelajaran mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan tingkat tinggi		√		
10	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> relevan dengan materi yang diajarkan		√		
11	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> mampu mewujudkan tujuan pembelajaran		√		
12	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> relevan dengan strategi pembelajaran yang digunakan		√		

### Pelaksanaan Pembelajaran

<b>A</b>	<b>Pendahuluan</b>				
13	Kebermaknaan salam dan doa bersama oleh siswa		√		
14	Apersepsi yang diberikan guru mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa ke tujuan pembelajaran		√		
15	Apersepsi mampu memotivasi belajar siswa		√		
16	Penyampaian tujuan pembelajaran jelas dan bermakna bagi		√		

	siswa				
17	Persiapan pemberian materi dengan media pembelajaran <i>Powtoon</i> dilakukan secara efektif		√		
<b>B</b>	<b>Inti Pembelajaran</b>				
18	Kegiatan eksplorasi melalui membaca materi di buku bermakna dan mengaktifkan siswa		√		
19	Sumber belajar yang digunakan tepat, bermakna, dan kontekstual		√		
20	Ketepatan prates diberikan setelah siswa membaca materi di buku		√		
21	Kerja kelompok secara kooperatif dalam kegiatan elaborasi bermakna dan mengaktifkan siswa		√		
22	Ketepatan alokasi waktu yang disediakan untuk setiap fase pembelajaran		√		
23	Materi pelajaran yang didiskusikan siswa menarik dan menantang usaha belajar siswa		√		
24	Refleksi terhadap hasil kerja kelompok pada fase konfirmasi terarah dan jelas dilakukan siswa		√		
25	Kebermaknaan tugas pemajangan dan presentasi yang dilakukan siswa		√		
26	Penilaian, klarifikasi, dan penghargaan yang diberikan guru mampu menguatkan dan memotivasi belajar siswa		√		
27	Media <i>Powtoon</i> untuk menampilkan materi sebelum diadakan diskusi kelompok mengarahkan belajar siswa		√		
28	Proses pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i> merangsang		√		

	keaktivitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi				
29	Proses pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i> menstimulasi rasa ingin tahu dalam proses pemecahan masalah		√		
30	Proses pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i> membina nilai-nilai karakter unggul (jujur, disiplin, kerja keras, keuletan, peduli, kerja sama, toleransi, penghargaan terhadap perbedaan)		√		
<b>C</b>	<b>Penutup</b>				
31	Memberikan kesempatan siswa menyimpulkan hasil belajar		√		
32	Pascates menilai hasil belajar siswa secara bermakna		√		
33	Memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi pengalaman belajar		√		
34	Memberikan siswa tugas kokurikuler untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri		√		

**Komentar/Saran:**

Singaraja, 21 Juli 2022

Judges I,



Ida Bagus Made Astawa

## RESPON JUDGES

### TERHADAP PEDOMAN ANGKET MINAT BELAJAR

Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai validator akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan lembar angket minat belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

- 1 = Tidak Relevan (tidak sesuai, tidak jelas, tidak operasional)
- 2 = Kurang Relevan (sesuai, tidak jelas, kurang operasional)
- 3 = Relevan (sesuai, jelas, kurang operasional)
- 4 = Sangat Relevan (sesuai, jelas, operasional)

Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuannya dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Respon Judges			
	TR	KR	R	SR
1				√
2			√	
3				√
4			√	
5			√	
6			√	
7			√	
8			√	
9			√	
10			√	
11			√	

12			√	
13			√	
14			√	
15			√	
16		√		
17			√	
18			√	
19			√	
20			√	
21			√	
22			√	
23			√	
24			√	
25			√	

Saran/Komentar Judges :

Butir yang kurang relevan dapat direlevankan dengan memperbaiki kalimatnya.



Singaraja, 21 Juli 2022

Judges I,

Ida Bagus Made Astawa

**RESPON JUDGES**  
**TERHADAP PEDOMAN TES HASIL BELAJAR**

Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai validator akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan lembar tes hasil belajar IPS. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek ( v ) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

- 1 = Tidak Relevan (tidak sesuai, tidak jelas, tidak operasional)
- 2 = Kurang Relevan (sesuai, tidak jelas, kurang operasional)
- 3 = Relevan (sesuai, jelas, kurang operasional)
- 4 = Sangat Relevan (sesuai, jelas, operasional)

Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuannya dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Respon Judges			
	TR	KR	R	SR
1		√		
2			√	
3		√		
4			√	
5			√	
6				√
7			√	
8				√
9			√	
10		√		
11			√	

12			√	
13			√	
14			√	
15			√	
16			√	
17			√	
18				√
19				√
20			√	
21			√	
22			√	
23			√	
24			√	
25			√	

Saran/Komentar Judges :

- Jika yang kurang relevan diperbaiki kalimatnya, akan menjadi relevan.
- Jika memungkinkan basis pertanyaannya adalah HOTS dengan kemampuan yang berada pada level C4 (Menganalisis) ke atas.

Singaraja, 21 Juli 2022

Judges I,



Ida Bagus Made Astawa

## PENILAIAN JUDGES 2

NO	INDIKATOR	SKOR			
		SR	R	KR	TR
<b>Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)</b>					
1	Ketepatan dan kejelasan perumusan indikator dan tujuan pembelajaran		v		
2	Tujuan pembelajaran mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan tingkat tinggi	v			
3	Pemilihan dan penyusunan materi pelajaran sesuai dengan perkembangan siswa		v		
4	Kesesuaian dan ketepatan pemilihan strategi pembelajaran		v		
5	Kesesuaian langkah-langkah / skenario pembelajaran		v		
6	Pembelajaran melibatkan peran aktif siswa secara mandiri dan kelompok	v			
7	Pembelajaran menstimulasi nilai-nilai karakter		v		
8	Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		v		
9	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> relevan dengan materi yang diajarkan		v		
10	Ketepatan dan kejelasan penilaian proses dan hasil belajar		v		
11	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> mampu mewujudkan tujuan pembelajaran		v		
12	Media pembelajaran <i>Powtoon</i> relevan dengan strategi		v		

	pembelajaran yang digunakan				
--	-----------------------------	--	--	--	--

### Pelaksanaan Pembelajaran

<b>A Pendahuluan</b>					
1	Kebermaknaan salam dan doa bersama oleh siswa	v			
2	Apersepsi yang diberikan guru mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa ke tujuan pembelajaran	v			
3	Apersepsi mampu memotivasi belajar siswa	v			
4	Penyampaian tujuan pembelajaran jelas dan bermakna bagi siswa	v			
5	Persiapan pemberian materi dengan media pembelajaran <i>Powtoon</i> dilakukan secara efektif		v		
<b>B Inti Pembelajaran</b>					
6	Kegiatan eksplorasi melalui membaca materi di buku bermakna dan mengaktifkan siswa		v		
7	Sumber belajar yang digunakan tepat, bermakna, dan kontekstual		v		
8	Ketepatan prates diberikan setelah siswa membaca materi di buku		v		
9	Kerja kelompok secara kooperatif dalam kegiatan elaborasi bermakna dan mengaktifkan siswa		v		
10	Media <i>Powtoon</i> untuk menampilkan materi sebelum diadakan diskusi kelompok mengarahkan belajar siswa		v		
11	Materi pelajaran yang didiskusikan siswa menarik dan		v		

	menantang usaha belajar siswa		v		
12	Refleksi terhadap hasil kerja kelompok pada fase konfirmasi terarah dan jelas dilakukan siswa		v		
13	Kebermaknaan tugas pemajangan dan presentasi yang dilakukan siswa		v		
14	Penilaian, klarifikasi, dan penghargaan yang diberikan guru mampu menguatkan dan memotivasi belajar siswa		v		
15	Ketepatan alokasi waktu yang disediakan untuk setiap fase pembelajaran		v		
16	Proses pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i> merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi		v		
17	Proses pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i> menstimulasi rasa ingin tahu dalam proses pemecahan masalah		v		
18	Proses pembelajaran dengan media <i>Powtoon</i> membina nilai-nilai karakter unggul (jujur, disiplin, kerja keras, keuletan, peduli, kerja sama, toleransi, penghargaan terhadap perbedaan)		v		
<b>C</b>	<b>Penutup</b>				
19	Memberikan kesempatan siswa menyimpulkan hasil belajar	v			
20	Pascates menilai hasil belajar siswa secara bermakna		v		
21	Memberikan kesempatan kepada siswa melakukan refleksi pengalaman belajar		v		
22	Memberikan siswa tugas kokurikuler untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri		v		

**Komentar/Saran:**

Secara umum sudah sesuai, hanya perlu sedikit penyempurnaan

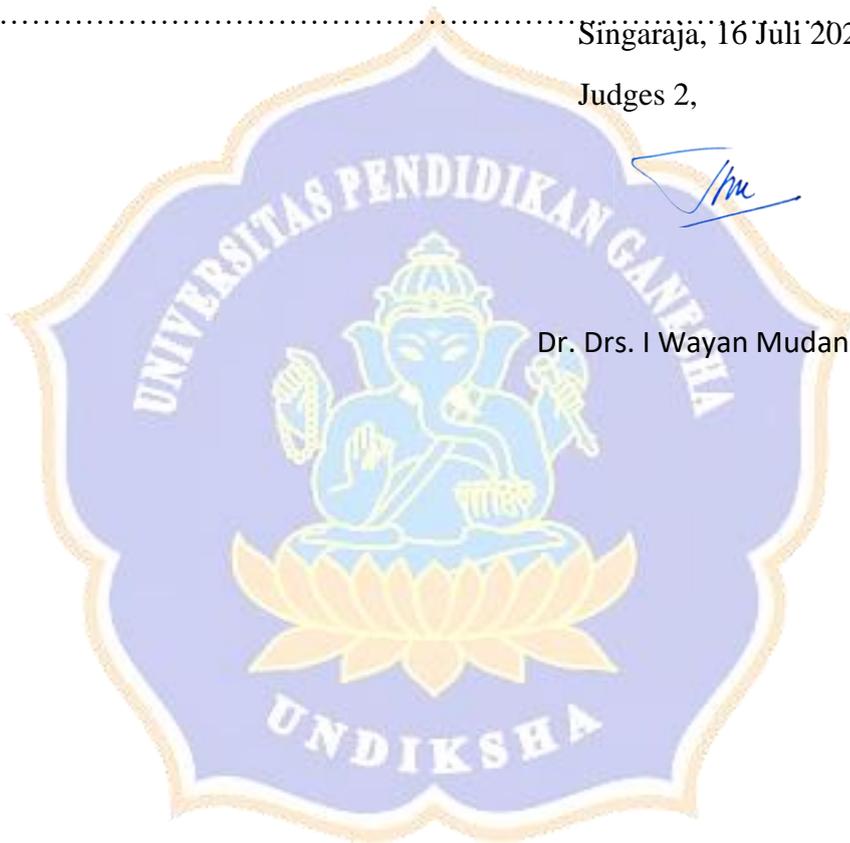
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Singaraja, 16 Juli 2022.

Judges 2,



Dr. Drs. I Wayan Mudana, M.Si.



## RESPON JUDGES

### TERHADAP PEDOMAN ANGKET MINAT BELAJAR

Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai validator akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan lembar angket minat belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (v ) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

- 1 = Tidak Relevan (tidak sesuai, tidak jelas, tidak operasional)
- 2 = Kurang Relevan (sesuai, tidak jelas, kurang operasional)
- 3 = Relevan (sesuai, jelas, kurang operasional)
- 4 = Sangat Relevan (sesuai, jelas, operasional)

Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuannya dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Respon Judges			
	TR	KR	R	SR
1			v	
2			v	
3			v	
4			v	
5			v	
6			v	
7			v	
8			v	
9			v	
10			v	
11			v	

12			v	
13			v	
14			v	
15			v	
16			v	
17			v	
18			v	
19			v	
20			v	
21			v	
22			v	
23			v	
24			v	
25			v	

Saran/Komentar Judges :

Sedah sesuai

.....  
 .....  
 .....

Singaraja, 16 Juli 2022.

Judges 2,



Dr. Drs. I Wayan Mudana, M.Si.

.....

**RESPON JUDGES**  
**TERHADAP PEDOMAN TES HASIL BELAJAR**

Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai validator akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan lembar tes hasil belajar IPS. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pertanyaan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek ( v ) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan :

- 1 = Tidak Relevan (tidak sesuai, tidak jelas, tidak operasional)
- 2 = Kurang Relevan (sesuai, tidak jelas, kurang operasional)
- 3 = Relevan (sesuai, jelas, kurang operasional)
- 4 = Sangat Relevan (sesuai, jelas, operasional)

Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuannya dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

No	Respon Judges			
	TR	KR	R	SR
1			v	
2			v	
3			v	
4			v	
5			v	
6			v	
7			v	
8			v	
9			v	
10			v	
11			v	

12			v	
13			v	
14			v	
15			v	
16			v	
17			v	
18			v	
19			v	
20			v	
21			v	
22			v	
23			v	
24			v	
25			v	

Saran/Komentar Judges :

Sudah sesuai hanya perlu penyempurnaan secara teknis

.....  
 .....  
 .....  
 .....

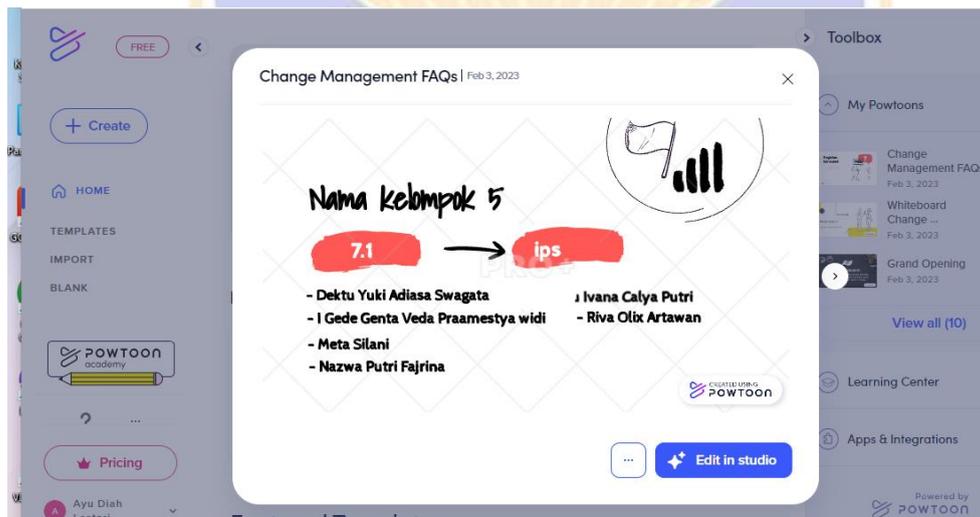
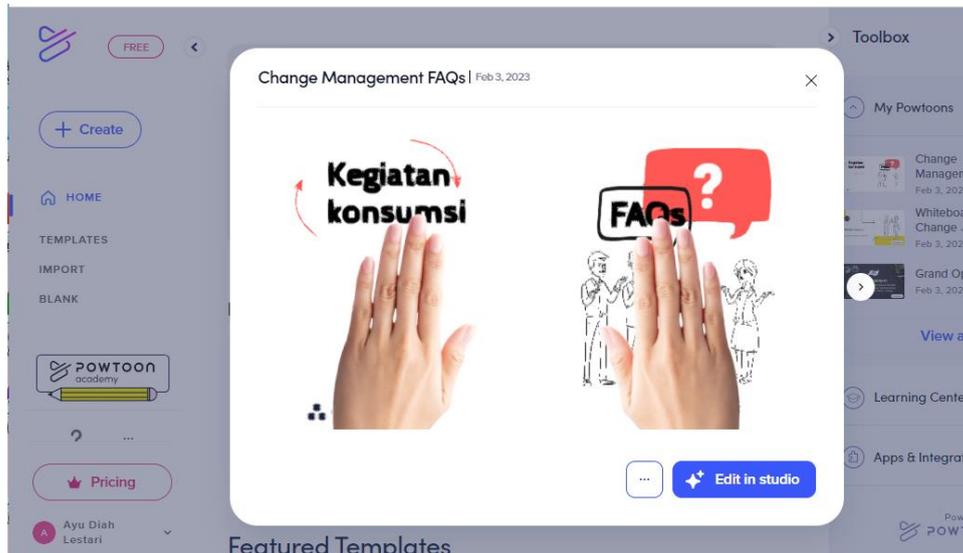
Singaraja, 16 Juli 2022.

Judges 2,



Dr. Drs. I Wayan Mudana, M.Si.

## Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Keterampilan Media Presentasi “Powtoon”



CONTOH KEGIATAN PRODUKSI



SETIAP PROSES PRODUKSI YANG DIPRODUKSI OLEH PRODUSEN AKAN MEMBUHTUKAN PENGORBANAN BERUPA PENGELUARAN DANA, SEHINGGA DAPAT MENGHASILKAN BARANG ATAU JASA YANG MEMILIKI KUALITAS YANG BAIK

CREATED USING POWTOON



Grand Opening | Feb 3, 2023



0:11/0:54 | POWTOON

Edit in studio

Powered by POWTOON

## DOKUMENTASI



