

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III DI SDN 1 LANGON TAHUNAN JEPARA

Yulia Dwi Cahyani¹, Erna Zumrotun²
171330000046@unisnu.ac.id¹, erna@unisnu.ac.id²

*Corresponding Author : Muh Muhaimin
muhmuhaimin@unisnu.ac.id

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi adanya kurang minatnya siswa dalam belajar sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Hal tersebut dikarenakan guru yang masih menggunakan media seadanya tanpa pembaharuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi berbasis Powtoon terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas III di SD N 1 Langon Tahunan Jepara. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen bentuk pre-experimental tipe one group pre-test-posttest. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil belajar siswa pada saat pre test menunjukkan rata-rata sebesar 70.37 sedangkan nilai rata-rata post test sebesar 80,79, hal ini diperkuat dengan uji paired sample t-test yaitu nilai signifikan (2-tailed) $<0,05$ atau $0,012 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Animasi Powtoon, Hasil Belajar, Pembelajaran IPAS.

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of interest of students in learning, which results in low student learning outcomes in IPAS learning. This is because teachers are still using basic media without any updates. The aim of this research is to determine the effect of Powtoon-based animation learning media on student learning outcomes in class III IPAS learning at SD N 1 Langon Tahunan Jepara. This research uses quantitative research with experimental research methods in the form of pre-experimental type one group pre-test-posttest. The results of this research show that the student learning outcomes during the pre-test showed an average of 70.37 while the average post-test score was 80.79, this was confirmed by the paired sample t-test, namely a significant value (2-tailed) < 0.05 or $0.012 < 0.05$ so H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence of powtoon-based animation learning media on student learning outcomes in IPAS learning.

Keywords : Learning media, Powtoon animation, learning outcomes, IPAS learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengetahuan, keterampilan, pembelajaran dan keterampilan orang yang diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya melalui pembelajaran. Pendidikan dapat juga diartikan proses membantu manusia untuk mengembangkan diri sehingga mampu menghadapi segala permasalahan yang ada di hidupnya (Rahman, Munandar, Fitriani, Karlina, & Yumriani, 2022). Berbagai pembaharuan pada aspek pendidikan terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Karena pada dasarnya peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai jika komponen pendidikan berusaha untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik dan juga disamping

menyediakan fasilitas yang melengkapi siswa, sekolah harus menyiapkan guru yang berkualitas yang mampu untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru juga dituntut untuk membuat pelajaran lebih inovatif yang dapat mendorong minat belajar siswa secara optimal.

Kualitas desain pembelajaran sangat berperan dalam mencapai keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Rahmasari, Sutriyani, & Muhaimin, 2023). Keberadaan media pembelajaran merupakan salah satu peran terpenting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sukiman (2012) media pembelajaran dapat memperjelas informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPAS. Menurut Suhelayanti (2023) IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. Sumber belajar yang bisa di gunakan untuk menyiasati permasalahan tersebut, salah satunya dengan membuat video pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang efektif, karena video pembelajaran mampu menampilkan konsep secara nyata, mampu menampilkan pembelajaran secara prosedur/tersusun dan juga materi yang dikembangkan sesuai dengan media video pembelajaran yaitu proses pengambilan gambar pada presentasi video (Wisada, 2019). Menurut Farista (2018). Video pembelajaran yaitu media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan pembelajaran baik berisi prinsip, konsep, prosedur serta teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam melaksana proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis Powtoon. Media pembelajaran animasi berbasis Powtoon merupakan software animasi berbasis web yang digunakan untuk membuat presentasi. Powtoon ini memiliki fitur animasi yang menarik diantaranya yaitu animasi tulis tangan, kartun, efek transisi yang lebih hidup serta penggunaan timeline yang sangat mudah (Alifillah, 2020). Media pembelajaran ini banyak memiliki kelebihan, diantaranya yaitu tampilan yang menarik, interaktif, praktis dan dapat memberikan feedback serta motivasi. Powtoon ini termasuk dalam kategori media audio visual yang merupakan media tidak hanya didengar saja melainkan juga bisa dilihat secara bersama-sama. Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada siswanya (Zumrotun, 2022). Dengan memanfaatkan media yang baik diharapkan dapat merangsang keberhasilan siswa pada saat kegiatan belajar sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Keberhasilan siswa dalam belajar dapat diwujudkan dalam bentuk hasil belajar yang merupakan gambaran pengetahuan, keterampilan, kemampuan ataupun nilai tolak ukur yang harus dimiliki siswa yang dikumpulkan setelah menyelesaikan kegiatan belajar (Paolini, 2023). Hasil belajar adalah perubahan berupa kecakapan mental, fisik, intelektual yang berproses dari kegiatan belajar baik formal maupun non formal seperti di lingkungan keluarga serta masyarakat (Ariyanto, 2018). Menurut Utomo & Hardini (2023) hasil belajar yang diperoleh siswa dari usaha yang telah dilakukannya dapat mengukur sejauh mana kemampuan yang telah dimilikinya dan siswa dapat menentukan hal apa saja yang dapat memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal. Hasil belajar kognitif merupakan perubahan tingkah laku, kemampuan dan pengetahuan yang didapatkan oleh siswa setelah mengerjakan tes. Siswa yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik merupakan siswa yang berhasil dalam belajar.

Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas III SD N 1 Langon Tahunan Jepara menyatakan bahwa guru tersebut lebih sering menggunakan media sederhana yang ada dikelas atau lingkungan sekolah dan tidak sering menggunakan media pembelajaran juga. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Hal tersebut ditandai dengan hasil belajar siswa pada saat ulangan harian menunjukkan hasil nilai rata-rata di bawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 70 . Guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab sehingga siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Selain itu, media belajar yang kurang efektif juga dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi (Istiqomah & Widiyono, 2023). Akibatnya siswa sering tidak memperhatikan materi serta kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas sehingga hasil belajar siswa pun dapat menurun.

Peneliti menguraikan bahwa perbaikan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS perlu dilakukan dengan bantuan video pembelajaran yang menarik agar siswa lebih semangat dan termotivasi sehingga hasil belajar dapat maksimal. Pada masa sekarang perkembangan teknologi begitu pesat dan baik, hal ini dibuktikan dengan tersedianya program-program untuk membuat media pembelajaran yang kreatif, salah satunya yaitu media pembelajaran animasi berbasis Powtoon. Pemilihan media ini didasari karena media Powtoon merupakan media animasi yang unik sehingga diharapkan bisa membantu siswa dalam menyerap pembelajaran di kelas. Jika siswa dalam melakukan kegiatan belajar di kelas merasa nyaman dan tertarik maka hasil belajar siswa pun akan meningkat dengan baik.

METODOLOGI

Pada penelitian ini metode yang digunakan oleh peneliti yaitu eksperimen. Menurut Sugiyono (2017) bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian yang diinginkan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Nuryanti, 2019). Bentuk eksperimen yang peneliti gunakan adalah *pre-experimental tipe one group pre-test-posttest*. Penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan serta kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan.

Satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab-akibat) yaitu metode eksperimen. Untuk mengetahui permasalahan tersebut peneliti akan memberikan perlakuan sebanyak 2 kali. Hasil penelitian data tes awal dan tes akhir kemudian dikumpulkan lalu data tersebut disusun, diolah dan dianalisis secara statistik, sehingga dapat diketahui hasil perlakuan penelitian yang telah dilaksanakan.

Rancangan penelitian *one group pretest post test* (Sugiyono, 2013) :

Tabel 1. Skema one group pretest posttest

Pre Test	Treatment	Post Test
T1	X	T2

Keterangan :

T1 = Nilai *pre test* (sebelum diberikan perlakuan)

X = *Treatment* (diberikan perlakuan)

T2 = Nilai *post test* (setelah diberikan perlakuan)

Langkah-langkah ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Menentukan subjek untuk kelompok eksperimen.
2. Melaksanakan Pre Test tanpa menggunakan media video pembelajaran berbasis *Powtoon*.
3. Melaksanakan *Treatment* berupa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *Powtoon*.
4. Melaksanakan *Pos test* setelah menggunakan media video pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Hasil penelitian terhadap hasil belajar kelas III SD N 1 Langon Tahunan Jepara dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 16 siswa sehingga didapatkan data skor *pre test* dan *post test* yang diperoleh sebanyak 30 soal pilihan ganda. Data tersebut yang terkumpul dari hasil penelitian diolah dengan metode kuantitatif yaitu menggunakan uji SPSS Statistics versi 29.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Powtoon* menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial sebagai berikut:

Tabel 1. *Descriptive Statistics Pre Test dan Post Test*

	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Deviation
Pre Test	16	16.60	90.00	70.37	21.47
Post Test	16	66.60	93.30	80.79	8.22
Valid N (listwise)	16				

Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil *pre test* dan *post test* dari 16 siswa yang dijadikan sampel penelitian sebelum dan sesudah diberikan perlakuan mengenai media pembelajaran animasi berbasis *Powtoon*, diperoleh nilai hasil belajar menggunakan SPSS 29. Untuk *pre test* diperoleh nilai tertinggi 90.00 dan nilai terendah 16.60 dengan nilai rata-rata 70.37, standar deviasi sebesar 21.47. sedangkan untuk *post test* diperoleh nilai tertinggi 93.30 dan nilai terendah 66.60 dengan nilai rata-rata 80.79, standar deviasi sebesar 8.22. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre test*.

Sebelum analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai syarat untuk melakukan uji-t. Berikut hasil uji normalitas menggunakan SPSS 29. Uji normalitas digunakan untuk melihat sejauh mana data penelitian yang dilakukan mendekati normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-smirnov yang ada pada IBM SPSS Statistics versi 29. Sebuah data dikatakan memiliki sebaran yang normal apabila nilai Kolmogorov-smirnov yang didapatkan lebih dari 0,05. Sedangkan apabila nilai yang didapatkan lebih rendah dari 0,05 maka sebaran data dikatakan tidak normal. Adapun dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

H0: data berdistribusi normal

H1: data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian: H0 diterima jika nilai signifikansi > α atau 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov^a

	Statistic	df	Sig.
Pre test hasil belajar	.243	16	.012
Post test hasil belajar	.135	16	.200*

Berdasarkan data pada tabel 2 diatas dapat dipahami bahwa nilai sig. *pre test* sebesar 0.012. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai sig. $0.012 > 0.05$ yang artinya *pre test* berdistribusi normal. Kemudian nilai sig. *pos test* sebesar 0.200. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai sig. $0.200 > 0.05$ yang artinya data *post test* berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil uji *Paired sample t-test* menggunakan SPSS 29 dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji t-test

	Paired Differences	T	df	Sig. (2-tailed)
	95% Confidence Interval of the Difference			
	Upper			
	Lower			
Paired Sample 1: Pre-Test - Post-Test	-2.6979	-2.876	15	.012

Tabel 3 menunjukkan bahwa perolehan nilai sig. (2-tailed)=0.012 dan nilai α sebesar 0,05 yang artinya nilai signifikansi $< 0,05$ atau $0,012 < 0,05$. Dengan melihat kriteria pengambilan keputusan pada pengujian hipotesis uji-t, maka diperoleh keputusan yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh media pembelajaran animasi berbasis *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas III di SD N 1 Langon Tahunan Jepara.

Hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran IPAS ditemukan rata-rata nilai *pre test* sebesar 70,37 dan rata-rata nilai *post test* sebesar 80,79. Dapat diketahui adanya perubahan nilai rata-rata sebelum diberikan *treatment* dan sudah diberikan *treatment*, dengan selisih rata-rata yaitu 10,43, sehingga adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dalam hasil belajar IPAS setelah diberikan *treatment*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* diketahui bahwa H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPAS kelas III di SD N 01 Langon Tahunan Jepara.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran animasi

berbasis powtoon terhadap hasil belajar siswa pada pemebajaran IPAS dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran animasi berbasis Powtoon terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dari nilai hasil rata-rata pre test siswa 70,37 dan nilai rata-rata post test siswa 80,79. Dibuktikan juga dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji paired sample t-test diketahui bahwa H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran animasi berbasis Powtoon pada pembelajaran IPAS kelas III di SD N 1 Langon Tahunan Jepara. Hal ini dapat menjadi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa untuk meneliti pengaruh media pembelajaran animasi berbasis powtoon terhadap pembelajaran yang dianggap sulit untuk dipahami peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifillah, A. (2020). Pengaruh Media Powtoon Melalui E-Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V MI Al-Ihsan Pamulang. 69.
- Ariyanto, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.23917/ppd.v3i2.3844>
- Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.
- Istiqomah, I., & Widiyono, A. (2023). IMPLEMENTASI PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION DI SEKOLAH DASAR (STUDI LITERATUR) Article History. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 1824. Retrieved from <http://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.436>
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40–51.
- Paolini, A. (2023). Enhancing Teaching Effectiveness and Student Learning Outcomes. *The Journal of Effective Teaching*, 15(1), 20–33.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmasari, F., Sutriyani, W., & Muhaimin, M. (2023). Efektivitas permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika SD. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 508–518. <https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2466>
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah Z, I. R., Year Rezeki Patricia Tantu, Wiwin Rewini Kunusa, N. S., & Hadi Nasbey, Julhim S. Tangio, D. A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Utomo, I. S., & Hardini, A. T. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 9978–9985. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2495>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Zumrotun,Erna., Aan, W., & Ulfa Meila. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Alim (Alat Indera Manusia) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Tunahan Jepara. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3).