

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
POWTOON TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V DI SDN KWADUNGAN LOR PADAS**

Ajeng Tasya Septiana

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi
ajengtasyaseptiana@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran animasi powtoon terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini penting karena penggunaan media pembelajaran kurang maksimal meskipun media pembelajaran sudah tersedia disekolah. Metode yang digunakan pada penelitian ini kuantitatif dengan teknik analisis data statistik deskriptif. Subjek dalam penelitian ini yakni kelas V SDN Kwadungan Lor Padas yang berjumlah 11 siswa 5 siswa laki-laki dan 6 sisanya siswa perempuan. data yang didapat berasal dari nilai hasil soal pretest dan soal posttest pada siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, uji daya pembeda, uji normalitas dan uji t. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah (1) didapatkan perbedaan soal pretest dengan rata-rata 48,18 sedangkan nilai posttest dengan rata-rata 71,8 (2) penggunaan media pembelajaran memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran langsung. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran animasi powtoon lebih efektif ditinjau dari hasil pretest dan posttest yang meningkat. (3) penelitian ini dengan hasil H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Hasil belajar, Animasi Powtoon

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut nurkholis (2013) merupakan hal yang krusial dalam kehidupan seseorang, karena memegang peranan penting dalam menentukan arah masa depan seseorang. Oleh karena itu, suatu negara harus mengutamakan bidang pendidikan dasar sebagai landasan utama bagi anak untuk memperoleh pengetahuan pendidikan dasar yang diperlukan. Hanya dengan memperhatikan dan bekerja keras untuk meningkatkan taraf pendidikan dasar, negara dapat mencapai kemajuan yang lebih baik dan bergerak menuju masa depan yang lebih cerah.

Pendidikan dasar tidak hanya mencakup aspek intelektual saja tetapi juga menyangkut proses pembentukan karakter dan nilai moral yang akan membantu membentuk warga negara yang bertanggung jawab. Oleh karena itu, mengalokasikan investasi pada pendidikan dasar merupakan langkah penting menuju pembangunan yang lebih positif dan masa depan yang lebih baik.

Media pembelajaran menurut (Surayya, 2021) berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai hal. Pertama, penggunaan media pembelajaran dapat

membuat proses belajar siswa menjadi lebih menarik, sehingga mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Kedua, dengan adanya media pembelajaran, topik dapat dijelaskan dengan lebih jelas, sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya, sehingga lebih memahami tujuan pembelajaran. Ketiga, media pembelajaran memungkinkan adanya variasi metode pembelajaran yang tidak terbatas pada narasi lisan yang dijelaskan oleh guru.

Media pembelajaran harus memiliki kemampuan untuk menginspirasi dan memotivasi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Melihat kondisi saat ini, maka perlu dikembangkan media video pembelajaran berbasis animasi powtoon, karena media ini terbukti memberikan dampak positif. Meski begitu, penggunaan media video berbasis animasi Powtoon masih belum banyak diterapkan, padahal potensi besar media ini dalam menarik perhatian siswa (Apriliani, 2021). Pembelajaran yang dilakukan guru sudah baik, namun guru kurang berinovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, Hasil belajar menurut (Banggur, 2018) meliputi prestasi siswa dalam proses pembelajaran, perubahan hasil belajar tersebut dapat diamati dan diukur melalui tindakan yang terlihat oleh siswa. Ranah kognitif berkaitan dengan aspek intelektual hasil belajar dan melibatkan enam kemampuan: pengetahuan atau memori, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah ini menitikberatkan pada kemampuan berpikir logis dan rasional. Hasil belajar meliputi pola perilaku, nilai,

pemahaman, sikap, apresiasi dan keterampilan yang diperoleh siswa selama menempuh pendidikan.

Berdasarkan observasi awal di Kelas V SDN Kwadungan Lor Padas, meskipun disediakan proyektor dan media pembelajaran lainnya oleh pihak sekolah, namun penggunaan media pembelajaran oleh guru nampaknya belum maksimal. Guru dikatakan mampu menggunakan media dengan bijak agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Namun pada praktiknya, guru lebih banyak mengajar secara lisan dan tidak memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Selain itu, mereka cenderung memberikan tugas kepada siswa secara langsung setelah menjelaskan materi tanpa memberikan variasi atau interaksi yang lebih menarik.

Keadaan ini mengakibatkan siswa menjadi bosan, kurang semangat, dan kehilangan minat dalam belajar. Hal ini mengakibatkan kurang efisiennya proses transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Guru dapat memadukan berbagai metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif, menggunakan media pembelajaran yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, serta merangsang minat dan semangat belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Simamora, 2020) terdapat 2 Pencapaian prestasi akademik siswa terutama dipengaruhi oleh dua faktor berikut:

1. Faktor internal Faktor internal meliputi berbagai kondisi yang berkaitan dengan siswa, seperti kesehatan fisik

- siswa, keadaan psikologis, tingkat motivasi, dll.
2. Faktor eksternal: Faktor eksternal meliputi hal-hal yang berasal dari lingkungan luar individu, antara lain lingkungan fisik sekolah, interaksi sosial di kelas, dan pengaruh lingkungan sosial keluarga.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif. Metode yang diterapkan adalah *quasi-experimental*, menggunakan seperangkat desain pre-test post-test dengan menggunakan satu variabel dependen. Tujuannya untuk membandingkan pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi Powtoon dengan pembelajaran tanpa media terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini dirancang untuk melibatkan kelompok responden tertentu yang mendapatkan terapi melalui pembelajaran menggunakan media animasi Powtoon. Sebelum dan sesudah pembelajaran, diukur dengan pretest dan posttest. Lembar desain pembelajaran sederhana akan memuat informasi tentang kelompok sampel, jenis perlakuan (pembelajaran menggunakan media Powtoon), dan hasil pre-test dan post-test untuk kemudian dianalisis guna membandingkan keefektifan kedua metode pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Desain penelitian

O1 X O2

Ket :

O1 : Observasi sebelum diberi perlakuan (Pretest)

X : Perlakuan (treatment) dengan Teknik Buzz Group

O2 : Observasi sesudah diberi perlakuan post test

Tahapan penelitian yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut: (1) Menetapkan tujuan penelitian, (2) Mengumpulkan bahan penelitian, (3) Menganalisis informasi yang diperoleh dari pengamatan, (4) Melakukan penelitian yang tepat dengan menguji validitas, reliabilitas, diskriminasi Pengujian instrumen. (5) melakukan pretest kelompok sampel, (6) mengolah kelompok sampel kelas, (7) melakukan post-test berupa mendeskripsikan kelompok sampel kelas, (8) mengumpulkan data penelitian, (9) lulus normalitas dan Check Hasil penelitian setelah dilakukan uji homogenitas, (10) menggunakan uji t uji kategori untuk menganalisis hipotesis, sebanyak 5 soal uraian pada kelas uji coba, lulus uji validitas, reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari kelas responden diolah dan dianalisis meliputi nilai pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman siswa terhadap media pembelajaran animasi Powtoon. Hasil pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami konsep sebelum diberikan pembahasan materi. Sementara itu, hasil post-test digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa setelah menerima pembahasan materi.

1. Deskripsi data pretest

Hasil uji normalitas data awal merupakan hasil pretest dengan uji validitas untuk kelas responden yang menyatakan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu 0.644 , uji reliabilitas menunjukkan Cronbach $> 0,60$. Uji tingkat kesukaran soal menyatakan bahwa memiliki indeks kesukaran soal diantara $0,67$ sampai dengan $0,84$, dan dari hasil indeks uji daya pembeda mencapai $0,961$ sampai $0,984$ atau tidak terdapat soal yang memiliki kriteria jelek sama sekali dan semua soal berkriteria sangat baik.

2. Deskripsi data posttest

Hasil uji normalitas hasil pada sig (2- tailed) adalah 0.200 yang berarti variabel berdistribusi normal, sedangkan uji t menunjukkan nilai sig (2-tailed) adalah 0.000 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal yang memenuhi syarat. Selanjutnya dilakukan uji kemampuan akhir dengan menggunakan uji-t. Kegiatan siswa telah mendapatkan hasil yang positif dengan menggunakan media animasi Powtoon. Hal ini terlihat pada peningkatan kualitas kelas dan rata-rata nilai tes setelah menggunakan media pembelajaran animasi Powtoon dibandingkan respon belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan temuan dan analisis data, peneliti menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran animasi Powtoon memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media pembelajaran. Hasil uji hipotesis

menunjukkan thitung ($10,725$) lebih besar dari ttabel ($0,005$), sehingga perbedaan ini signifikan secara statistik. Terlihat bahwa penggunaan media animasi Powtoon efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata nilai posttest siswa yang menggunakan media pembelajaran animasi Powtoon adalah $71,8$ poin, sedangkan nilai rata-rata pretest siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran adalah $48,18$ poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi Powtoon berbeda dan berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang suhu dan kalor pada Topik IPA Topik 6 Subtopik 1 SDN Kwadungan Lor Padas.
2. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai thitung ($10,725$) lebih besar dari nilai ttabel ($0,005$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima dan hipotesis nol (H_0) dapat ditolak. Artinya penggunaan media pembelajaran animasi Powtoon dalam proses pembelajaran lebih efektif khususnya di SDN Kwadungan Lor Padas.
3. Selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi Powtoon, aktivitas belajar siswa tergolong aktif sehingga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kwadungan Lor Padas.

Saran

Guru dalam menyampaikan pembelajaran atau materi bisa terbantu dengan menggunakan media pembelajaran animasi powtoon, penggunaan media pembelajaran ini bisa membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Banggur, M. D. V., Situmorang, R., & Rusmono, R. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152–165. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8629>
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Surayya. (2021). Tinjauan Media Pembelajaran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 8–27.