

Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas 5.

Oleh:

Mukhammad Fahmi Udin

Vanda Rezania, M.Pd

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2023

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan antar dua belah pihak yaitu guru sebagai tenaga pendidik atau pengarah jalan pendidikan, dan juga murid sebagai pelaku pelaksanaan pendidikan. Di dalam pembelajaran melibatkan beberapa aspek diantaranya yaitu materi, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan sebuah materi untuk siswa. Salah satu aspek yang dapat mendukung dari sebuah keberhasilan belajar yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat bagi siswa dan juga bagi seorang guru yang dapat menggunakannya dengan mudah dan juga tepat. Salah satu penggunaan media pembelajaran audio visual berupa penerapan media pembelajaran digital berbasis animasi sangat cocok untuk diterapkan karena sangat mengundang perhatian bagi siswa sekolah dasar, dan penerapan media pembelajaran animasi juga dapat menopang pembelajaran agar semakin modern dengan penggunaan media tersebut.

Penggunaan media pembelajaran audio visual berupa animasi dapat memantu para tenaga pendidik khususnya para guru dalam menyampaikan sebuah materi, dan juga menjadikan para siswa semakin tertarik jika sedang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Dengan begitu tujuan pembelajaran akan cepat tercapai, sehingga tidak ada kata malas belajar untuk para siswa karena pembelajaran akan sangat menarik dengan penggunaan media pembelajaran animasi. Adapun poin yang tidak kalah penting dari penerapan media pembelajaran animasi ini untuk diterapkan, yaitu dapat melatih kualitas sumber daya manusia agar semakin berinovatif dan juga semakin kreatif dalam membuat animasi pembelajaran.

Pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya telah dilakukan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran audio visual berupa animasi dari *software* aplikasi *powtoon*, melalui penelitian yang dilakukan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan belajar berhasil di capai. Melalui hasil peningkatan belajar melalui penerapan media pembelajaran animasi tersebut sangatlah berpengaruh sangat besar bagi seorang guru karena penerapan media pembelajaran melalui *software* aplikasi *powtoon* dapat berjalan dengan semestinya.

Penerapan media pembelajaran berupa video animasi di SD Muhammadiyah 5 Porong perlu dilakukan kerena kurangnya penerapan media pembelajaran berupa animasi di dalam kegiatan belajar mengajar IPS. Melalui permasalahan yang ada, peneliti berupaya menerapkan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan program aplikasi *powtoon* agar pembelajaran semakin lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh para siswa.

Metode

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari sebuah perlakuan yang diberikan. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-eksperimental* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest* yang dimana menggunakan sampel kelompok saja yang akan diujikan untuk melakukan *pretest* dan *posttest*. Desain yang digunakan dalam penelitian *One-group pretest* dan *posttest* yaitu $O_1 \times O_2$.

Desain penelitian ini melalui dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penerapan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* untuk hasil belajar siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 5 Porong.

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa lembar tes yang nantinya akan digunakan untuk siswa kelas 5 SD untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberinya sebuah media pembelajaran animasi. Peneliti menggunakan lembar tes berupa soal pilihan ganda yang nantinya akan dijawab oleh siswa sesuai dengan pemahaman tiap siswanya. Pemberian tes dilakukan melalui dua tahap yaitu :

- *Pretest*

Lembar tes yang diberikan kepada siswa sebelum di berikan sebuah penerapan media pembelajaran berupa animasi berupa soal C1. Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal dalam menyelesaikan tes lembar penelitian

- *Posttest*

Lembar tes yang diberikan kepada siswa sesudah di berikan sebuah penerapan media pembelajaran berupa animasi berupa soal C1. Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir dalam menyelesaikan tes lembar penelitian.

Hasil

Pada tahap *pretest* siswa terdapat nilai yang paling rendah yaitu 32, dan yang paling tinggi yaitu 96. Hasil nilai tersebut diperoleh dari pelaksanaan test kepada siswa sebelum adanya penerapan media pembelajaran animasi menggunakan *powtoon*, tujuan dilakukannya pemberian tes sebelum diberikannya media pembelajaran yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikannya media. Pemberian soal *pretest* diberikan kepada siswa pada tanggal 4 mei 2023 dengan jumlah siswa yang hadir pada saat itu ada 17 siswa dengan mata pelajaran IPS yang di ujikan tentang kenampakan alam alami, buatan dan pembagian wilayah di indonesia, nilai tersebut diperoleh senbelum adanya penerapan media pembelajaran animasi menggunakan *powtoon*.

Sedangkan untuk tahap *posttest* nilai yang paling rendah yaitu 72, dan yang paling tinggi yaitu 100. tujuan dilakukannya pemberian tes setelah diberikannya media pembelajaran yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikannya media. Pemberian soal *posttest* diberikan kepada siswa pada tanggal 4 mei 2023 dengan jumlah siswa yang hadir pada saat itu ada 17 siswa dengan mata pelajaran IPS yang di ujikan tentang kenampakan alam alami, buatan dan pembagian wilayah di indonesia, Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena adanya penerapan media pembelajaran berupa animasi pembelajaran menggunakan *powtoon*.

Untuk nilai hasil belajar dapat dilihat di tabel di samping :

Berdasarkan tabel 3.1 diperoleh nilai selisih antara *pretest* dan *posttest*, dari nilai *pretest* atau X1 diperoleh hasil yaitu 1040. Sedangkan untuk nilai *posttest* atau X2 diperoleh hasil yaitu 1504. Dari selisih kedua hasil antara nilai X1 dan X2 dapat dihasilkan perhatitungan dari nilai *d* yaitu $\sum d = 460$.

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	d
1.	R F H	44	74	30
1.	N S A	46	98	52
1.	R F P	86	100	14
1.	A A	44	86	42
1.	N A S	54	84	30
1.	Z F A R	86	88	2
1.	W A	52	84	32
1.	A L P	78	96	18
1.	K S A	58	96	38
1.	B V F . P	32	72	40
1.	R A P	86	100	14
1.	D R H	62	88	26
1.	D B	46	86	40
1.	C D D	44	72	28
1.	R M I	44	84	40
1.	J A N	82	98	12
1.	F S A	96	98	2
Jumlah		1.040	1.504	$\Sigma = 460$

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa dari adanya penerapan media pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran IPS di SD Muhammadiyah 5 Porong. Penelitian ini dilaksanakan ketika waktu jam pelajaran IPS berlangsung dan diikuti oleh 17 siswa untuk kegiatan *pretest* yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran animasi dengan menggunakan *powtoon*.

Berdasarkan hasil *pretest* yang diperoleh siswa, nilai yang tertinggi mencapai 96, dan nilai terendah mencapai 32. Untuk nilai rata – rata yang diperoleh siswa kelas 5 yaitu sebesar 40. Dari tahap *pretest* yang dilakukan ini yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya 6 siswa saja, sedangkan untuk 11 siswa lainnya belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

Pelaksanaan penggunaan media pembelajaran animasi dengan menggunakan *powtoon* pada materi kenampakan alam alami, buatan, serta pembagian wilayah di Indonesia. Pada mata pelajaran IPS ini para siswa dapat memahami pembelajaran melalui bantuan media pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi *powtoon*, kemudian para siswa menyimak materi melalui media tersebut. Dengan adanya penerapan media pembelajaran yang diharapkan, para siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dalam menjawab dan mengerjakan soal tentang kenampakan alam dan pembagian wilayah di Indonesia.

Untuk dapat mengetahui tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi dengan menggunakan *powtoon* maka perlu dilakukannya tahap *posttest*. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh mencapai 100, yang paling rendah mencapai 72 dengan rata – rata nilai yang diperoleh siswa kelas 5 yaitu naik menjadi 80 [16]. Jika ditinjau dari ketuntasan belajar, pada tahap sebelumnya yaitu *pretest* terdapat dari 17 siswa hanya ada 6 siswa saja yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan untuk tahap *posttest* terdapat 14 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sedangkan hanya ada 3 siswa saja yang belum mencapai KKM. Media pembelajaran animasi mendorong siswa untuk lebih antusias dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diambil kesimpulan bahwa pengaruh media pembelajaran animasi dengan menggunakan *powtoon* berdampak positif bagi siswa dalam hasil belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat bahwa dalam hasil belajar siswa pada tahap *pretest* hanya memperoleh nilai rata - rata yaitu 61%, sedangkan untuk tahap *posttest* para siswa memperoleh nilai rata - rata yaitu 88%. Nilai tersebut menunjukkan peningkatan bagi para siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan animasi dalam pembelajaran materi IPS kelas 5.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti juga memperoleh hasil bahwa pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat bagi siswa, ditinjau dari apa yang siswa butuhkan, apa yang siswa inginkan, apa yang siswa dapatkan. Disini peneliti memilih media animasi dengan *powtoon* karena siswa di SD Muhammadiyah 5 Porong membutuhkan media pembelajaran dengan animasi agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih memperhatikan apa yang dibutuhkan siswa dalam kaitannya dengan peningkatan hasil belajar siswa, karena setiap siswa memiliki kebutuhan yang berbeda. Sehingga penting bagi peneliti untuk mengidentifikasi terlebih dahulu apa saja yang dibutuhkan agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan maksimal dan berdampak pada pembelajaran yang berlangsung di masa yang akan datang. Media pembelajaran yang dapat diterapkan pada siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa sangat banyak dan beragam, tentunya pemilihan dan penggunaan media lain dapat dilakukan sesuai dengan yang dibutuhkan dan dapat memberikan dampak yang besar.

Referensi

- [1] Oleh, “Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif,” *J. TEKNOIF*, vol. 1, no. 2, pp. 20–25, 2013.
- [2] S. Nugraha, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Format Swf Terhadap Hasil Belajar Memahami Dasar-Dasar Mesin Siswa,” vol. VI, pp. 26–34, 2017, [Online]. Available: <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/23643%0Ahttp://digilib.unimed.ac.id/23643/9/9>. NIM 5122122009 CHAPTER I.pdf
- [3] I. Awalia, A. S. Pamungkas, and T. P. Alamsyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD,” *Kreano, J. Mat. Kreat.*, vol. 10, no. 1, pp. 49–56, 2019, doi: 10.15294/kreano.v10i1.18534.
- [4] W. Alannasir, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *J. EST*, vol. 2, no. 3, pp. 81–90, 2016.
- [5] T. Hasil, B. Subtema, B. Tunggal, and D. A. N. Campuran, “Diterima Karena T,” *Jtiee*, vol. 3, no. 1, pp. 46–53, 2019.
- [6] E. A. Lomban, “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI POWTOON PESERTA DIDIK merupakan metode pengajaran yang peraturan seperti pembatasan sosial proses,” vol. 4, no. 2, pp. 107–122, 2022, doi: 10.30762/factor.
- [7] N. Q. Panjaitan, E. Yetti, and Y. Nurani, “Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 588, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.404.
- [8] S. Asvinia, “Pengaruh Teknik Skimming Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 5 Porong,” Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2017.
- [9] T. Winarsunu, “Winarsunu, Tulus. Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan. Vol. 1. UMMPress, 2017.,” in *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan.*, 2017.
- [10] D. Sugiyono, *Sugiyono, Dr. “Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.” (2013)*. Bandung, 2013.

