

Artikel akhir mukhamad fahmi udin.docx *by*

Submission date: 26-Jul-2023 09:44AM (UTC+0700)

Submission ID: 2136898788

File name: Artikel akhir mukhamad fahmi udin.docx (49.73K)

Word count: 4312

Character count: 26182

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

Mukhammad Fahmi Udin¹

¹²
¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Edodo107@gmail.com

Vanda Rezania²

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Vanda1@umsida.ac.id

Abstract : Animated learning media is one example of the many existing learning media, which can be applied by every teacher in overcoming student learning outcomes that do not achieve learning outcomes. The application of this learning media was carried out in one of the schools in Sidoarjo, namely Muhammadiyah 5 Porong Elementary School, and was implemented in grade 5 students, totaling 17 students. The use of animated learning media with the powtoon application is applied to social studies subjects about the appearance of natural, artificial, and territorial divisions in Indonesia. By using the pretest and posttest techniques as a tool to compare the value of student learning outcomes. The research that has been carried out by the researchers obtained an average score in the student pretest stage of 61%, while for the posttest stage the students obtained an average score of 88%. The increase in student learning outcomes occurred due to the application of animated learning media using the powtoon application.

Keywords : Application of Animation Learning Media, Student Learning Outcomes, IPS.

Abstrak : Media pembelajaran animasi merupakan salah satu contoh dari sekian banyak media pembelajaran yang ada, yang dapat diterapkan oleh setiap guru dalam mengatasi hasil belajar siswa yang kurang mencapai capaian belajar. Penerapan media pembelajaran ini dilakukan di salah satu sekolah di sidoarjo yaitu SD Muhammadiyah 5 Porong, dan diterapkan di siswa kelas 5 yang berjumlah 17 siswa. Penggunaan media pembelajaran animasi dengan aplikasi powtoon ini diterapkan pada mata pelajaran IPS tentang kenampakan alam alami, buatan, dan pembagian wilayah di Indonesia. Dengan menggunakan teknik pretest dan posttest sebagai alat perbandingan nilai hasil belajar siswa. Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil nilai rata – rata dalam tahap pretest siswa sebesar 61%, sedangkan untuk tahap posttest para siswa memperoleh nilai rata – rata sebesar 88%. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut terjadi karena adanya penerapan media pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi powtoon.

⁹
Kata kunci : Penerapan Media Pembelajaran Animasi, Hasil Belajar Siswa, IPS.

I. 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 animasi diperlukan kreativitas guru yang cukup tinggi. Jika kreativitas guru tersebut rendah, maka hasil video animasi yang seharusnya membuat siswa tertarik untuk belajar malah akan menjadikan siswa tidak tertarik dan cenderung cepat bosan. Berbanding cerita dengan guru yang memiliki kreativitas yang tinggi dalam pembuatan media animasi, guru tersebut akan berupaya membuat animasi yang menarik para siswanya agar siswa merasa tertarik dan mau untuk belajar memperoleh materi, karena sejatinya belajar yang apik yaitu pembelajaran yang fleksibel bagi siswa dan guru layaknya bermain sambil belajar [1].

Adapun dalil dalam islam yang terdapat pada surah *Al-kahf* ayat ke 66 :

رُشْدًا عَلِمْتَ مِمَّا تُعَلِّمُنَ أَنْ عَلَيَّ أَذْبَعُكَ هَلْ مُوسَىٰ لَهُ قَالَ

Artinya : “Musa berkata kepada Khidhr : “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu yang telah diajarkan kepadamu?” (QS *Al-Kahfi*: 66)”.

Permasalahan penerapan media pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran animasi berupa *powtoon* di sekolah SD UMP pada tanggal 17 oktober 2019 didapatkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa animasi pernah dilakukan di sekolah, namun tidak menggunakan *software* aplikasi *powtoon*, melainkan menggunakan aplikasi *software macromedia flash* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penerapan medianya pun masih sangat sederhana hanya menampilkan materi pelajaran, kompetensi dasar, indikator, kuis, dan belum adanya pengiring suara yang mengiringi video animasi (*dubbing*). Ketersediaan *software* aplikasi berupa *powtoon* belum dimanfaatkan dengan maksimal oleh pihak sekolah, padahal di dalam *software powtoon* sangatlah beragam untuk animasi yang ingin di tampilkan dan juga terdapat banyak sekali template animasi gratis yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk penerapan media pembelajaran berbasis digital. Subjek penelitian yang di lakukan di dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV untuk pembelajaran Matematika materi Keliling dan Luas Bangun Datar, melalui penerapan penggunaan *software powtoon* diperoleh hasil yang sangat baik dalam pelajaran

Matematika kelas IV. Berikut juga para guru yang ada di sekolah SD UMP juga memberikan predikat sangat baik untuk pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *software powtoon* yang sudah di terapkan di SD UMP ini [2].

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 [3]. Mengingat tujuan dengan penggunaan media pembelajaran animasi yaitu agar pembelajaran semakin menarik dan juga semakin mudah untuk dipahami bagi para siswa, karena dengan siswa paham apa yang disampaikan oleh guru, siswa juga dapat mengolah informasi materi melalui pemahaman mereka dan mengaplikasikannya dengan menjawab soal yang diberikan di akhir sesi pembelajaran untuk mengukur seberapa pemahaman mereka terhadap materi yang sudah di ajarkan [4].

11 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. Untuk penerapan media pembelajaran animasi melalui *software* aplikasi *powtoon* tidaklah hanya mencakup untuk mata pelajaran tertentu saja misalnya IPS maupun Matematika, namun dapat diterapkan di semua mata pelajaran dan juga semua mata pelajaran serta semua kelas baik kelas rendah maupun kelas tinggi di jenjang SD. Penerapan media pembelajaran animasi sangat menarik perhatian para siswa terutama bagi siswa kelas rendah yang dimana rasa ingin tahu mereka sangat tinggi, sehingga dengan penerapan media pembelajaran animasi dirasa sangat cocok untuk diterapkan di pembelajaran [5].

Keberhasilan suatu hasil belajar tidak lepas dari pengaruh sebuah media pembelajaran yang ikut serta dalam sebuah pembelajaran, tanpa terkecuali dengan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan *software powtoon* yang dimana dapat berpengaruh terhadap perkembangan hasil belajar siswa. Melalui minat siswa terhadap dunia teknologi juga dapat dimanfaatkan oleh seorang guru dalam mengembangkan media pembelajaran animasi dari *powtoon*, dalam penggunaan *powtoon* juga dapat mempermudah penyampaian materi sekaligus menjadikan pembelajaran menjadi jauh lebih menarik bagi siswa di sekolah [6].

Penerapan media pembelajaran berupa video animasi di SD Muhammadiyah 5 Porong perlu dilakukan karena 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. Pemanfaatan teknologi juga merupakan alasan peneliti untuk menerapkan media pembelajaran animasi, agar meningkatkan motivasi siswa untuk belajar mengenai kenampakan alam alami, hutan, serta pembagian wilayah di Indonesia pada mata pelajaran IPS. Merujuk pada hal tersebut, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi menggunakan *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPS kelas 5 [7].

1 II. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari sebuah perilaku 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 $O_1 \times O_2$ [8].

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.

2
Populasi dalam penelitian menggunakan seluruh siswa kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Porong tahun ajaran 2023-2024, dengan jumlah siswa keseluruhan yaitu 15 siswa. Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik sampling jenuh yang dimana tingkat populasi yang digunakan relatif kecil yaitu dibawah 30 siswa. Oleh karena itu peneliti menggunakan semua siswa yang berjumlah 15 di SD Muhammadiyah 5 Porong untuk digunakan sebagai sampel penelitian [9].

Sumber data yang digunakan oleh peneliti yaitu diambil dari tes hasil belajar siswa kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Porong dalam mata pelajaran IPS, nara sumber yang digunakan oleh peneliti yaitu guru kelas yang mengajar IPS di kelas 5. Jenis data yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa angka yang nantinya akan di analisis dalam analisis data dan pada akhirnya akan diambil kesimpulan dalam sebuah penelitian.

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 :

A. *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

B. *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.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu teknik tes yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan oleh peneliti untuk melakukan penelitian. Teknik tes yang diberikan melalui *pretest* dengan sebelum penerapan media pembelajaran animasi dengan *posttest* setelah diberikan sebuah media pembelajaran animasi [8].

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu :

- A. Uji validasi ahli perangkat pembelajaran
Dalam penelitian ini peneliti mengujikan validasi dari sebuah silabus, dan RPP. Proses validitas dilakukan melalui lembar validasi dari para ahli. Para ahli diminta untuk memberikan pendapat mengenai instrumen yang telah disusun [10].
- B. Dalam penelitian ini peneliti mengujikan validasi soal *pretest* dan *posttest*. Proses validitas dilakukan melalui lembar validasi dari para ahli. Para ahli diminta untuk memberikan pendapat mengenai instrumen yang telah disusun [10].
- C. Uji t-Test
Peneliti menggunakan uji t dengan jenis *Paired Sample t-Test*, pengujian ini dilakukan setelah data dapat dinyatakan normal. Dan hasil perhitungan uji t dapat dinyatakan signifikan apabila $< 0,05$ maka H_0 ditolak namun H_a diterima, apabila $> 0,05$ maka H_0 diterima namun H_a ditolak. Alat bantuan yang digunakan oleh peneliti dalam membantu perhitungan analisis data yaitu menggunakan SPSS.
- D. Uji reliabilitas
Peneliti menggunakan reliabilitas instrumen *test-retest* untuk mengetahui koefisien stabilitas dari alat ukur yang digunakan. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan aplikasi SPSS melalui rumus *Alpha Cronbach*. Hasil dari *Cronbach Alpha* di atas 0,60 dapat dikatakan layak sebagai sebuah reabilitas (*Nidjo Sandjojo, Skripsi, Statistik, Uji Reabilitas, Uji Validasi*). Penggunaan rumus dalam uji reabilitas :

$$r^{11} = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{\sum S_1^2}{S_1^2} \right)$$

Rumus 1. Rumus uji reliabilitas

Keterangan :

k : Jumlah butir soal pretest

$\sum S_1^2$: Jumlah varian butir - butir

S_1^2 : Varian total butir test

Penafsiran koefisien reliabilitas menggunakan pedoman dari *Guilford* dengan keterangan sebagai berikut :

Tabel 2.1 Tabel Kriteria Reliabilitas [11].

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Hubungan
$R_{11} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat Tinggi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Peneliti membuat sebuah instrumen untuk melakukan penelitian ¹ berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan bahan ajar. Instrumen tersebut akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang dilakukannya. Namun sebelum digunakannya instrumen tersebut dalam penelitian, peneliti melakukan sebuah uji validasi instrumen kepada ahli yang lebih berkompeten terkait instrumen yang akan di lakukan uji validasi untuk mengetahui seberapa besar tingkat ke valid-an sebuah instrumen tersebut jika digunakan.

Tidak hanya instrumen berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan bahan ajar saja yang di ujikan validasi oleh peneliti, namun ada juga uji validasi media yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat ke valid-an media yang akan digunakan peneliti dalam penelitiannya nanti. Untuk uji validasi validasi media dilakukan terhadap validator yang memang ahli dalam bidangnya yaitu ahli media.

Uji validasi instrumen dilakukan kepada 2 validator sebagai uji kelayakan instrumen penelitian, peneliti juga memberikan lembar validasi instrumen yang digunakan validator untuk menentukan kelayakan instrumen yang akan digunakan. Dari hasil validasi yang dilakukan peneliti kepada validator pertama, diperoleh hasil berupa instrumen layak diterapkan namun ada beberapa yang perlu di revisi. Dan hasil validasi yang dilakukan peneliti kepada validator kedua, diperoleh hasil berupa instrumen layak diterapkan tanpa adanya revisi.

Validasi media dilakukan kepada 2 validator dari ahli media, dan peneliti juga memberikan lembar validasi media kepada validator sebagai lembar penilaian media atas kelayakan media tersebut. Dari hasil validasi media oleh validator pertama memperoleh hasil bahwa media dapat diterapkan dengan layak tidak ada revisi dari ahli media kepada peneliti. Validasi media oleh validator kedua memperoleh hasil bahwa media layak untuk diterapkan namun ada beberapa revisi terkait pemilihan warna dalam penggunaan media animasi.

Tabel 3.1 Uji Reliabilitas

Cronback's Alpha	N of Items
.735	2

Berdasarkan tujuan peneliti untuk mengetahui media ini dengan hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* melalui media pembelajaran animasi *powtoon*, pelaksanaan kegiatan dilakukan di SD Muhammadiyah 5 Porong pada tanggal 4 Mei 2023 pada jam 7 pagi dan jam 11 pagi dengan siswa kelas 5 sebanyak 17 siswa. Langkah – langkah pelaksanaan kegiatan penelitian dimulai dengan melakukan pembukaan kelas untuk para siswa kelas 5 pada jam 7 pagi dengan di dampingi oleh guru kelas 5 dan melaksanakan kegiatan doa bersama. Setelah melaksanakan kegiatan doa bersama kemudian peneliti menanyakan kegiatan siswa terkait dengan kegiatan belajar mengajar dan keseharian siswa sebelum dimulainya pembelajaran.

Indikator pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu kompetensi dasar 3.2.1 menonton video animasi mengenai kenampakan alam alami, buatan, dan pembagian wilayah di indonesia. Serta 3.2.2 memahami materi kenampakan alam dan pembagian wilayah di indonesia melalui video animasi. Dan kompetensi inti yang digunakan peneliti dalam pembelajaran yaitu 4.2.1 mencatat keberagaman kenampakan alam alami, buatan, dan berbagai pembagian wilayah di indonesia. Serta 4.2.2 Mengemukakan hasil pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* kenampakan alam alami, buatan, dan pembagian wilayah di indonesia.

Peneliti melaksanakan kegiatan inti pembelajaran dengan urutan yang pertama, memberikan materi terkait dengan pembelajaran hari ini tentang “Kenampakan Alam Alami, Buatan, dan Pembagian Wilayah di Indonesia” tanpa menggunakan media pembelajaran animasi untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran animasi tersebut. Kegiatan kedua, peneliti membagikan soal *pretest* kepada para siswa berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal untuk dikerjakan agar hasil belajar siswa dapat diketahui sebelum diterapkannya media pembelajaran. Kegiatan ketiga, pemberian media pembelajaran animasi oleh peneliti untuk para siswa agar mereka dapat mempermudah dalam memahami materi. Kegiatan keempat, peneliti membagikan soal *posttest* kepada para siswa berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal untuk dikerjakan agar hasil belajar siswa dapat diketahui setelah penerapan media pembelajaran animasi.

Peneliti melaksanakan kegiatan penutup berupa sesi tanya jawab seputar materi yang telah diberikan untuk mengetahui seberapa paham siswa akan materi tersebut, dan peneliti juga memberikan sebuah apresiasi kepada para siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar. Kemudian peneliti melaksanakan kegiatan doa sebagai penutup kegiatan hari ini yang di dampingi oleh guru kelas.

Setelah diperoleh nilai hasil *pretest* dan *posttest* dari siswa pada tabel 3.1. Langkah selanjutnya peneliti menentukan nilai selisih dari *pretest* dan *posttest*, untuk menentukan nilai selisih tersebut menggunakan rumus $X_2 - X_1$. Berikut merupakan tabel hasil *pretest* dan *posttest* siswa :

Tabel 3.1 Tabel Nilai Hasil *Pretest* Dan *Posttest*

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	d
1.	R F H	44	74	30
2.	N S A	46	98	52
3.	R F P	86	100	14
4.	A A	44	86	42
5.	N A S	54	84	30
6.	Z F A R	86	88	2
7.	W A	52	84	32
8.	A L P	78	96	18
9.	K S A	58	96	38
10.	B V F.P	32	72	40
11.	R A P	86	100	14
12.	D R H	62	88	26
13.	D B	46	86	40
14.	C D D	44	72	28
15.	R M I	44	84	40
16.	J A N	82	98	12
17.	F S A	96	98	2
Jumlah		1.040	1.504	$\Sigma = 460$

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 perhitungannya dari nilai *d* yaitu $\Sigma d = 460$.

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*.

Sedangan 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*.

Tabel 3.2 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov		
		Unstandardized Residual
N		17
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	6.41545036
Most Extreme	Absolute	.166
Differences	Positive	.166
	Negative	-.123
Test Statistic		.166
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Data menunjukkan hasil uji normalitas yang menunjukkan hasil yang normal. Peneliti melanjutkan untuk melakukan uji T dengan menggunakan *Paired Sample t-Test*.

Tabel 3.3 Uji Paired Sample t-Test

Paired Samples Statistics					Paired t-Test		
Mean	N	Std. Deviation	Std. Er	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pretest	61.18	17	20.026	4.857	-7.822	16	0.000
Posttest	88.47	17	9.605	2.330			

Berdasarkan tabel 3.3 menunjukkan bahwa dari hasil uji t yang dilakukan oleh peneliti, memperoleh hasil yaitu rata - rata nilai hasil belajar siswa yang diperoleh saat *pretest* yaitu sebesar 61%. Sedangkan ketika tahap *posttest* para siswa memperoleh hasil belajar dengan rata - rata 88%. Hasil signifikan juga menunjukkan 0.000 yang dimana $<0,05$ yaitu H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, hal tersebut menjelaskan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran dengan menggunakan *powtoon* terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya peningkatan dari penerapan media pembelajaran animasi ini, menjadikan siswa di SD Muhammadiyah 5 Porong dapat lebih tertarik untuk menerima materi pembelajaran, sehingga hasil dan pencapaian siswa dapat diraih dengan baik dan juga meningkat.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan peliti 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* [12].

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 [13]. Sedangkan untuk 11 siswa lainnya belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah [14].

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 [15].

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 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 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 [17].

Berdasarkan hasil data hasil belajar siswa, dari 17 siswa yang mengalami peningkatan nilai hasil belajar, terdapat 14 siswa dari 17 siswa yang mengalami peningkatan dalam hasil belajarnya. Dengan hipotesis adanya penerapan media pembelajaran animasi dengan menggunakan *powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPS SD Muhammadiyah 5 Porong [18]. Ditunjukkan dari hasil *posttest* dengan nilai rata – rata siswa mencapai 80, hanya ada 3 anak saja yang belum tuntas dalam peningkatan hasil belajar siswa [19].

Dari perhitungan yang diperoleh dari selisih nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 460 yang mengalami peningkatan dalam nilai hasil belajar siswa, peningkatan nilai hasil belajar siswa yang diperoleh tersebut merupakan hasil dari penerapan media pembelajaran animasi dengan menggunakan aplikasi *powtoon* terhadap siswa kelas 5 di SD Muhammadiyah 5 Porong [20].

KESIMPULAN

10

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.

DAFTAR PUSTAKA

- [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.NIM5122122009.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," *Jitee*, 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.

- [11] N. Sandjojo, "Skripsi, Statistik, Uji Reliabilitas, Uji Validasi," *Skripsi, Stat. Uji Reliab. Uji Validasi*, 2013.
- [12] R. Sidabutar, "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Classroom Dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *J. Ilm. Aquinas*, vol. 4, no. 2, pp. 344–352, 2021, doi: 10.54367/aquinas.v4i2.1308.
- [13] U. B. Harsiwi and L. D. D. Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1104–1113, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.
- [14] M. E. Simbolon and Y. Fitriyani, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Adi Widya J. Pendidik. Dasar*, vol. 6, no. 1, p. 34, 2021, doi: 10.25078/aw.v6i1.1810.
- [15] H. Pujiastutik, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap Hasil Belajar Mahasiswa," *J. Teladan J. Ilmu Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 25–36, 2019.
- [16] E. Fatmawati, Karmin, and R. S. Sulistiyawati, "Influence of Video-Based Learning Media to Student Learning Outcomes," *J. Pendidik.*, vol. 12, no. 1, pp. 24–31, 2018.
- [17] M. Ulfa and H. Saputra, "fect of Macromedia Flash Learning Media With RePengaruh Media Pembelajaran Makromedia Flash dengan Pendekatan Matematika Realistik pada Hasil Belajar Siswa The Efalistic Mathematics Approach to Student Learning Outcomes To cite this article : Pengaruh Med," *Triple S*, vol. 2, no. 1, pp. 12–21, 2019.
- [18] H. Hisbiyati and L. Khusnah, "Penerapan Media E-Book Berekstensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Mata Pelajaran Ipa," *J. Pena Sains*, vol. 4, no. 1, p. 16, 2017, doi: 10.21107/jps.v4i1.2775.
- [19] R. Agustina, "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAYA BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI," vol. 2, no. 1, pp. 1–14, 2015.
- [20] N. T. A. Kartini, Ketut Sepdyana., Putra, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA Ketut Sepdyana Kartini 1 dan I Nyoman Tri Anindia Putra 2," *J. Pendidik. Kim. dan Ilmu Kim.*, vol. 3, no. 02, pp. 8–12, 2020.

Artikel akhir mukhamad fahmi udin.docx

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.scribd.com Internet Source	1%
2	zombiedoc.com Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Slamet Riyadi Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
5	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%
6	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
7	Dayang Sagita Ligusti, Damri Damri. "Efektivitas Penggunaan Metode Direct Instruction untuk Meningkatkan Keterampilan Melukis Henna Pengantin pada Anak Tunarungu Di SLB", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	1%

8	core.ac.uk Internet Source	1 %
9	Addina Kamalia, Yulia Rahmadhar. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar", <i>Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika</i> , 2023 Publication	1 %
10	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1 %
11	Lina Novita, Anggun Novianty. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran", <i>JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)</i> , 2020 Publication	1 %
12	Dian Nur Azizah, Ibrila Hind Aqila, Vanda Rezanía, Zuyyina Fihayati. "PEMANFAATAN SAMPAH ANORGANIK SEBAGAI SIMULASI KEWIRAUSAHAAN SISWA MI", <i>JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)</i> , 2022 Publication	1 %

