

# Penguatan Pendidikan Karakter Religius melalui Budaya Sekolah di Sekolah Dasar

Oleh:  
ABDULLOHIL FASHIH

Dosen Pembimbing : Vanda Rezania, M.Pd

Dosen Penguji : 1. Feri Tirtoni, S.Pd. M.Pd 2. Supriyadi, M.Pd.I

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

3 DESEMBER, 2024



# Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun fondasi masyarakat yang berpengetahuan dan berkarakter, dengan Era digital yang sedang berkembang pesat memberikan tantangan dan peluang baru dalam menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

Penting untuk diakui bahwa perkembangan teknologi telah memainkan peran krusial dalam mengubah dinamika kelas dan memperkaya metode pengajaran. Seiring dengan itu, penggunaan media Powtoon dalam konteks pendidikan mengalami peningkatan pesat. Namun, meskipun potensi yang ditawarkan oleh Powtoon, pengamatan di lapangan dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa implementasi media ini masih terbatas dan belum sepenuhnya terstruktur dalam sistem Pendidikan, bahwa tantangan utama adalah bagaimana mengintegrasikan media ini secara efektif ke dalam kurikulum, terutama dalam mata pelajaran yang kompleks seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

# Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif . Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang sangat sistematis, terencana dan terstruktur dari awal hingga akhir penelitian yang penggunaannya menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut dan penampilan hasilnya, Metode penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan desain penelitian *one group pretest-posttest* yaitu dimana terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan post test sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan, Dalam desain ini hanya menggunakan kelompok studi tanpa menggunakan kelompok control.

# Hasil dan Pembahasan

- Pada bab IV ini peneliti memaparkan hasil dari pengaruh media aplikasi poowton terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial kelas 4 di SD Negeri Sumberejo I kabupaten Sidoarjo. Setelah menerapkan media Powtoon dalam pembelajaran IPS mengenai keragaman budaya, data hasil belajar peserta didik dikumpulkan melalui tes sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut.
- Dengan penelitian ini pengaruh Pengaruh Media Aplikasi Powtoon Berbasis Wab Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Budaya Kelas 4 di SD negeri Sumberejo I dengan pretest dan post test yang bertujuan seberapa besar media powtoon ini mempengaruhi dapat membantu dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran IPS materi keragaman budaya, sebagai alat ukur pengaruh media powtoon terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan pretest dan posttest.

# Faktor pendukung dan penghambat

- Faktor penghambat penggunaan media animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Namun, tantangan terletak pada kemampuan guru untuk mengintegrasikan dengan baik dalam kurikulum eksisting.
- Faktor pendukung Penting untuk diakui bahwa perkembangan teknologi telah memainkan peran krusial dalam mengubah dinamika kelas dan memperkaya metode pengajaran dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Powtoon adalah aplikasi pembuatan video

# Simpulan

- Dalam bab ini, hasil analisis data telah dibahas secara mendalam, dan temuan penelitian telah diinterpretasikan. Hubungan antara variabel penggunaan Powtoon dan hasil belajar siswa dalam IPS dengan fokus pada keragaman budaya telah dibahas dalam konteks literatur yang relevan. Implikasi praktis dari hasil penelitian juga telah diungkapkan, dan saran untuk penelitian selanjutnya diberikan. Keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang potensi penggunaan media Powtoon dalam konteks pendidikan IPS. Adapun hasil dari N-Gain pretest dan posttest menunjukkan hasil rata-rata yang di dapat sebesar 57% yang termasuk kategori sedang.



# Referensi

- Aco, N. M. M. (2016). *Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Metode Bermain Peran Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar Di SLB Negeri Polewali*. 01, 1–23.
- Ahmad, S. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Ips Dengan Metode Inkuiri Kelas IV Mim Ngaliyan Simo Boyolali Tahun Ajaran 2019/2020. *Corporate Governance (Bingley)*, 10(1), 54–75.
- Ardiansyah, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Pai Kelas Iv Sdn 40 Kabupaten Kaur*. [http://repository.iainbengkulu.ac.id/8446/1/MELKI ARDIANSYAH.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/8446/1/MELKI%20ARDIANSYAH.pdf)
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
- Atapukan, E. R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa. *Jurusan Teknik Kimia USU*, 3(1), 18–23.
- Avicena, Y., & Syofyan, R. (2023). Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Ekonomi Di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi*, 11(1), 1–8.
- Dahlia. (2018). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri 8 Metro. *New England Journal of Medicine*, 372(2), 2499–2508. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27157931>
- Dewi, N. S. (2019). *Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri 8 Metro*. Mi, 1–83.
- Indarti, T. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: Lembaga Penerbitan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.

Indonesia, R. (2003). *Undang-undang (UU) tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Pemerintah Pusat, LN.2003/NO.78, TLN NO.4301, LL SETNEG : 37 HLM.

Istiqomah, L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Arjasa Tahun 2021/2022*. 1–184. [http://digilib.uinkhas.ac.id/9179/1/Skripsi Lailatul Istiqomah Revisi Watermak FIX.pdf](http://digilib.uinkhas.ac.id/9179/1/Skripsi%20Lailatul%20Istiqomah%20Revisi%20Watermak%20FIX.pdf)

Khusna, N. I., & Alwan, A. R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Powtoon Dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kademangan. *Student Research Journal*, 1(4), 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/srjyappi.v1i4.516>

Nasrudin, Juhana. (2019). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Kencana Terra Firma.

Novitasari, A., & Pratiwi, V. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon, Disiplin Belajar dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Keuangan Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(1), 69–79. <https://doi.org/10.26740/jpak.v10n1.p69-79>

Nur, N. A., & Supriatna, E. (2023). Upaya Peningkatan Sikap Toleransi Melalui Media Powtoon Dalam Pembelajaran IPS Tentang Bentuk Keragaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Dalung 1. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(7), 318–323. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7816400>

Rahman, H. B. (2018). Peran guru IPS dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wagir Kabupaten Malang. *Skripsi*.

Sari, R. A. (2014). *Hubungan minat belajar siswa dengan hasil belajar ips di sd gugus 1 kabupaten kepahiang skripsi*.

Siyoto, Sandu dan Ali Sodik.2015.Dasar Metodologi Penelitian.Yogyakarta:Literasi Media Publishing

Sukarelawan, Moh. Irma dkk.(2024) *N-Gain VS Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta:Surya Cahya

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.

Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Winda, K. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan Ppkn Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Engineering Research*, 1–160.



