



## Similarity Report

### Metadata

Title

**fasih 02-1**

Author(s)

**perpustakaan umsida**

Coordinator

**nur**

Organizational unit

**Perpustakaan**

### Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		60

### Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.



**25**  
The phrase length for the SC 2

**5635**  
Length in words

**41495**  
Length in characters

### Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

#### The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)	
1	<a href="https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf">https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf</a>	135	2.40 %
2	<a href="http://repository.uinfasengkulu.ac.id/1053/3/BAB%20I.pdf">http://repository.uinfasengkulu.ac.id/1053/3/BAB%20I.pdf</a>	85	1.51 %
3	<a href="http://repository.upi.edu/57440/4/S_PGSD_1606229_Chapter3.pdf">http://repository.upi.edu/57440/4/S_PGSD_1606229_Chapter3.pdf</a>	54	0.96 %
4	<a href="https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/8935/1/T1_802008070_Full%20text.pdf">https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/8935/1/T1_802008070_Full%20text.pdf</a>	36	0.64 %
5	<a href="https://etheses.iainkediri.ac.id/4814/4/932123814_bab3.pdf">https://etheses.iainkediri.ac.id/4814/4/932123814_bab3.pdf</a>	32	0.57 %

6	Pengaruh Disiplin Belajar dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Nurul Fadhilah, Mukhlis Andi Muhammad Akram;	31	0.55 %
7	<a href="https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf">https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf</a>	29	0.51 %
8	<a href="https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf">https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf</a>	28	0.50 %
9	PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Rissa Prima Kurniawati;	24	0.43 %
10	<a href="http://repository.upi.edu/57440/4/S_PGSD_1606229_Chapter3.pdf">http://repository.upi.edu/57440/4/S_PGSD_1606229_Chapter3.pdf</a>	23	0.41 %

from RefBooks database (4.72 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)	
<b>Source: Paperity</b>			
1	UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI IPA KELANGSUNGAN HIDUP MAKHLUK HIDUP MELALUI PEMBUATAN CERITA BERGAMBAR DENGAN PEMBELAJARAN IPA BERBASIS INKUIRI DI KELAS IX D SMP N 1 KARANGGENENG TAHUN PELAJARAN 2019/2020 Nur Cahyo;	56 (4)	0.99 %
2	PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Rissa Prima Kurniawati;	32 (2)	0.57 %
3	Pengaruh Disiplin Belajar dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Nurul Fadhilah, Mukhlis Andi Muhammad Akram;	31 (1)	0.55 %
4	Upaya Peningkatan Sikap Toleransi Melalui Media Powtoon Dalam Pembelajaran IPS Tentang Bentuk Keragaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Dalung 1 Encep Supriatna,Nur Nabila Agnesta;	22 (1)	0.39 %
5	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS MATERI SISTEM TATA SURYA KELAS VI SDN LAMKUNYET ACEH BESAR Suci Fitriani,Nabila Mutiara, Mislinawati Mislinawati;	21 (3)	0.37 %
6	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SILAW Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas III Sekolah Dasar Riswari Lovika Ardana,Dina Zanuba, Amaliyah Fitriyah;	20 (3)	0.35 %
7	Pengaruh Board Game terhadap Pemahaman Konsep IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Ali Enjang Yusup,Juanda Nur Afna, Atep Sujana;	18 (3)	0.32 %
8	PENGARUH MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN 3 MARIA TAHUN PELAJARAN 2020/2021 Karma I Nyoman,Ika Nur, Nurhasanah Nurhasanah;	16 (1)	0.28 %
9	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SEKOLAH DASAR Soraya Rahayu, Sinta Widya Ningtias;	12 (2)	0.21 %
10	PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI POWTOON DAN MEDIA KONVENTIONAL PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 1 AMPEK ANGKEK Martin Kustati, Gusmirawati,Amertya Azahra;	11 (2)	0.20 %
11	MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK Ratna Widiastuti,Widia Widia, Latif Syaifuddin;	10 (1)	0.18 %

12	PENGARUH PENGGUNAAN MODEL INKUIRI TERBIMBING DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK TERHADAP KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI GETARAN GELOMBANG DAN BUNYI DI SMPN 08 KOTA BENGKULU Diana Puspitasari, Eko Risdianto, Eko Swistoro;	6 (1)	0.11 %
13	Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Subekti Ervina Eka,Sari Zuli Ernita, Husni Wakhyudin;	6 (1)	0.11 %
14	Pengaruh Model Quantum Teaching terhadap Efikasi Diri dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Suastika I Nengah, Kertih I Wayan,Saraswati Putu Devi;	5 (1)	0.09 %

from the home database (0.00 %) 

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %) 

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (14.18 %) 

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)	
1	<a href="https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf">https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain%20-%20Press.pdf</a>	202 (4)	3.58 %
2	<a href="http://repository.upi.edu/57440/4/S_PGSD_1606229_Chapter3.pdf">http://repository.upi.edu/57440/4/S_PGSD_1606229_Chapter3.pdf</a>	90 (4)	1.60 %
3	<a href="http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/1053/3/BAB%20I.pdf">http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/1053/3/BAB%20I.pdf</a>	85 (1)	1.51 %
4	<a href="https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/KAGANGA/article/view/7296/5019">https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/KAGANGA/article/view/7296/5019</a>	48 (4)	0.85 %
5	<a href="https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/8935/1/T1_802008070_Full%20text.pdf">https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/8935/1/T1_802008070_Full%20text.pdf</a>	36 (1)	0.64 %
6	<a href="https://etheses.iainkediri.ac.id/4814/4/932123814_bab3.pdf">https://etheses.iainkediri.ac.id/4814/4/932123814_bab3.pdf</a>	32 (1)	0.57 %
7	<a href="https://sinestesia.pustaka.my.id/jurnal/article/view/441">https://sinestesia.pustaka.my.id/jurnal/article/view/441</a>	29 (2)	0.51 %
8	<a href="https://etheses.iainkediri.ac.id/14912/8/20206102_daftarpustaka.pdf">https://etheses.iainkediri.ac.id/14912/8/20206102_daftarpustaka.pdf</a>	29 (2)	0.51 %
9	<a href="https://media.neliti.com/media/publications/252327-penggunaan-media-flashcard-dalam-model-p-5fc479fe.pdf">https://media.neliti.com/media/publications/252327-penggunaan-media-flashcard-dalam-model-p-5fc479fe.pdf</a>	28 (2)	0.50 %
10	<a href="http://repository.uinbanten.ac.id/7367/6/BAB%20III.pdf">http://repository.uinbanten.ac.id/7367/6/BAB%20III.pdf</a>	25 (2)	0.44 %
11	<a href="http://repository.upi.edu/118009/1/S_PENMAS_1900282_Title.pdf">http://repository.upi.edu/118009/1/S_PENMAS_1900282_Title.pdf</a>	22 (1)	0.39 %
12	<a href="https://repository.um-surabaya.ac.id/7748/4/BAB%20III.pdf">https://repository.um-surabaya.ac.id/7748/4/BAB%20III.pdf</a>	21 (1)	0.37 %
13	<a href="https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/27408/1/1520410058_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf">https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/27408/1/1520410058_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf</a>	19 (1)	0.34 %
14	<a href="https://etheses.iainkediri.ac.id/13990/3/20206005_bab3.pdf">https://etheses.iainkediri.ac.id/13990/3/20206005_bab3.pdf</a>	17 (2)	0.30 %
15	<a href="https://jurnal.poltekkespalu.ac.id/index.php/PJPM/article/view/1567">https://jurnal.poltekkespalu.ac.id/index.php/PJPM/article/view/1567</a>	17 (2)	0.30 %
16	<a href="https://www.academia.edu/92998863/Kelayakan_Modul_Pembelajaran_IPS_Berbasis_Saintifik_Melalui_Metode_EIATH_Kelas_IV_SD_MI">https://www.academia.edu/92998863/Kelayakan_Modul_Pembelajaran_IPS_Berbasis_Saintifik_Melalui_Metode_EIATH_Kelas_IV_SD_MI</a>	17 (1)	0.30 %
17	<a href="https://media.neliti.com/media/publications/188531-ID-kendala-kendala-yang-dihadapi-guru-dalam.pdf">https://media.neliti.com/media/publications/188531-ID-kendala-kendala-yang-dihadapi-guru-dalam.pdf</a>	16 (1)	0.28 %
18	<a href="http://etheses.uingusdur.ac.id/1698/1/Bab%20I%20-%20V.pdf">http://etheses.uingusdur.ac.id/1698/1/Bab%20I%20-%20V.pdf</a>	12 (1)	0.21 %

19	<a href="https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/VOLT/article/viewFile/2873/2248">https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/VOLT/article/viewFile/2873/2248</a>	11 (1)	0.20 %
20	<a href="https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1224">https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1224</a>	11 (1)	0.20 %
21	<a href="http://repository.unmuhjember.ac.id/16701/2/2.b%20naskah%20antology%20DOSEN%20MERDEKA.pdf">http://repository.unmuhjember.ac.id/16701/2/2.b%20naskah%20antology%20DOSEN%20MERDEKA.pdf</a>	9 (1)	0.16 %
22	<a href="https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOES/article/view/7185/5049">https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOES/article/view/7185/5049</a>	8 (1)	0.14 %
23	<a href="http://repository.uin-alauddin.ac.id/12045/1/Pengaruh%20Strategi%20Komunikasi%20Pendidik%20dalam%20Pembelajaran%20Tematic%20terhadap%20Hasil%20Belajar%20Peserta%20Didik%20Kelas%20IV%20SDN%20Limbung%20Puteri%20Kec.%20Bajeng%20Kab.%20Gowa.pdf">http://repository.uin-alauddin.ac.id/12045/1/Pengaruh%20Strategi%20Komunikasi%20Pendidik%20dalam%20Pembelajaran%20Tematic%20terhadap%20Hasil%20Belajar%20Peserta%20Didik%20Kelas%20IV%20SDN%20Limbung%20Puteri%20Kec.%20Bajeng%20Kab.%20Gowa.pdf</a>	8 (1)	0.14 %
24	<a href="http://repository.upi.edu/6248/6/S_IPA_KDSERANG_0903856_Chapter3.pdf">http://repository.upi.edu/6248/6/S_IPA_KDSERANG_0903856_Chapter3.pdf</a>	7 (1)	0.12 %

### List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)

Page | 1

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the CreatVe Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

he Influence of Powtoon Media on Social Sciences Learning Outcomes on Cultural Diversity Material

[Pengaruh Media Aplikasi Powtoon Berbasis Wab Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Kelas 4]

#### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun fondasi masyarakat yang berpengetahuan dan berkarakter (Sari, 2014). Era digital yang sedang berkembang pesat memberikan tantangan dan peluang baru dalam menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Untuk mencapai kompetensi dan hasil belajar mata pelajaran IPS dibutuhkan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik ikut andil dalam pembelajaran (Dewi, 2019). Dalam transformasi ini, peran media dalam proses pembelajaran menjadi semakin signifikan. Animasi, sebagai bentuk media pembelajaran interaktif, memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar. Dalam konteks ini, Powtoon, sebuah platform pembuat animasi online, muncul sebagai solusi yang menjanjikan untuk membangun pembelajaran yang menarik, kreatif, dan berkesan (Ashar & Supriansyah, 2023).

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media permainan. Dampak positif dari adanya perkembangan IPTEK adalah tersedianya media yang dapat dipergunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar yang selanjutnya kita kenal dengan nama media pembelajaran."Media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima (Dahlia, 2018).

Kegiatan belajar mengajar juga diartikan sama dengan proses belajar megajar, merupakan operasional dari kurikulum atau GBPP yang diberikan kepada siswa sesuai jenjang pendidikan, kesemuanya dalam upaya mencapai tujuan pendidikan Nasional yang dimuat dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 sebagai berikut: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta perdaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlik mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Indonesia, 2003).

Pendidikan sebagai upaya pelayanan pendidikan bagi mereka yang memiliki kebutuhan khusus (special Need) pelaksanaannya tidak hanya bersifat segregatif semata, tetapi telah diarahkan kepada yang bersifat integratif , sejalan dengan terjadinya pergeseran paradigma pembangunan yang lebih menekankan pada manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Jasa pelayanan pendidikan luar biasa hendaknya bermuatan proses belajar

mengajar, bimbingan dan penyuluhan, rehabilitasi medis, psikologis, sosiologis dan vokasional, latihan kerja dan latihan hidup mandiri (Aco, 2016).

Penting untuk diakui bahwa perkembangan teknologi telah memainkan peran krusial dalam mengubah dinamika kelas dan memperkaya metode pengajaran (Nur & Supriatna, 2023). 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. Menurut (Ardiansyah, 2022), bahwa tantangan utama adalah bagaimana mengintegrasikan media ini secara efektif ke dalam kurikulum, terutama dalam mata pelajaran yang kompleks seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Data dan pengamatan di lapangan dari peneliti terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon dalam pembelajaran IPS belum mencapai tingkat optimal.

Penggunaan media ini masih bersifat sporadis dan terkadang kurang terarah. Beberapa guru mungkin menghadapi kendala teknis atau kurangnya pemahaman tentang potensi penuh dari Powtoon (Winda, 2023). Kesenjangan antara potensi media ini dan penerapannya di lapangan memunculkan kebutuhan mendesak untuk penelitian yang lebih mendalam dan terfokus.

Dalam konteks ini, terdapat kesenjangan yang signifikan antara harapan akan potensi positif media Powtoon dan kenyataan di lapangan. Harapan akan efektivitasnya sebagai alat pembelajaran canggih dan inovatif belum sepenuhnya terpenuhi. Terdapat tantangan nyata dalam mengoptimalkan penggunaan Powtoon untuk materi IPS, khususnya dalam konteks keragaman budaya. Kesadaran akan kesenjangan ini mendorong perlunya penelitian yang mendalam untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ketika media Powtoon diterapkan dalam konteks materi IPS (Dewi, 2019).

Pendapat beberapa ahli dan peneliti terdahulu memberikan wawasan yang berharga terkait dengan penggunaan media animasi dalam konteks pendidikan. Menurut (Atapukan, 2019), "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." Temuan ini mendukung urgensi penelitian ini untuk lebih memahami bagaimana guru dapat memaksimalkan potensi media Powtoon untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap keragaman budaya.

Namun pada intinya **dapat disederhanakan bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjalin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan** yang ada dapat tercapai (Rahman, 2018).

Pembelajaran sendiri dapat didefinisikan sebagai upaya serta usaha pendidikan untuk membelajarkan peserta didik. Sedangkan tujuan pembelajaran IPS sediri yaitu: 1) meningkatkan pengetahuan mengenai dasar ilmu-ilmu sosial, 2) meningkatkan keahlian dalam berpikir inquiry, 3) meningkatkan kewajibandan pemahaman terhadap nilai kemanusiaan, 4) meningkatkan keahlian berkompetensi dan berkolaborasi di dalam masyarakat yang beragam baik dalam lingkup nasional maupun internasional (Istiqomah, 2022).

Video pembelajaran merupakan media yang menayangkan ide, gagasan, pesan dan informasi secara audio visual. Video pembelajaran ini berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa agar giat dalam belajar. Hal ini dalam proses pembelajaran memilih untuk menggunakan video pembelajaran karena video pembelajaran memiliki keunggulan tersendiri (Khusna & Alwan, 2023).

Media pembelajaran Powtoon adalah media interaktif online dengan banyak macam template yang akan digunakan untuk membuat materi yang diteruskan kepada siswa melalui visualisasi yang menarik (Novitasari & Pratiwi, 2022). Dalam situasi ini, Powtoon menjadi salah satu jenis video animasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran. Powtoon adalah aplikasi pembuatan video (Avicena & Syofyan, 2023). Kesenjangan antara harapan akan dampak positif dan realitas di lapangan memberikan tantangan yang menarik untuk diteliti lebih lanjut. Pendapat (Ahmad, 2020) dan peneliti terdahulu menegaskan pentingnya integrasi media pembelajaran dalam kurikulum secara menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfungsi untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang efektif. Dengan mengangkat judul "Pengaruh Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Budaya," diharapkan proposal ini dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai potensi penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terkait keragaman budaya dalam mata pelajaran IPS. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan kontribusi positif Powtoon dalam konteks pembelajaran IPS, serta memberikan arahan bagi perkembangan metode pengajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada teknologi.

## II. 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 ( Siyoto & Sodik, 2015). 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,

Page | 4

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

**Karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan .**

Sugiyono,2015). Dalam desain ini hanya menggunakan kelompok studi tanpa menggunakan kelompok control.

Berdasarkan desain penelitian one group pretest-posttest yaitu dimana terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan post test sesudah diberi perlakuan. Berikut merupakan gambaran desain penelitian one group pretest – posttest.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian Kelas Pre-test Perlakuan Post-test Eksperimen O1 X O2

### Keterangan:

X : Pembelajaran dengan menggunakan media powtoon

O1 : Pre-test (sebelum diberi perlakuan)

O2 : Post-test (setelah diberi perlakuan)

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian adalah pembelajaran IPS dengan menggunakan media Powtoon sedangkan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya.

(Sugiyono,2013)

### Populasi dan Sampel

Populasi berasal dari bahasa inggris yaitu Population yang berarti jumlah penduduk. Dalam metode penelitian ini, kata populasi amat populer dipakai untuk menyebutkan serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian ( Sofian Siregar : 130).

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN Sumberejo I Wonoayu.

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data ( Sukardi,

2008). Sampel bisa juga dikatakan bagian kecil yang diambil dari anggota populasi berdasarkan prosedur yang sudah ditentukan sehingga bisa digunakan untuk melakukan

populasinya. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode purposive sampling yaitu

**teknik pengambilan sampel sumber data yang didasarkan dengan pertimbangan tertentu**

yang berkaitan dengan studi kasus yang di teliti dan tujuan peneliti (Sugiyono, 2018). satu kelas dipilih sebagai eksperimen penelitian dan kelas terdiri dari 28 siswa. Eksperimen ini akan menerima pembelajaran dengan menggunakan Powtoon.

Page | 5

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

**Teknik Pengumpulan Data** Teknik pengumpulan data merupakan bagian paling penting dalam sebuah penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2018). Data yang diperoleh dapat digunakan untuk menjawab peneliti tentang apa yang sedang diteliti.

Adapun Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan **Teknik tes dan non tes.**

#### Tes

**Teknik tes** adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya (Nasrudin, 2019).

Tes yang digunakan peneliti yaitu dengan memberikan soal pretest sebelum menggunakan media powtoon dan soal posttest setelah penggunaan media powtoon dalam pembelajaran IPS tentang keragaman budaya.

#### Non tes

teknik non tes adalah teknik yang tidak memerlukan soal-soal untuk mendapatkan data, melainkan dengan menggunakan cara lain seperti observasi, angket, dan wawancara.

Nasrudin (2019, hlm. 31-32) mengemukakan bahwa teknis non tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tidak memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya. Dalam hal ini peneliti

menggunakan angket untuk melihat respon dari siswa setelah pembelajaran selesai dengan menggunakan media Powtoon.

#### Instrumen Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar soal tes berupa soal pre-test dan post-tes. Pre-test adalah tes sebelum menggunakan media Powtoon yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Post-tes adalah tes setelah menggunakan media Powtoon untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Adapun bentuk soal yang digunakan pada tes hasil belajar yaitu terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan memperhatikan masing masing indicator dari setiap butir soal yang akan dicapai. Berikut ini adalah tabel indicator tes hasil belajar pre test posttest.

**Teknik analisis data adalah suatu kegiatan yang hanya melakukan pengumpulan data dan penyusunan data, tetapi juga menginterpretasikan tentang arti data yang ada.** Pada penelitian Pengaruh media powtoon terhadap hasil belajar IPS materi Keragaman Budaya, setiap data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dari tes observasi dan angket, serta dianalisis secara deskriptif kualitatif dari tes tulis dari soal evaluasi. Untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi

Page | 6

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

terhadap pemahaman peserta didik. Pendekatan N-Gain mengukur perubahan relatif antara tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan setelah suatu pembelajaran. Dengan melakukan perbandingan ini, analisis N-Gain memberikan wawasan mendalam kepada para guru mengenai efektivitas suatu kurikulum atau metode pengajaran tertentu. Hasilnya dapat menggambarkan secara kuantitatif sejauh mana peserta didik telah menguasai materi pelajaran yang diajarkan. Lebih dari sekadar memberikan angka-angka, pendekatan ini memungkinkan pengamatan hasil belajar dengan orientasi pada pusat kelompok atau group center. Artinya, analisis N-Gain tidak hanya melihat perkembangan individu, tetapi juga memberikan gambaran tentang efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, metode N-Gain bukan hanya menjadi alat evaluasi, tetapi juga menjadi panduan berharga bagi para pendidik dalam mengoptimalkan metode pembelajaran mereka, menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Skor N-Gain berkisar antara -1 hingga 1. Nilai positif menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran, sementara nilai negatif menunjukkan penurunan hasil belajar peserta didik dapat digunakan untuk menghitung skor N-Gain.

NGain =

Skor Posttest – Skor Pretest

Skor Ideal – Skor Pretest

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi dalam Tabel 1. Sedangkan untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat mengacu pada Tabel berikut,

Page | 7

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or

reproduction is permitted which does not comply with these terms.

(Dr. Moh. Irma Sukarelawan, dkk 2024:9)

Untuk memperoleh rata-rata kelas, peneliti **menjumlahkan nilai yang diperoleh seluruh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa** yang ada di **kelas tersebut sehingga diperoleh** rata-rata nilai tes formatif kelas yang dapat dirumuskan **dengan:**

$$M =$$

$$\sum fx$$

$$N$$

**Keterangan:**

**M** = Mean (**nilai rata-rata**)  $\sum fx$  = **Jumlah nilai seluruh siswa** **N** = **Jumlah siswa** dalam satu kelas

(Indarti, 2008:26)

Dari keterangan rumus nilai rata-rata yang diperoleh siswa, pencapaian pembelajaran dapat dikategorikan dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan minimal (KKM) sebagai berikut:

80 – 100 : Sangat baik

66 – 79 : Baik

56 – 65 : Cukup

Page | 8

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. **This is an open-access article distributed under the terms of the** Creative Commons Attribution

**License (CC BY).** The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

40 – 55 : Buruk

0 – 39 : Sangat baik

Setelah hasil akhir pengolahan data yang ada diketahui, dapat ditentukan bahwa kemampuan memahami siswa dalam materi keragaman budaya termasuk kategori baik, sedang atau kurang. Dari hasil ini dapat dilihat sampai seberapa jauh pengaruh media powtoon terhadap hasil belajar ips materi keragaman budaya, apakah mengalami kemunduran ataukah kemajuan.

Berdasarkan desain penelitian one group pretest-posttest yaitu dimana terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan post test sesudah diberi perlakuan. Berikut merupakan gambaran **desain penelitian one group pretest – posttest.**

Tabel 2.2 Rancangan Penelitian

Kelas **Pre-test Perlakuan Post-test Eksperimen O1 X O2**

**Keterangan:**

X : Pembelajaran dengan menggunakan media powtoon

O1 : Pre-test (sebelum diberi perlakuan)

O2 : Post-test (setelah diberi perlakuan)

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian adalah pembelajaran IPS dengan menggunakan media Powtoon, sedangkan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya.

(Sugiyono,2013)

Page | 9

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini peneliti memaparkan hasil dari pengaruh media aplikasi powtoon 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. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian sebagai berikut.

#### 1. Intrumen penelitian

Intrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) pada siswa kelas 4. Untuk pengambilan data tes

awal (pre test) dilakukan pada tanggal 5 Agustus 2024 sedangkan pengambilan data post-test dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2024. Berikut adalah hasil rata-rata nilai pre-test dan post- test yang diperoleh:

Tabel 1 Hasil Data Pretest Pengaruh Media Aplikasi Powtoon Berbasis Wab

Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Kelas 4

Nilai

Interval

Kelompok

Nilai

Frekuensi

81-100 61-80 41-60 21-40 0-20

Baik Sekali Baik Cukup baik

Kurang baik

Sangat kurang baik

0

2

9

15

2

Rata-rata 45.8%

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata frekuensi pretest pengaruh media aplikasi powtoon terhadap hasil belajar ips peserta didik di SD negeri sumberejo I diperoleh terdapat 2 peserta didik yang terasuk kelompok baik, terdapat 9 peserta didik yang cukup baik, dalam kelompok peserta didik yang kurang baik sebanyak 15 peserta didik dan terdapat 2 peserta didik yang termasuk kelompok sangat kurang baik. Data tersebut menunjukkan rata-rata hasil pretest yang diperoleh sebesar 45.8%.

Data hasil posttest pengaruh media aplikasi powtoon terhadap hasil belajar Ilmu

Page | 10

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Pengetahuan Sosial peserta didik kelas 4 di SD Negeri Sumberejo I dapat ditunjukkan dengan tabel sebagai berikut ini.

Tabel 2 Hasil Data Pretest Pengaruh Media Aplikasi Powtoon Berbasis Wab

Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Kelas 4

Nilai

Interval

Kelompok

Nilai

Frekuensi

81-100 61-80 41-60 21-40 0-20

Baik Sekali Baik Cukup baik

Kurang baik

Sangat kurang baik

7

15

6

0

0

Rata-rata 71.2%

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata frekuensi posttest pengaruh media aplikasi powtoon terhadap hasil belajar ips peserta didik di SD negeri sumberejo I diperoleh sebagai berikut kelompok peserta didik baik sekali terdapat 7 peserta didik dan kelompok yang baik terdapat 15 peserta didik serta kelompok yang cukup baik terdapat 6 peserta didik. Sehingga dapat diperoleh data rata-rata posttest peserta didik menggunakan media powtoon adalah 71.2%.

Pengaruh media aplikasi powtoon terhadap hasil belajar ips peserta didik dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest sebagai berikut.

Tabel 3 Hasil Data Pretest dan Posttest Pengaruh Media Aplikasi Powtoon

Page | 11

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s)

are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Berbasis Wab Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya

Kelas 4

Nilai

Interval

Kelompok

Nilai

Frekuensi

Pretest posttest

**81-100 61-80 41-60 21-40 0-20**

Baik Sekali Baik Cukup baik

Kurang baik

Sangat kurang baik

0

2

9

15

2

7

15

6

0

0

Nilai

Paling

Tinggi

70 95

Nilai

Paling

Rendah

20 50

Rata-

Rata

45.8%

71.2%

Hasil Data Nilai Pretes Dan Postest

Setelah melakukan pretest dan posttest dapat dilihat hasil dari pretest sebelum penggunaan media powtoon dalam pembelajaran Ilmu Penggerahan Sosial untuk mengukur pemahaman awal peserta didik diperoleh dengan skor rata-rata pretest adalah 45,8% dengan nilai paling tinggi 70 dan nilai paling rendah 20. Sedangkan setelah diberi perlakuan atau posttest diperoleh skor dengan rata-rata posttest adalah 71,2%. dengan nilai paling tinggi 95 dan nilai paling rendah 50. Adapun perbandingan data hasil

No. Pretes Postest

Total 1.283 1.996

Hasil 45,8% 71,2%

Page | 12

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

pretest dan posttest untuk mengukur pengaruh media powtoon terhadap hasil belajar peserta didik sebagai berikut.

Tabel 4 Data Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Pengaruh Media

Aplikasi Powtoon Berbasis Wab Terhadap Hasil Belajar Ips Materi

Keragaman Budaya Kelas 4

Perbandingan Hasil pengukuran

Selisih Pretest dan

Posttest

Pretest Posttest

Nilai Paling Tinggi	70	95	25
Nilai Paling Rendah	20	50	30
Rata-Rata	45,8%	71,2%	25,4%

Berdasarkan tabel 4 tersebut didapatkan setelah posttest diperoleh nilai tertinggi 95 dari nilai pretest 70 yang memiliki selisih sebesar 25 sedangkan nilai terendah setelah diberi perlakuan atau posttest mendapatkan skor 60 nilai paling rendah dengan selisih sebesar 40 dari nilai pretest. Dari hasil perbandingan pretest dan posttest menunjukkan adanya pengaruh media aplikasi powtoon terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN Sumberejo I.

Hasil analisis deskripsi nilai rata-rata pretest peserta didik sebesar 45,8% sedangkan hasil nilai rata-rata posttest peserta didik 71,2% hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat presentase setelah adanya perlakuan menerapkan media powtoon terhadap hasil belajar IPS materi keragaman budaya meningkat dengan signifikan. Untuk mengetahui besar pengaruh media powtoon terhadap hasil belajar peserta didik maka dilakukan dengan uji N-Gain pada data hasil pretest dan posttest dengan rumus N-Gain sebagai berikut

NGain =

Skor Posttest – Skor Pretest

Keterangan :

N-Gain : menyatakan uji normalitas gain

Skor posttest : menyatakan nilai posttest

Skor pretest : menyatakan nilai pretest

Skor ideal : menyatakan skor maksimal

Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain Kategori

Page | 13

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

$9 > 0.7$  Tinggi

$0.3 \geq 9 \leq 0.7$  Sedang

$9 < 0.3$  Rendah

Tabel 5 Hasil Uji Deskripsi statik nilai pretest dan posttest statistics

NGain =

71,2 – 45,8

100 – 45,8

Keterangan :

N-Gain : menyatakan uji normalitas gain

Skor posttest : 71,2

Skor pretest : 45,8

Skor ideal : 100

Jumlah Peserta Didik Kategori

23 Sedang

5 Tinggi

Rata-rata: 0,54

Hasil dari data uji N-Gain pretest dan posttest diatas menunjukkan bahwa rata-rata yang di dapat 0,47% yang mengartikan bahwa N-gain yang berasal dari rata-rat pretest dan posttest termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwasannya pengaruh media aplikasi powtoon terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial materi keragaman budaya kelas IV berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik hal ini terlihat rata-rata mencapai 0,47% atau 47 % yang dapat dikategorikan sedang. Sehingga penerapan media powtoon dapat meningkatkan pemahami materi dalam proses pembelajaran.

#### IV. PEMBAHASAN

Pada penelitian ini pengaruh Pengaruh Media Aplikasi Powtoon Berbasis Web 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 dengan uji keakuratan menggunakan metode N-gain. Peneliti melibatkan peserta didik kelas IV sebanyak 28 peserta didik yang dijadikan subjek peneliti (Ashar & Supriansyah, 2023).

Pada penelitian ini dilakukan beberapa tahapan yaitu dengan desain one-group pretest-posttest design. Tahapan ini yang pertama menggunakan teknik pretest untuk mengetahui awal pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya sebelum diberikan perlakuan perlakuan ( Sugiyono,2015). Pada tahap kedua peserta didik diberikan perlakuan berupa media powtoon untuk mengukur pemahaman hasil belajar peserta didik

Page | 14

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

pada mata pelajaran ips materi keragaman budaya setelah pembelajaran melalui penelitian ini menunjukkan bahwa media powtoon berpengaruh secara signifikan meningkat pada hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di kelas IV di SDN

Sumberejo I. Dari hasil analisis data nilai pretest dan posttest **terhadap hasil belajar IPS peserta didik** menggunakan data deskripsi menunjukkan hasil pretest yaitu 45.8% dan hasil posttest dengan rata-rata 71,2%. Melalui hasil rata-rata dari nilai pretest dan posttest menunjukkan pemungkatan pengaruh media powtoon terhadap hasil belajar materi keragaman budaya . adanya peingkatan setelah melakukan posttest ini dikarenakan peserta didik diberikan perlakuan dengan menggunakan media powtoon untuk membantu peserta didik memahami materi keragaman budaya .

Dari data perbandingan pretest dan posttest menunjukkan hasil pretest (pengukuran awal kemampuan peserta didik) dengan rata-rata 45.8% dan hasil posttest menunjukkan rata-rata 71.2% dengan selisih rata-rata pretest dan posttest 25.4%. hal ini menunjukkan pretest dan posttest adanya peningkatan dan pengaruh media aplikasi powtoon berbasis web **terhadap hasil belajar peserta didik**. Dengan posttest **hasil belajar peserta didik meningkat hal ini** karena diberikan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media powtoon pada proses pembelajaran. Dengan menggunakan media powtoon peserta didik dalam proses pembelajaran berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik lebih antusias dan membantu peserta didik memahami materi keragaman budaya (Atapukan, 2019). Sedangkan berdasarkan hasil uji N-Gain dapat diketahui media aplikasi powtoon sangat membantu dalam proses pembelajaran dan berpengaruh besar hal ini telihat dengan hasil rata-rata mencapai 0.47% atau kategori sedang. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran aplikasi powtoon **berbasis web berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik** dengan presentasi 47% dengan materi keragaman budaya kelas IV (Dr. Moh. Irma Sukarelawan, dkk 2024:9). **Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media powtoon berbasis web terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN**

Sumberejo I dengan memberikan dorongan **peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran** secara langsung dengan memanfaatkan media powtoon untuk memahami materi (Dewi, 2019). Dengan media pembelajaran powtoon dapat meningkatkan Keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media powtoon sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Avicena & Syofyan, 2023). Dalam pembelajaran peserta didik lebih terlibat aktif dan menjaga perhatian peserta didik lebih lama. Dengan media powtoon peserta didik lebih kreativitas dengan memberikan mereka kesempatan dalam menyampaikan materi secara visual dan penuh percaya diri. Dengan demikian **pembelajaran dengan menggunakan media powtoon dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik** dan mencapai tujuan pembelajaran (Khusna & Alwan, 2023). Dengan media powtoon peserta didik menyajikan hasil karya mereka dengan memberikan umpan balik yang konstruktif secara langsung dan membantu memahami kekuatan dan kelemahan presentasi mereka. Dengan media ini dapat mengukur pemahaman peserta didik melalui quiz atau diskusi setelah presentasi dan mengevaluasi pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya (Rahman, 2018).

#### V. KESIMPULAN

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

Page | 15

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

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.

Page | 16

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

## 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 Inkuiiri 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>
- 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 Tinjakan 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 Watermark FIX.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

Page | 17

Copyright © Unversitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s)

are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

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 Pengguatan Karakter Cinta Tanah Air Di Kelas V

Sekolah Dasar. Journal of Engineering Research, 1–160.