

# The Influence of Wab-Based Powtoon Application Media on Social Science Learning Results for Grade 4 Cultural Diversity Material

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

Abdullahil Fashih<sup>1</sup> Vanda Rezania<sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email : vanda1@umsida.ac.id

**Abstract.** *The influence of Powtoon media in the teaching and learning process of students, the use of Powtoon media in educational contexts has increased rapidly. In this context, there is a significant gap between expectations about the positive potential of Powtoon media and the reality in the field, while this research uses a quantitative approach. Quantitative research is research that is very systematic, planned and structured from the beginning to the end of the research which uses numbers.*

**Keywords** – *The influence of POWTOON media on student*

**Abstrak.** *Pengaruh media media powtoon dalam sebuah proses mengajar dan belajar siswa, penggunaan media Powtoon dalam konteks pendidikan mengalami peningkatan pesat, Dalam konteks ini, terdapat kesenjangan yang signifikan antara harapan akan potensi positif media Powtoon dan kenyataan di lapangan, adapun penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang sangat sistematis, terencana dan terstruktur dari awal hingga akhir penelitian yang penggunaannya menggunakan angka.*

**Kata Kunci** – *Pengaruh media POWTOON terhadap siswa*

### 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 sebuah proses mengajar dan belajar siswa, ada dua unsur yang begitu penting ialah metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran tersebut 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 mengajar, 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 peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak 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, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan yang ada dapat tercapai (Rahman, 2018). Pembelajaran sendiri dapat didefinisikan sebagai upaya serta usaha pendidik untuk membelajarkan peserta didik. Sedangkan tujuan pembelajaran IPS sendiri yaitu: 1) meningkatkan pengetahuan mengenai dasar ilmu-ilmu sosial, 2) meningkatkan keahlian dalam berfikir inquiry, 3) meningkatkan kewajiabandan 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 merangsang 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.

Tujuan penelitian melakukan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media powtoon terhadap hasil belajar

peserta didik terkait keragaman budaya dalam mata pelajaran IPS dan respon peserta didik terhadap media powtoon terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS materi keragaman budaya. Dengan memilih media yang tepat dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik belajar sehingga peserta didik lebih fokus dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran tidak hanya sebagai sarana informasi dalam proses pembelajaran melainkan juga dapat memudahkan proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan demikian pembelajaran ini juga mampu meningkatkan kreatifitas, minat dan hasil belajar yang baik bagi peserta didik. Dari penelitian tersebut didapatkan penelitian bahwa media powtoon berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya khususnya mata pelajaran 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 (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, 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 1.1 Rancangan Penelitian**

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

X : Pembelajaran dengan menggunakan media powtoon

O<sub>1</sub> : Pre-test (sebelum diberi perlakuan)

O<sub>2</sub> : 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 diteliti 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.

## 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-test. Pre-test adalah tes sebelum menggunakan media Powtoon yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. Post-test 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 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.

$$N_{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

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,

Tabel 1. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

\*N-Gain = Gain Ternormalisasi

Tabel 2. Kriteria penentuan tingkat keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(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:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

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
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 1.2 Rancangan Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

X : Pembelajaran dengan menggunakan media powtoon

O<sub>1</sub> : Pre-test (sebelum diberi perlakuan)

O<sub>2</sub> : 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)

## 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. Instrumen penelitian

Instrumen 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	Baik Sekali	0
61-80	Baik	2
41-60	Cukup baik	9
21-40	Kurang baik	15
0-20	Sangat kurang baik	2
Rata-rata		45.8%

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat diketahui bahwa frekuensi pretest pengaruh media aplikasi powtoon terhadap hasil belajar ips peserta didik di SD negeri sumberejo I diperoleh terdapat 2 peserta didik yang termasuk 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 Pengetahuan Sosial peserta didik kelas 4 di SD Negeri Sumberejo I dapat ditunjukkan dengan tabel sebagai berikut ini.

**Tabel 2 Hasil Data *Post-test* Pengaruh Media Aplikasi Powtoon Berbasis Wab Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Kelas 4**

Nilai Interval	Kelompok Nilai	Frekuensi
81-100	Baik Sekali	7
61-80	Baik	15
41-60	Cukup baik	6
21-40	Kurang baik	0
0-20	Sangat kurang baik	0
	Rata-rata	71.2%

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat diketahui bahwasannya frekuensi posttest pengaruh media aplikasi poowton 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 poowton terhadap hasil belajar ips peserta didik dapat dilihat dari hasil prettest dan posttest sebagai berikut.

Uji normality		Tests of Normality <sup>a,b,d,e,f</sup>					
	akhir	Kolmogorov-Smirnov <sup>c</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
awal	55	.385	3	.	.750	3	.000
	63	.	2	.			
	65	.367	5	.026	.684	5	.006
	75	.	2	.			
	80	.364	4	.	.840	4	.195
	85	.307	3	.	.904	3	.398
	90	.	2	.			
	95	.260	2	.			

a. awal is constant when akhir = 41. It has been omitted.  
b. awal is constant when akhir = 45. It has been omitted.  
c. Lilliefors Significance Correction  
d. awal is constant when akhir = 60. It has been omitted.  
e. awal is constant when akhir = 69. It has been omitted.  
f. awal is constant when akhir = 70. It has been omitted.

**Tabel 3 Hasil Data *Pretest* dan *Posttest* Pengaruh Media Aplikasi Powtoon Berbasis Web Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Kelas 4**

Nilai Interval	Kelompok Nilai	Frekuensi	
		Pretest	posttest
81-100	Baik Sekali	0	7
61-80	Baik	2	15
41-60	Cukup baik	9	6
21-40	Kurang baik	15	0
0-20	Sangat kurang baik	2	0
Nilai Paling Tinggi		70	95
Nilai Paling Rendah		20	50
Rata- Rata		45.8%	71.2%

#### Hasil Data Nilai Pretes Dan Postest

No.	Pretes	Postest
Total	1.283	1.996
Hasil	45,8%	71,2%

Setelah melakukan pretest dan posttest dapat dilihat hasil dari pretest sebelum penggunaan media powtoon dalam pembelajaran Ilmu Pengerahuan Sosial untuk mengukur pemahaman awal peserta didik diperoleh dengan skor rata-rata prettest 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 prettest 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 Web Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Keragaman Budaya Kelas 4**

Perbandingan	Hasil pengukuran		Selisih Pretest dan Posttest
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
<b>Nilai Paling Tinggi</b>	70	95	25
<b>Nilai Paling Rendah</b>	20	50	30
<b>Rata-Rata</b>	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 persentase 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

$$N_{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

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
$9 > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq 9 \leq 0.7$	Sedang
$9 < 0.3$	Rendah

Tabel 5 Hasil Uji Deskripsi statistik nilai pretest dan posttest statistics

$$N_{Gain} = \frac{71,2 - 45,8}{100 - 45,8}$$

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.

## PEMBAHASAN

Pada 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 perngaruh 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-gruop 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 pada mata pelajaran ips materi keragaman budaya setelah pembelajara melalui penelitian ini menunjukan 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 analisi 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 pemingkatan pengaruh media powtoon trhadap 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 menunjukan 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 mennggunakan mdeia 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 kergaman budaya (Atapukan, 2019).

Sedangkan berdasarkan hasil uji N-Gain dapat diketahui media aplikasi powtoon sangat membantu dalam proses pembelajaran dan berpengaruh besar hal ini terlihat 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 (Anon n.d.). 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 mereka. Dengan media ini dapat mengevaluasi pemahaman peserta didik pada materi keragaman budaya (Novitasari and Pratiwi 2022).

## 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.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan ini saya menyatakan ucapan terima kasih kepada pihak yang telah berperan dalam penyelesaian artikel ini diantaranya para dosen, instansi tempat penelitian dan keluarga tercinta. Terimakasih kepada dosen yang telah membimbing saya dengan bijak dan penuh dengan kesabaran. Untuk Sekolah Dasar Negeri Sumberejo I saya berterimakasih karena telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian terhadap siswanya khususnya kepada siswa kelas empat. Dan teruntuk kakak saya yang selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga saya mampu menyelesaikan artikel ini dengan baik. Demikian ucapan terimakasih saya dan untuk para pembaca semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat, bilamana ada kesalahan dalam penelitian ini saya meminta permohonan maaf dengan sebesar-besarnya.

## REFERENSI

- [1][1] R. A. Sari, "Hubungan minat belajar siswa dengan hasil belajar ips di sd gugus 1 kabupaten kepahiang skripsi," 2014.
- [2] N. S. Dewi, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri 8 Metro," no. Mi, pp. 1–83, 2019.
- [3] S. A. Ashar and S. Supriansyah, "Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar," *Edukasiana J. Inov. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 167–176, Jul. 2023, doi: 10.56916/ejip.v2i3.384.
- [4] Dahlia, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri 8 Metro," *N. Engl. J. Med.*, vol. 372, no. 2, pp. 2499–2508, 2018.
- [5] N. M. M. Aco, "Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Metode Bermain Peran Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar Di SLB Negeri Polewali," vol. 01, pp. 1–23, 2016.
- [6] N. A. Nur and E. Supriatna, "Upaya Peningkatan Sikap Toleransi Melalui Media Powtoon Dalam Pembelajaran IPS Tentang Bentuk Keragaman Budaya Siswa Kelas IV SDN Dalung 1," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 7, pp. 318–323, 2023, doi: 10.5281/zenodo.7816400.
- [7] K. Winda, "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Muatan Ppkn Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air Di Kelas V Sekolah Dasar," *J. Eng. Res.*, pp. 1–160, 2023.

- [8] E. R. Atapukan, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa," *Jur. Tek. Kim. USU*, vol. 3, no. 1, pp. 18–23, 2019.
- [9] L. Istiqomah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Arjasa Tahun 2021/2022," pp. 1–184, 2022.
- [10] N. I. Khusna and A. R. Alwan, "Pengembangan Video Pembelajaran Powtoon Dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kademangan," *Student Res. J.*, vol. 1, no. 4, p. 5, 2023, doi: <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v1i4.516>.
- [11] Y. Avicena and R. Syofyan, "VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DI TINGKAT SMA," *J. Pendidik. Ekon. Akunt.*, vol. 11, 2023.
- [12] S. Ahmad, "Pelaksanaan Pembelajaran Ips Dengan Metode Inkuiri Kelas IV Mim Ngaliyan Simo Boyolali Tahun Ajaran 2019/2020," *Corp. Gov.*, vol. 10, no. 1, pp. 54–75, 2020.
- [13] Sodik and Siyoto, "Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1," *Dasar Metodol. Penelit.*, pp. 83–84, 2015.
- [14] Prof.Dr.Sugiyono, "Metode\_Penelitian\_Pendidikan\_Sugiyono\_20.pdf," pp. 47–281, 2015.
- [15] Hutagalung Aal, "Metode Penelitian," *Angew. Chemie Int. Ed.*, pp. 51–65, 1967.
- [16] S. Mahaly, "Kerjasama Guru Bimbingan Konseling dengan Guru Mata Pelajaran IPS dalam Membantu Kegiatan Belajar Siswa," *J. Pendidik. IPS*, vol. 2, no. 1, p. 3, 2021.
- [17] M. I. Sukarelawan, T. K. Indratno, and S. M. Ayu, "N-Gain vs Stacking," p. 4, 2024.
- [18] S. Widodo, "Peningkatan Keterampilan Partisipasi Sosial Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar," *EduHumaniora / J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, vol. 10, no. 1, p. 50, 2018, doi: [10.17509/eh.v10i1.8403](https://doi.org/10.17509/eh.v10i1.8403).
- [19] A. Novitasari and V. Pratiwi, "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon, Disiplin Belajar dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Keuangan Dimasa Pandemi Covid-19," *J. Pendidik. Akunt.*, vol. 10, no. 1, pp. 69–79, 2022, doi: [10.26740/jpak.v10n1.p69-79](https://doi.org/10.26740/jpak.v10n1.p69-79).
- [20] "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI KELAS IV SDN 40 KABUPATEN KAUR."
- [2][3] [4][5][6][7][2][8][9][10][11][12][13][14][15][16][17][18][19][2][20]

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*

