

**EKSPERIMENTASI MEDIA POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI IPS MATA PELAJARAN EKONOMI POKOK BAHASAN
PERDAGANGAN INTERNASIONAL**

Kiki Widiyasari¹⁾, Fruri Stevani²⁾, Ayis Crusma Fradani³⁾

¹Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial , IKIP PGRI Bojonegoro
email: widyak486@gmail.com

²Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial, IKIP PGRI Bojonegoro
email: fruri.stevani@ikippgribojonegoro.ac.id

³Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial, IKIP PGRI Bojonegoro
email: ayis_crusma@ikippgribojonegoro.ac.id

Abstrak: The purpose of this study was to determine the difference in the learning outcomes of students who study using powtoon media with students who use Microsoft word files in the subject of Economics, the subject matter of International Trade, students of class XI IPS at SMA Negeri 1 Kasiman in the academic year 2020/2021. This research is quasi-experimental. Population all students in class XI IPS SMA Negeri 1 Kasiman. The sampling technique used was saturated sampling technique. For the experimental class class XI IPS 1 and the control class XI IPS 2. Data collection techniques using observation, tests, and documentation. The test instrument used is a test of validity, reliability, level of difficulty and discriminatory power. The initial prerequisite test used was the normality, homogeneity test, and the balance test. The calculation of the hypothesis test used is a one-party t-test. From the results of the calculation of the hypothesis test the value of t_{tabel} is 1,673 and the value of t_{obs} is 5,252 at a significant level of 5% with $dk = 56$. The value of $t_{obs} > t_{table}$ thus $t_{obs} \in DK$ which means H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that there are differences in learning outcomes between students who learn using powtoon media and students who use Microsoft word files in the subject of Economics, the subject of International Trade for the 2020/2021 academic year.

Keywords: Powtoon Learning Media, Learning Outcomes.

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media powtoon dengan siswa yang menggunakan file microsoft word pada mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan Perdagangan Internasional siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kasiman Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan quasi eksperimental. Populasinya seluruh kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kasiman. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Untuk kelas eksperimen kelas XI IPS 1 dan kelas kontrol XI IPS 2. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Uji instrumen tes yang digunakan adalah uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Uji prasyarat awal yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji keseimbangan. Perhitungan uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t satu pihak. Dari hasil perhitungan uji hipotesis nilai t_{tabel} sebesar 1,673 dan nilai t_{obs} sebesar 5,252 pada taraf signifikan 5% dengan $dk = 56$. Nilai $t_{obs} > t_{tabel}$ dengan demikian $t_{obs} \in DK$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi didapatkan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media powtoon dengan siswa yang menggunakan file microsoft word pada mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan Perdagangan Internasional Tahun Pelajaran 2020/2021.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Powtoon, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Menurut UUD No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sadar, terencana untuk mewujudkan suasana belajar, dan proses pembelajarannya agar siswa aktif dalam mengembangkan potensi-potensi yang terdapat dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak yang mulia dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, bangsa dan negara serta masyarakat. Selain itu menurut Irawan (2020:76) pendidikan berperan dalam kemajuan kehidupan bangsa, dalam sistem pendidikan saat ini terus dikembangkan guna menghasilkan lulusan yang berkualitas seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi. Sistem pendidikan dapat dikembangkan melalui beberapa aspek, mulai dari aspek sumber daya manusia, fasilitas, materi, metode dan proses pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran meliputi siswa, guru, sarana dimana semua pihak saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan. Dalam suatu proses pembelajaran yang berperan penting adalah guru, karena dijadikan sebuah panutan yang dapat menciptakan kondisi kelas agar siswa tetap dapat melakukan kegiatan belajar. Pada masa pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini, banyak sekali sektor yang terkena dampak virus corona, salah satunya yaitu

pada dunia pendidikan. Pada dunia pendidikan merupakan sektor yang memiliki dampak paling besar dari wabah *virus corona*. Dampak virus tersebut bagi dunia pendidikan yaitu mengakibatkan aktifitas kegiatan pembelajaran yang terjadi dalam beberapa bulan terakhir ini mengalami penurunan dan mutu pendidikan pun menjadi kurang baik. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (*Covid-19*), Untuk mencegah penyebaran wabah *virus corona*., Pemerintah memutuskan untuk menerapkan aktifitas pembelajaran dilaksanakan dari rumah tanpa harus tatap muka secara langsung atau disebut dengan pembelajaran daring.

Meskipun proses pembelajaran dilakukan secara daring, seorang guru harus tetap membuat pembelajaran lebih kreatif dan inovatif seperti dalam menyampaikan sebuah materi, seorang guru harus mengetahui cara penyampaian materi yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan dapat mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan belajar sampai selesai dengan maksimal. Salah satu cara yang dapat diterapkan oleh guru untuk membuat pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, guru dalam menyampaikan sebuah materi dapat memanfaatkan sebuah media pembelajaran agar proses pembelajaran

dapat tercapai tujuan (Aziza & Yunus, 2020).

Menurut Tafonao, Talizaro (2018) Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan seorang pendidik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Adapun fungsi media pembelajaran antara lain sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, mempercepat proses belajar, serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Nurseto, 2011). Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan semangat dan rangsangan kegiatan belajar. Ketepatan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pendidikan (Arsyad, 2011). Dalam pemilihan media pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan materi pelajaran serta situasi dan kondisi lainnya agar tetap mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran ekonomi masih belum maksimal. Salah satu faktor yang mempengaruhi

belum maksimalnya pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, masih banyaknya siswa terlihat kurang antusias karena dalam pembelajaran daring, guru menyampaikan materi dengan file *microsoft word* yang hanya berisi tulisan-tulisan saja, sehingga menurut pengakuan beberapa siswa pembelajaran kurang menarik dan menjadikan siswa kurang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, sehingga dalam pembelajaran tersebut dapat dikatakan kurang menyenangkan bagi siswa dan pembelajaran terlihat hanya berpusat pada guru. Berdasarkan permasalahan tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Dengan adanya permasalahan tersebut diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat saat pembelajaran daring sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik, aktif dan tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sukiyasa, Sukoco (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan penjelasan dari pelajaran yang abstrak menjadi bersifat kongkrit, materi pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi peserta didik. Sedangkan menurut susilana dkk (2008) media animasi merupakan bahan dari teknologi

multimedia yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pengajaran dan dijadikan lingkungan belajar yang efektif dan lebih bermakna. Salah satu media animasi yang menjadi solusi saat pembelajaran daring dan mudah diakses dan dapat membuatsiswa lebih tertarik, aktif dan tidak merasa bosan adalah Media *Powtoon*.

Menurut Astika, Andriani dkk (2019) Media *Powtoon* merupakan layanan online yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar, fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah, penggunaan fitur yang sangat mudah dapat memberikan keuntungan baik kepada siswa maupun guru karena dapat mengemas bahan ajar secara inovatif. *Powtoon* merupakan animasi perangkat lunak berbasis layanan online yang memungkinkan pengguna dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek-objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunaanya (Shannon, Mersand, 2014). Sedangkan menurut Graham (2015:7) bahwa media *powtoon* merupakan software online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi dengan tujuan yaitu untuk membantu guru memudahkan

dalam penjelasan materi pelajaran kepada siswa. selain itu terdapat berbagai manfaat media *powtoon* dalam proses kegiatan pembelajaran antara lain pembelajaran menjadi lebih efektif, dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa, dapat menumbuhkan rasa semangat siswa dalam pembelajaran dan membantu guru dalam mengelola kelas. (Zulfah Anggita, 2020)

METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Tes - Akhir
Kelas Eksperimen	X1	O2
Kelas Kontrol	X2	O2

Penelitian ini dilakukan secara daring melalui *platform Google Classroom*. Kelas eksperimen di dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Powtoon* yang didalamnya terdapat materi ekonomi pokok bahasan perdagangan internasional, Sedangkan untuk kelas kontrol, peneliti memberikan file berbentuk *microsoft word* yang berisi materi tentang pokok bahasan perdagangan internasional.

Menurut Sugiyono (2010:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. populasi

dalam penelitian ini berjumlah 58 siswa, yang terdiri dari siswa kelas XI IPS 1 berjumlah 29 siswa dan kelas XI IPS 2 berjumlah 29 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan rumus validitas butir soal terdapat 25 soal yang valid sesuai keputusan uji. $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ adalah 25 soal. Jadi dengan jumlah 22 siswa dan taraf signifikansi 5%, maka didapatkan hasil r_{tabel} sebesar 0,423

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir Soal

Jumlah soal	Nomor Soal	Keputusan	Kesimpulan
25 soal	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30	$r_{tabel} > 0,423$	Valid
5 soal	8, 12, 16, 17, 24	$r_{tabel} > 0,423$	Tidak Valid

Sumber : Hasil Uji Validitas Butir Soal

Dari uji validitas bahwa terdapat 25 soal valid dan 5 tidak valid, maka soal valid tersebut kemudian di uji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR-20 (r_{11}). Soal dikatakan reliabel jika indeks reliabilitas yang diperoleh telah melebihi 0,70 ($r_{11} > 0,70$).

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Soal	(r_{11})	Indeks Reliabilitas	Kesimpulan
25 soal	0.899	0,70	Reliabel

Sumber : Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan table diatas diperoleh hasil bahwa soal dikatakan reliabel atau 25 soal dapat digunakan.

Tabel 4. Hasil Uji Tingkat kesukaran soal

Indeks Kesukaran	Kriteria	Jumlah Soal	Nomor Soal
P 0,00 sampai 0,30	Sukar	1	10
P 0,31 sampai 0,70	Sedang	21	1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 11, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 28, 30
P 0,70 sampai 1,00	Mudah	3	4, 25, 29

Sumber : Hasil Uji tingkat kesukaran soal

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil rumus taraf kesukaran pada hasil uji coba 25 soal, semua soal digunakan untuk tes hasil belajar yaitu soal dengan jumlah 21 kategori sedang, 1 soal dengan kategori sukar dan 3 soal kategori mudah.

Tabel 4. Hasil Uji Daya Beda Soal

Daya Beda	Kriteria	Jumlah Soal	Nomor soal
D : 0,00-0,20	Jelek (poor)	-	-

$D : 0, 21-0, 40$	Cukup (satisfactory)	7	4, 9, 10, 15, 19, 23, 25
$D : 0, 41-0, 70$	Baik (good)	18	1, 2, 3, 5, 6, 7, 11, 13, 14, 18, 20, 21, 22, 26, 27, 28, 29, 30
$D : 0, 71-1, 00$	Baik Sekali (excellence)		-

Sumber : Hasil Uji Daya Beda Soal

Berdasarkan table diatas diperoleh hasil rumus daya beda pada hasil soal uji coba yaitu 25 butir soal, soal yang digunakan adalah soal dengan kategori baik dan cukup dan didapatkan hasil 18 soal dengan kategori baik, dan 7 soal dengan kategori cukup.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Jumlah Siswa	Rata-rata	Standar Deviasi	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	29	74,66	5,25	0,123	0,164	Normal
Kelas Kontrol	29	74,28	5,71	0,138	0,164	Normal

Sumber: Hasil Uji Normalitas data Awal

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh hasil dari kelas eksperimen : H_0 ditolak jika harga statistik L, yakni $L_{hitung} \in DK \cdot (L_{hitung} > L_{tabel})$ $L_{hitung} = 0,123 \in DK$, maka H_0 diterima. Dan hasil dari kelas kontrol : H_0 ditolak jika harga statistik L, yakni $L_{hitung} \in DK (L_{hitung} > L_{tabel})$ $L_{hitung} = 0,138 \in DK$, maka H_0 diterima. Berdasarkan keputusan uji tersebut, untuk masing-masing sampel nilai dari $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa masing-masing sampel berdistribusi normal, artinya kedua kelas tersebut dapat digunakan sebagai sampel penelitian.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Analisis Uji Homogenitas

Kelas	Variansi	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan Uji	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	5,25	0,224	3,841	H_0 diterima	Sampel Homogen
Kelas Kontrol	5,71				

Sumber : Hasil Analisis Uji Homogenitas

Data Nilai UAS Ekonomi Semester Ganjil Dari data di atas terlihat bahwa, variansi-variansi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak jauh berbeda, kelas eksperimen memiliki variansi 5,25 dan kelas kontrol memiliki 3,841. Adapun ketentuan untuk menyatakan hasil uji F yaitu apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan nilai signifikan 0,05 (5%) maka data tersebut berasal dari variansi sebesar 5,71. Dan F_{hitung} sebesar 0,224 dan F_{tabel} sebesar 3,841. Artinya kedua kelas tersebut homogen karena variansi-variansi dari kedua kelas tidak jauh berbeda dan $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Tabel 7. Uji Normalitas

Kelompok	Jumlah Siswa	Rataan	Standar Deviasi	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	29	85,10	6,41	0,155	0,164	Normal
Kelas Kontrol	29	76,97	5,31	0,158	0,164	Normal

Sumber : Data Diolah 2021 dari Uji Normalitas Data Akhir

Berdasarkan tabel 7. di atas diperoleh hasil retaan kelas eksperimen

sebesar 85,10 dan kelas kontrol sebesar 76,97. Standart Deviasi kelas eksperimen 6,41 dan kelas kontrol 5,31. L_{hitung} kelas eksperimen 0,155 dan L_{hitung} kelas kontrol sebesar 0,158. Dan L_{tabel} sebesar 0,164.

Dari tabel 7. di atas dapat disimpulkan bahwa L_{hitung} dari kelas eksperimen dan kelas kontrol $< L_{tabel}$ masing-masing kelompok. Maka H_0 diterima dengan berdistribusi normal.

Tabel 8. Uji Homogenitas

Kelas	Variansi	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan Uji	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	6,41	1,083	3,841	H_0 diterima	Sampe1 Homogen
Kelas Kontrol	5,31				

Sumber : Data Diolah 2021 dari hasil uji homogenitas data akhir

SIMPULAN

Berdasarkan kajian teori dan didukung adanya hasil analisis penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya serta mengacu pada perumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dengan siswa yang menggunakan file *microsoft word* pada mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan perdagangan internasional siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kasiman tahun pelajaran 2020/2021

Dapat diketahui dari rata-rata nilai kelas eksperimen berbeda dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Berdasarkan tabel 8 di atas diperoleh hasil dari kelas eksperimen memiliki variansi 6,41 dan variansi kelas kontrol 5,31. F_{hitung} sebesar 1,083 dan F_{tabel} sebesar 3,841. Artinya $F_{hitung} < F_{tabel}$. Terlihat bahwa hampir tidak ada perbedaan nilai yang signifikan dari kedua kelas tersebut. Adapun ketentuan untuk menyatakan hasil uji F yaitu apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan nilai signifikan 0,05 (5%) maka data tersebut berasal dari populasi-populasi yang mempunyai variansi yang sama (homogen), sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan nilai signifikan 0,05 (5%) maka mempunyai variansi yang tidak sama (tidak homogen).

Dalam pembelajaran pada kelas eksperimen siswa nampak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, lebih tertarik atau memiliki motivasi yang tinggi yang diberikan dengan media *powtoon* pada proses pembelajaran dan lebih beranidalam bertanya maupun mengemukakan pendapat mengenai materi, mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun siswa lainnya serta aktif dalam berdiskusi. Sehingga kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *powtoon* memperoleh nilai rata-rata lebih baik dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan file *microsoft word* atau dapat disebut dengan media konvensional.

Maka kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya

menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dengan siswa yang menggunakan file *microsoft word* pada mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan perdagangan internasional siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kasiman tahun pelajaran 2020/2021.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani. S, Astika, Anggoro.B. (2019). *Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon*. jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan matematika. Vol 2 No.2 85-96.
- Arsyad.(2011).*Media Pembelajaran*.Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Graham. (2015). *Power Up Your Studio Project*.Bimingham.Packt Publishing Ltd.
[Http://Www.Techlearning.com/News/0002.Product-Review-Powtoon/63310](http://www.techlearning.com/News/0002.Product-Review-Powtoon/63310)
- Irawan. (2020). *Inovasi Pendidikan sebagai antisipasi penyebaran Covid-19*. Education Innovations Anticipating the spread of covid-19. In Ombudsman RI.
- Mershand, Shannon. (2014). *Product Review: Powtoon*. (Online).
- Nurseto. (2011). *Membuat media pembelajaran yang menarik*. yogyakarta. Fakultas Ekonomi. Univ Negeri Yogyakarta
- Sukiyasa,K & Sukoco. (2013). *Pengaruh Media Animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi system kelistrikan otomotif*. jurnal pendidikan Vokasi. Yogyakarta. Univ Negeri Yogyakart.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020.
- Susilana dkk.2008.*Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan,Pemanfaatan dan Penilaian*.Bandung.Jurusan KurikulumdanTeknologi Pendidikan-FIP-UPI.
- Talizaro,Tafonao.2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*.Vol.2.No.2
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.*Sistem Pendidikan nasional*.Yogyakarta.Laksana 2012.
- Zulfah Anggita. (2020). *Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Bahasa,Sastra dan Pengajaran.Vol. 7. No.2.

