

# EKSPERIMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS POKOK BAHASAN AKTIVITAS MANUSIA DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN KELAS VII

Low Dinda Yusficha Cindy Wulan Sefty<sup>1)</sup>, Ayis Crusma Fradani, M.Pd<sup>2)</sup>, Fruri Stevani, M.Pd<sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro  
email: dinda.yusficha@gmail.com

<sup>2</sup>Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro  
email: ayis\_crusma@ikippgribojonegoro.ac.id

<sup>3</sup>Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro  
email: fruri.stevani@ikippgribojonegoro.ac.id

**Abstract :** *This study aims to determine the differences in learning outcomes between students whose learning uses Powtoon learning media and students who do not use these media on student learning outcomes in social studies subjects, the subject of human activities in meeting the needs of class VII. This type of research is a quasi experiment. The prerequisite test of the instrument carried out is a test of validity, reliability, level of difficulty, distinguishing power. While the data analysis technique used is the prerequisite analysis test with the normality test and homogeneity test, and the hypothesis test used is the t test. Data collection was carried out using 3 ways, namely, documentation, observation and tests. The documentation method is done by looking at and asking for documents from the parties concerned, while the observation method is used by researchers to see the state of the class, observing the behavior of students, the test method is used by researchers to determine the level of learning outcomes of class VII-A and class VII-B students. . The results showed that: There are differences in learning outcomes between students whose learning uses Powtoon learning media and students who do not use these media on student learning outcomes in social studies subjects, the subject of human activities in meeting the needs of class VII, that the tcount value (2.557) is greater from the value of t table (2.063).*

**Keyword:** *Powtoon Learning Media, Learning Outcomes.*

**Abstrak :** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran Powtoon dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan kelas VII. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Uji prasyarat instrumen yang dilakukan adalah uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis yang digunakan adalah uji t. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan 3 cara yaitu, dokumentasi, observasi dan tes. Metode dokumentasi dilakukan dengan melihat dan meminta dokumen-dokumen kepada pihak yang bersangkutan, sedangkan metode observasi digunakan peneliti untuk melihat keadaan kelas, mengamati perilaku peserta didik, metode tes digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan hasil belajar siswa kelas VII-A dan Kelas VII-B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran Powtoon dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan kelas VII, bahwa nilai  $t_{hitung}$  (2,557) lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  (2,063).*

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Powtoon, Hasil Belajar.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai pendidikan formal. Menurut Purwanto (2013:18) menyebutkan bahwa pendidikan melibatkan siswa, guru, metode, tujuan, kurikulum, media, sarana, kepala sekolah, pemerintah, masyarakat, pengguna lulusan, lingkungan fisik, dan sebagainya. Supaya guru dapat menciptakan kondisi belajar yang optimal, guru harus kreatif dalam menyampaikan materi yang disampaikan. Selain upaya dalam pemanfaatan kelas, guru harus mengetahui tentang kriteria dalam memilih media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik mengikuti pelajaran tersebut sampai selesai. Media pembelajaran yang digunakan guru menjadi tolak ukur dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran, situasi dan kondisi lainnya. Sukiyasa & Sukoco dalam Deliviana (2017) menjelaskan materi pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi juga lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa didik. Sedangkan Lee & Owens dalam Deliviana (2017) berpendapat bahwa penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran dari awal hingga akhir proses pembelajaran. Salah satu aplikasi video animasi yang telah dikenal dalam dunia pendidikan dan mulai sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Powtoon*. Menurut Graham (2015:7) *powtoon* adalah *software* online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi dengan tujuan yaitu untuk membantu guru memudahkan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa.

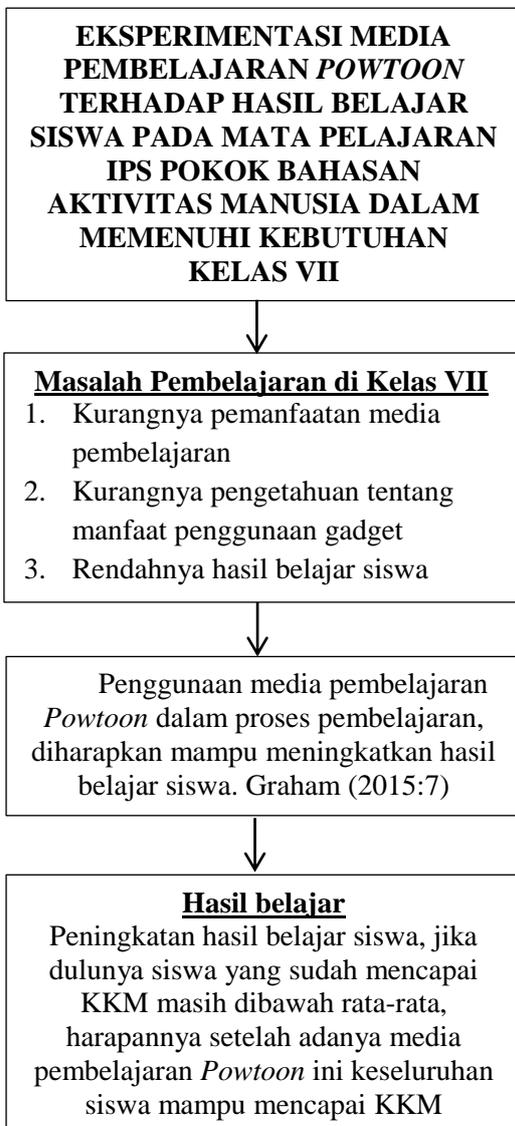
Salah satu tugas guru dalam proses pembelajaran adalah mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sangat penting untuk melihat kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Purwanto (2016:49) menjelaskan bahwa hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan, dapat berupa hasil utama pengajaran (*instructional effect*) maupun hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sangat penting atau bisa dijadikan tolak ukur keberhasilan peserta didik.

Namun disini kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran IPS masih rendah. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS. Selain itu, masih banyaknya siswa terlihat kurang antusias dan asyik bermain gadget dengan temannya, tetapi siswa itu sendiri kurang begitu paham tentang manfaat gadget yang sebenarnya, mereka lebih sering menggunakannya sebagai alat bermain dan bersenang-senang. Siswa juga tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang sedang dipelajari karena pembelajaran yang dilakukan tersebut kurang bermakna bagi siswa dan cenderung hanya berpusat pada guru. Permasalahan tersebut dapat berdampak terhadap rendahnya kemampuan siswa memahami materi yang sudah dijelaskan, sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang bersifat tidak membosankan, agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, karena hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Dengan media pembelajaran *Powtoon*, yaitu *software* online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi menarik dengan menggunakan video animasi, tentunya mampu menarik perhatian siswa serta semangat siswa untuk mengikuti

pembelajaran, karena media pembelajaran tersebut lebih menarik dan tidak berpusat pada guru. Hal ini berpengaruh terhadap tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dan hal tersebut berdampak terhadap hasil belajarnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan kelas VII.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

## METODE PENELITIAN

Jenis pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Tes - Akhir
Kelas Eksperimen	$X_1$	$O_2$
Kelas Kontrol	$X_2$	$O_2$

Metode yang digunakan peneliti adalah eksperimen kuasi (*quasi eksperimental*). Rancangan dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan berbeda. Penelitian ini dilakukan secara daring (*online*) melalui *Group Whatsapp* dikarenakan adanya pandemi *Covid-19* yang menyebabkan semua kegiatan yang biasanya dilakukan secara tatap muka harus ditiadakan termasuk kegiatan belajar mengajar, akibatnya tidak bisa melakukan pembelajaran secara langsung dan harus melalui daring (*online*) melalui *Group Whatsapp*.

Kelas eksperimen di dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran *Powtoon*, sebelumnya peneliti memberikan file berbentuk *microsoft word* yang berisi materi tentang pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, dengan tujuan agar peserta didik dapat mempelajari materi yang akan dibahas dalam pembelajaran, kemudian peneliti memberikan media pembelajaran berupa *Powtoon* yang mana didalam *Powtoon* tersebut terdapat banyak materi tentang pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, selanjutnya peneliti memberikan penjelasan secara garis besar tentang apa yang sudah disampaikan sebelumnya, dengan tujuan agar peserta didik lebih bisa memahami tentang materi yang sudah disampaikan.

Sedangkan untuk kelas kontrol, peneliti memberikan file berbentuk *microsoft word* yang berisi materi tentang pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, dengan tujuan agar peserta didik dapat mempelajari materi yang akan dibahas dalam pembelajaran, kemudian peneliti memberikan penjelasan secara garis besar tentang materi pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan dengan tujuan agar peserta didik lebih bisa memahami tentang materi yang disampaikan.

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 111 siswa, yang terdiri dari siswa kelas VII-A berjumlah 25 siswa, kelas VII-B berjumlah 25 siswa, kelas VII-C berjumlah 30 siswa dan kelas VII-D berjumlah 31 siswa.

Pada penelitian ini dipilih siswa kelas VII-A dan VII-B sebagai sampel yaitu kelas VII-A sebagai kelas eksperimen untuk media pembelajaran *Powtoon*, kelas VII-B sebagai kelas kontrol untuk pembelajaran berupa pemberian file berbentuk *microsoft word* yang berisi materi-materi tentang pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, serta pemberian penjelasan secara garis besar dari peneliti tentang materi pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Sampel pada penelitian ini diambil dengan teknik *probability sampling (cluster random sampling)*. Teknik *cluster random sampling* ini memilih sampel bukan didasarkan pada individu, tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok subyek yang secara alami sudah terbentuk dan kemungkinan kecil untuk

dipisah-pisah atau dipecah-pecah (Sugiyono, 2018:122).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga cara, yaitu metode dokumentasi, observasi dan tes. metode dokumentasi ini dilakukan dengan meminta dokumen-dokumen kepada pihak yang bersangkutan. Dokumen digunakan untuk menjangkau data mengenai jumlah siswa dan hasil belajar siswa. Dokumen ini akan digunakan dalam mengetahui hasil penggunaan media pembelajaran *Powtoon*. Adapun *posttest* yang diberikan diakhir pembelajaran untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Metode observasi digunakan peneliti untuk melihat keadaan kelas, mengamati perilaku peserta didik, apakah peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran secara baik atau memiliki minat belajar yang kurang, serta permasalahan-permasalahan lain yang sedang dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan metode tes digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan hasil belajar siswa kelas VII-A dan Kelas VII-B.

Uji prasyarat instrumen yang dilakukan adalah uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis yang digunakan adalah uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan menggunakan rumus validitas butir soal pada hasil validasi isi 30 soal yang valid sesuai keputusan uji  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  adalah 26 soal. Jadi dengan jumlah siswa 24 dan taraf signifikansi 5%, maka didapatkan hasil  $r_{tabel}$  sebesar 0,404.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir Soal

Jumlah soal	Nomor Soal	Keputusan	Kesimpulan
26 soal	1,2,5,6,7,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,	$r_{tabel} > 0,404$	Valid

	23,24,25,26, 27,28,29,30		
4 soal	3,4,8,22	$r_{tabel} > 0,404$	Tidak Valid

Sumber : Hasil Uji Validitas Butir Soal

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh 26 soal valid dan 4 soal tidak valid.

Dari uji validitas bahwa terdapat 26 soal valid dan 4 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 0,7 ( $r_{11} > 0,7$ ).

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Soal	( $r_{11}$ )	Indeks Reliabilitas	Kesimpulan
26 soal	0,8374	0,7	Reliabel

Sumber : Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil  $r_{11} = 0,8374$  ( $0,8374 > 0,7$ ). Kesimpulannya bahwa soal dikatakan reliabel atau 26 soal dapat digunakan sebagai soal uji coba.

Dengan menggunakan rumus taraf kesukaran pada hasil uji coba 26 soal, soal yang digunakan adalah soal dengan kategori sedang dan sukar. Dan didapatkan hasil 18 soal dengan kategori sedang, 2 soal kategori sukar dan 6 soal dengan kategori mudah.

Tabel 4. Hasil Uji Taraf Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kriteria	Jumlah Soal	Nomer Soal
$P 0,00$ sampai $0,30$	Sukar	2	1,23
$P 0,31$ sampai $0,70$	Sedang	18	2,3,7,8,9,10,11,12,13,14,17,18,19,20,21,22,24,26
$P 0,71$ sampai $1,00$	Mudah	6	4,5,6,15,16,25

Sumber : Hasil Uji Taraf Kesukaran

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil 18 soal dalam kategori sedang 2 soal kategori sukar dan 6 soal dengan kategori

mudah. Artinya 20 soal dalam kategori sedang dan sukar tersebut dapat digunakan.

Dengan menggunakan rumus daya beda pada hasil soal uji coba yaitu 26 butir soal, soal yang digunakan adalah soal dengan kategori cukup dan baik. Dan didapatkan hasil 2 soal dengan kategori tidak baik, 10 soal dengan kategori cukup, 10 soal dengan kategori baik, dan 4 soal dengan kategori baik sekali.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Daya Beda

Daya Beda	Kriteria	Jumlah Soal	Nomer Soal
$D : 0,00 - 0,20$	jelek	2	15,25
$D : 0,21 - 0,40$	cukup	10	1,4,10,11,14,16,19,22,23,26
$D : 0,41 - 0,70$	baik	10	2,3,6,7,8,9,13,17,18,20
$D : 0,71 - 1,00$	baik sekali	4	5,12,21,24

Sumber : Hasil Perhitungan Daya Beda

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh 2 soal dengan kategori tidak baik, 10 soal dengan kategori cukup, 10 soal dengan kategori baik, dan 4 soal dengan kategori baik sekali. Peneliti menggunakan soal dengan kategori cukup, baik, dan baik sekali. Soal dengan kategori cukup berjumlah 10 soal, soal dengan kategori baik berjumlah 10 soal, dan soal dengan kategori baik sekali berjumlah 4 soal, jadi total ada 24 soal. Tetapi karena peneliti ingin menyamaratakan jumlah soal yang akan diujikan pada kelas eksperimen dan kontrol, maka soal dengan kategori cukup hanya digunakan 6 soal saja, soal dengan kategori baik berjumlah 10 soal, dan soal dengan kategori baik sekali berjumlah 4 soal. Jadi, soal yang dapat digunakan berjumlah 20 soal, yaitu soal dengan kategori cukup, baik dan baik sekali.

Dari hasil uji coba soal yang telah di teliti validitas isi, validitas butir soal, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya beda diperoleh 20 soal yang akan digunakan untuk soal *posttest* pada pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan pada kelas eksperimen (VII-A) dan kelas kontrol (VII-B).

Uji normalitas data akhir dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data akhir diambil dari data *posttest* kelas VII- A (kelas eksperimen) dan kelas VII-B (kelas kontrol). Sedangkan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas *Data Akhir*

Kelompok	Rataan	Standart Deviasi	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
Kelas Eksperimen (VII-A)	66,6	8,746	0,148	0,173	Normal
Kelas Kontrol (VII-B)	62,6	9,367	0,092	0,173	Normal

Sumber : Hasil Uji Normalitas *Data Akhir*

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa  $L$  maks dari kelas kontrol dan kelas eksperimen  $< L_{tabel}$  masing-masing kelompok. Maka  $H_0$  diterima dengan berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk menguji seragam atau tidaknya variansi kedua sampel penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas data akhir diambil dari data nilai *posttest* kelas VII-A (kelas eksperimen) dan kelas VII-B (kelas kontrol). Dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Variansi	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keputusan uji	Kesimpulan
Kelas Eksperimen (VII-A)	76,5	2,783	3,841	$H_0$ diterima	Sampel Homogen
Kelas Kontrol (VII-B)	87,75				

Sumber : Uji Homogenitas *Data Akhir*

Berdasarkan keputusan uji pada tabel diatas, hasil dari  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka keputusan  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa variansi-variansi dari dua populasi tersebut homogen. Mengingat bahwa sampel yang homogen merupakan syarat dari penelitian eksperimen, maka

kelas VII-A dan VII-B dapat digunakan sebagai sampel penelitian karena sifatnya homogen. Artinya bahwa sekumpulan data yang berasal dari dua populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya.

Setelah prasyarat yang diperlukan dalam pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji t terpenuhi yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan memiliki variansi-variansi yang sama maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji t untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan yaitu "Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan kelas VII, maka uji t dilakukan dengan menggunakan rumus *polled varians*. Hasil dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 8. Rangkuman Analisis Hipotesis

Kelas	$T_{hitung}$	$T_{tabel}$	Keputusan uji	Keputusan
Kelas Eksperimen (VII-A)	2,557	2,063	$H_0$ ditolak	Ada Perbedaan
Kelas Kontrol (VII-B)				

Sumber : Analisis Hipotesis

Dari pengujian hasil uji hipotesis tersebut di peroleh nilai  $t_{hitung} = 2,557$  dengan  $dk = 48$  hasil di peroleh  $t_{tabel} = 2,063$ . Dengan  $DK = \{t | t < - 2,063 \text{ atau } t > 2,063\}$  hasil dari  $T_{hitung} \in DK$  sehingga  $H_0$  ditolak maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Powtoon* mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan kelas VII.

Berdasarkan rincian data yang telah dihipunkan oleh peneliti, menunjukkan bahwa hasil belajar IPS rata-rata kelompok eksperimen dimana dalam pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Powtoon* adalah 66,6. Sementara itu hasil belajar IPS kelompok kontrol dimana dalam

pembelajarannya diberikan file berbentuk *microsoft word* adalah 62.6. Dari hasil belajar kedua kelompok tersebut terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Hal tersebut bisa dijadikan patokan bahwa kemampuan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Powtoon* jauh lebih tinggi dibanding siswa yang diberikan file berbentuk *microsoft word* yang berisi materi tentang pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, serta pemberian penjelasan secara garis besar dari peneliti tentang materi pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan di kelas VII mata pelajaran IPS. Selain itu, menurut hasil perhitungan statistik membuktikan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,557873 > 2,063899$ ) dengan kesimpulan  $H_1$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut pada mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan kelas VII.

Kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar karena siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran, memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Dalam media pembelajaran *Powtoon* siswa harus menyimak beberapa video *Powtoon* tentang materi pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan. Sehingga siswa mampu menyimpulkan dan menyelesaikan pembelajaran dan juga lebih semangat belajar karena guru memberikan tugas. Hasil observasi dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, lebih berani mengemukakan pendapat, lebih berani bertanya tentang hal yang belum dipahami dan menjadi aktif dalam berdiskusi.

Hasil akhir penelitian eksperimen tersebut ternyata sama dengan hasil penelitian terdahulu yang pernah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* seperti penelitian Khamid Faujan Zumroni (2015) yang berjudul "Penggunaan media *Powtoon* dalam

pembelajaran sejarah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Slahung Ponorogo". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Powtoon* membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. *Powtoon* merupakan media yang dapat diamati sehingga dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian yang lain juga menyatakan bahwa media pembelajaran *Powtoon* merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa, Syahrul Fajar (2017) yang berjudul Pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti diatas, sejalan dengan kelebihan *Powtoon* yang mana materi yang disajikan melalui *Powtoon* memiliki bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *Powtoon* sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara dan musik yang lebih baik, pendapat ini disampaikan oleh Yulia Desma, dkk (2017:18). Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Arina Ulfa (2019:33) tentang kelebihan *Powtoon* yaitu kolaboratif, lebih variatif, dan mampu memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Sedangkan kelas kontrol yang diberi perlakuan berupa pemberian file berbentuk *microsoft word* yang berisi materi-materi tentang pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, serta pemberian penjelasan secara garis besar dari peneliti tentang materi pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan cenderung agak pasif karena siswa hanya sebagai penerima informasi dari guru, media yg digunakan kurang bisa menarik perhatian siswa, sehingga siswa cenderung bosan dan malas mengikuti pembelajaran, pada pembelajaran langsung guru yang memfasilitasi siswanya dalam pembelajaran sehingga membuat siswa lebih pasif

dibandingkan dengan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran *Powtoon*, siswa kelas kontrol tidak bisa menyerap semua materi yang disampaikan karena mereka masih bisa beraktivitas lain sehingga mereka kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan demikian menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa, dikarenakan dalam proses pembelajaran, siswa lebih semangat mengikuti pembelajaran, memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa adanya perbedaan kemampuan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dengan kemampuan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media tersebut pada mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan kelas VII.

## 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 siswa yang menggunakan media pembelajaran *Powtoon* dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut pada mata pelajaran IPS pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan kelas VII di MTs Islamiyah Malo Tahun Pelajaran 2019/2020. Dapat diketahui dari rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu lebih tinggi dari rata-rata nilai kelas kontrol. Hasil pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Peserta didik juga tampak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti pembelajaran, mampu menyimpulkan dan menyelesaikan pembelajaran dan juga lebih berani mengemukakan pendapat, lebih berani bertanya tentang hal yang belum dipahami

dan menjadi aktif dalam berdiskusi, sehingga kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Powtoon* memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol yang pembelajarannya berupa pemberian file berbentuk *microsoft word* yang berisi materi-materi tentang pokok bahasan aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan, serta pemberian penjelasan secara garis besar dari peneliti tentang materi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa.
- AH Sanaky, H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Adkhar, B. I. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES*. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Semarang.
- Abdul Gafur. (2012). *Desain Pembelajaran : Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ombak.
- A Rio. 2018. *Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- A.M. Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian Edisi ke-2*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- D Yulia, & E Novia. 2017. *pengaruh media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran sejarah indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa iis kelas x di sma negeri 17 batam*. Riau: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
- Fajar, Syahrul. Dkk. 2017 “*Pengaruh Penggunaan Media Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu “Edutcehnologia, Volume 3 (3): 101-114.*
- Fudyartanto. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Global Jakarta.
- Graham, Bruce. 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publishing.
- Hamiyah & Jauhar. 2014. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka Jakarta.
- Hamalik, 1994. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Irham, M. dan Wiyani, Novan A. 2016. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Jamil, S. 2013. *Strategi pembelajaran teori & aplikasi*. Yogyakarta: R- Ruzz Media.
- Jihad Asep & Abdul haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Presindo.
- Kusumah, Wijaya. 2009. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Malta Printindo.
- Lee, W.W., & Owens, D. L. 2004. *Multimediated instruction design: computerbased-training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution*. New York: Pfeiffer.
- Nurseto, T. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Univ. Negeri Yogyakarta.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prof. Dr. Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Riduwan. 2015 *Dasar-dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta.
- Sadirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran* . Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan* (Cetakan Ke 5). Jakarta : Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses/Belajar Mengajar*. Bandung : Falah Production.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2007, *Metodologi Penelitian Bisnis*. PT. Gramedia, Jakarta.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. 2013. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*,

*Jurnal Pendidikan Vokasi.*  
Yogyakarta : Univ. Negeri  
Yogyakarta.

Wisnarni, E., Erviyenni., & Haryati, S.  
2016. *The Development of  
Learning Media Based Powtoon on  
The Subject of Colloid at SMA/MA.*  
Riau: Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Riau.

