

Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V di SD Negeri 1 Suci

Siti Alfina Damayanti¹, Hanikah², Diana Setiana³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon
E-mail: alfinasiti82@gmail.com¹, hanikah@umc.ac.id², diana.setiana@umc.ac.id³

Article History:

Received: 21 Juli 2024

Revised: 04 Agustus 2024

Accepted: 07 Agustus 2024

Keywords: Media

pembelajaran, Aplikasi

Powtoon, Hasil belajar, IPAS.

Abstract: Penelitian yang berjudul pengaruh media pembelajaran aplikasi Powtoon terhadap hasil belajar IPAS Kelas V di SD Negeri 1 Suci ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dalam penerapan media pembelajaran aplikasi Powtoon terhadap hasil belajar IPAS. Metode yang dipakai dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen desain pre-eksperimental intact group comparison. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 52 siswa kelas V-B yang terdiri dari kelompok eksperimen 26 siswa dan kelompok kontrol 26 siswa. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari media pembelajaran aplikasi powtoon terhadap hasil belajar IPAS, hal tersebut ditunjukkan dari lebih besarnya nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran powtoon dibandingkan rata-rata kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran powtoon. Diperkuat juga dengan hasil uji t independent yang dibuktikan dengan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan perolehan nilai sebesar $3,013 > 2,009$ sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan media pembelajaran aplikasi powtoon terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SD Negeri 1 Suci.

PENDAHULUAN

Semakin pesatnya perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan serta teknologi tentunya akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan manusia. Salah satunya adalah bidang pendidikan yang perlu terus berkembang mengikuti kemajuan teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan berbagai jenis kemajuan teknologi (Pramesitika, 2020:110). Perkembangan teknologi saat ini mengharuskan pihak dibidang pendidikan untuk mampu mengikuti kemajuan teknologi yang ada, baik sekolah, guru, dan siswa tidak boleh tertinggal dalam mengikuti kecanggihan teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran. Dalam menghadapi tantangan tersebut, guru sebagai garda terdepan dalam pendidikan perlu bersiap untuk berubah, beradaptasi, menyesuaikan dan meningkatkan kualitas

pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar (Nuryani & Handayani 2020: 225).

Sekolah menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam pencapaian hasil belajar yang baik. Apabila sekolah memenuhi dan meningkatkan sarana dan prasarana sekolah, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran untuk membantu proses belajar siswa, maka pencapaian hasil belajar dapat dicapai secara efektif (Ayu, et al., 2019:66). Fasilitas yang disediakan sekolah seperti projector, sound system, papan tulis, laboratorium, perpustakaan yang lengkap untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa merupakan sebuah pencapaian akademis yang diperoleh melalui ujian dan tugas serta keaktifan mereka dalam proses pembelajaran, seperti bertanya atau menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian tersebut. Keberhasilan dalam mencapai hasil belajar tidak hanya dinilai dari hasil tugas, tetapi juga dari perilaku siswa setelah menerima pembelajaran. Untuk mengetahui indikator hasil belajar siswa dari aspek kognitif, dapat dilihat dari prestasi yang dicapai sesuai dengan kriteria atau nilai yang telah ditetapkan (Dakhi, 2020: 468). Menurut pendapat yang dipaparkan oleh Surayya (2021:164) menyatakan bahwa salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan penerapan media pembelajaran untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan serta menggambarkan maksud dari materi pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Pendidik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan menggunakan teknologi sebagai sarana mencari informasi, sumber ajar, bahan ajar dan media pembelajaran yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Purnami 2022: 26). Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Sumargo dan yunita yang dikutip oleh Hanikah, et al., (2022: 7353) menyatakan bahwa pada zaman yang semakin modern ini sudah banyak media yang terintegrasi dengan teknologi seperti *ebook* atau buku elektronik, *slide powerpoint*, video animasi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu ajar untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan juga dapat memudahkan siswa dalam memahami maksud dari materi yang guru sampaikan.

Salah satu media pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan teknologi ialah aplikasi *powtoon*. *Powtoon* merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan fitur-fitur animasi agar dapat mengemas materi pembelajaran menjadi lebih menarik seperti animasi *cartoon*, *hand writing*, efek transisi, *slide powerpoint* dan lainnya. Aplikasi *PowToon* ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik di usia sekolah dasar karena karakteristik anak sekolah dasar menyukai suasana pembelajaran yang menyenangkan oleh karena itu pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang asyik agar siswa dapat berperan secara aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat dari Khasanah, et al., (2021: 38) yang menyatakan bahwa motivasi yang dimiliki siswa secara alami ialah dengan adanya keinginan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam proses belajarnya..

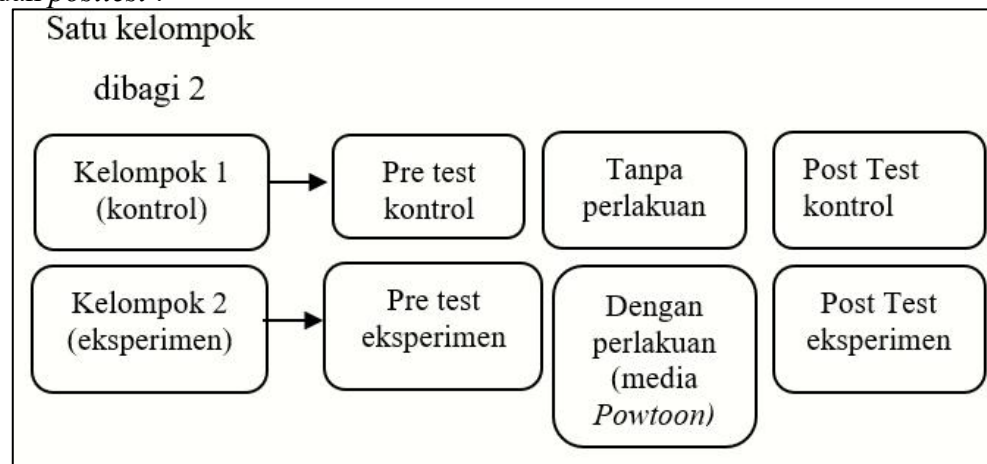
Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Suci kecamatan Mundu kabupaten Cirebon, didapati informasi bahwa rendahnya pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V-B di SD Negeri 1 Suci. Diketahui dari rata-rata nilai hasil penilaian tengah semester masih dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Rendahnya hasil belajar ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya yaitu siswa sering merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang dijelaskan oleh guru melalui metode ceramah dengan media pembelajaran klasik seperti buku dan papan tulis saja, untuk media atau alat bantu ajar yang

dapat menarik semangat, minat dan motivasi siswa dalam belajar seperti *powtoon* belum diterapkan di kelas ini. Kejenuhan tersebut mengakibatkan fokus siswa terpecah dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami maksud serta tujuan dari materi IPAS yang dijelaskan oleh guru, sehingga rata-rata pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V-B di SD Negeri 1 Suci ini masih belum mencapai KKM.

Solusi yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 1 Suci adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi *powtoon* dan memadukannya dengan metode pembelajaran lainnya seperti metode ekspositori, tanya jawab dan juga diskusi dengan tujuan agar peserta didik dapat menguasai materi dan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS Bab 8 topik B kelas V di SD Negeri 1 Suci. Berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dilakukan penelitian yang diberikan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas 5 Di SD Negeri 1 Suci".

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, desain pre eksperimental – *intact group comparison*. Dalam desain ini satu kelompok dijadikan sebagai sampel untuk penelitian, tetapi dibagi menjadi dua yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2018: 115). Kelompok eksperimen ialah kelompok yang diberi perlakuan yaitu penerapan media pembelajaran *powtoon*, sedangkan kelompok kontrol ialah kelompok yang tidak diberi perlakuan penerapan media pembelajaran *powtoon*. Untuk mengetahui hasil belajar dan pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa maka dilakukan 2 pengujian yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu uji *pretest* dan *posttest*.



Gambar 1. Desain Intact Group Comparison (Sugiyono, 2013)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Suci kecamatan Mundu kabupaten Cirebon. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas V SD Negeri 1 Suci. Banyaknya populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 105 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas V-B yang berjumlah 53 siswa dengan teknik pengambilan sampel yang disebut *Cluster random sampling* yaitu memilih kelompok yang terdiri dari beberapa anggota populasi sebagai sampel, bukan individu secara langsung.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi berpartisipatif

(*participant observation*), tes dan dokumentasi. Dengan analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil penelitian

a. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam penerapan media pembelajaran *powtoon*

Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa ini menggambarkan pelaksanaan atau penerapan media pembelajaran *powtoon* sudah sesuai dengan kebutuhan indikator penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan observasi berperanserta yaitu dilakukannya pengambilan data dengan ikut serta dan terlibat langsung untuk mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Suci sebagai pengajar di kelas eksperimen yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Penerapan media pembelajaran *powtoon* dalam pembelajaran IPAS kelas eksperimen sesuai dengan pedoman ajar yang sudah dibuat sebelumnya. Respon siswa dalam aktivitas siswa juga dinilai baik. Situasi pembelajaran guru dan siswa di kelas terlaksana dengan kondusif, siswa lebih banyak bertanya dan mengajukan gagasan atau pendapatnya, siswa berani untuk menjelaskan materi yang telah disampaikan melalui media pembelajaran *powtoon* dengan kalimat dan pemahamannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa media *Powtoon* baik untuk diterapkan dalam pembelajaran.

b. Data Hasil Belajar

Data hasil belajar pada penelitian ini mencakup hasil *pretest* dan hasil *posttest* yang diujikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *pretest* yang diujikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan pada saat sebelum dilakukannya perlakuan pada kedua kelas tersebut. Data hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Interval Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Interval Nilai	Frekuensi	Rata-rata
26 – 32	1	47,43	26 – 31	1	46,41
33 – 39	4		32 – 37	4	
40 – 46	9		38 – 43	4	
47 – 53	7		44 – 49	8	
54 – 60	4		50 – 55	5	
61 – 67	1		56 – 61	3	

Berdasarkan hasil uji *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data seperti pada tabel di atas. Kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa memiliki rata-rata hasil uji *pretest* sebesar 46,41, sedangkan kelas kontrol yang berjumlah 26 siswa memiliki rata-rata hasil uji *pretest* sebesar 47,43.

Setelah diujikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan proses pembelajaran dengan diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran *powtoon*, sedangkan kelas kontrol tidak diterapkan media pembelajaran *powtoon*. Setelah itu diberikan uji

posttest pada kedua kelas tersebut untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelas yang diberikan perlakuan dan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Adapun data hasil uji *posttest* pada kedua kelas tersebut ialah sebagai berikut.

Tabel 2. Data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
Interval Nilai	Frekuensi	Rata-rata	Interval Nilai	Frekuensi	Rata-rata
52 – 60	2	80,76	46 – 54	5	69,48
61 – 67	3		55 – 63	3	
68 – 75	3		64 – 72	7	
76 – 83	7		73 – 81	7	
84 – 91	4		82 – 90	1	
92 – 100	7		91 - 100	3	

Berdasarkan hasil uji *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data seperti pada tabel di atas. Kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa memiliki rata-rata hasil uji *posttest* sebesar 80,76, sedangkan kelas kontrol yang berjumlah 26 siswa memiliki rata-rata hasil uji *posttest* sebesar 69,48. Selisih nilai *posttest* kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 11,28.

c. Hasil uji Normalitas

Sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing dari kelas tersebut berjumlah 26 siswa, maka uji normalitas yang digunakan ialah metode *Shapiro-Wilk*. Dengan kategori penghitungan jika nilai signifikansi melebihi nilai $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai signifikansi kurang dari $\alpha = 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

No.	Data	Sig _{hitung}	Sig _{tabel}	Kesimpulan
1.	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,210	0,05	Data Berdistribusi Normal
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,119	0,05	Data Berdistribusi Normal
2.	<i>Pretest</i> Kontrol	0,351	0,05	Data Berdistribusi Normal
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,130	0,05	Data Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 3. dapat dinyatakan data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$.

d. Hasil uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi sama atau tidak. Uji homogenitas ini menjadi prasyarat dalam analisis independent sample t test. Dalam perhitungan menggunakan SPSS 27 for windows kriteria perhitungan uji homogenitas ialah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dapat dikatakan homogen. Sedangkan,

jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data dapat dikatakan tidak homogen.

Hasil uji homogenitas terhadap data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil perhitungan SPSS Uji Homogenitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil <i>pretest</i>	Based on Mean	.368	1	50	.547
	Based on Median	.368	1	50	.547
	Based on Median and with adjusted df	.368	1	49.644	.547
	Based on trimmed mean	.367	1	50	.547

Hasil uji homogenitas terhadap data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil perhitungan SPSS Uji Homogenitas pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar siswa (<i>Posttest</i>)	Based on Mean	.324	1	50	.572
	Based on Median	.166	1	50	.686
	Based on Median and with adjusted df	.166	1	47.776	.686
	Based on trimmed mean	.261	1	50	.612

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan memiliki varians yang **homogen**, karena nilai signifikansi data *pretest* sebesar **0,547** dan nilai signifikansi data *posttest* sebesar **0,572** lebih besar dari $\alpha = 0,05$.

e. Hasil uji hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan pertanyaan penelitian yang sebelumnya masih bersifat dugaan sementara. Uji hipotesis yang dilakukan ialah melalui uji t independent.

Adapun hipotesisnya ialah:

H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan dalam penerapan media pembelajaran PowToon terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SD Negeri 1 Suci.

H_a: Ada pengaruh signifikan dalam penerapan media pembelajaran PowToon terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SD Negeri 1 Suci.

Uji hipotesis yang dilakukan ialah melalui uji t independent yang hasilnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji t Independent

Data	t	Sig.(2-tailed)	Kesimpulan
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	3,013	0,004	Ada perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan
<i>Posttest</i> Kelas Kontrol			

Menurut hasil dari tabel perhitungan uji t independent diatas menunjukkan bahwa nilai t sebesar 3.013 dan Sig.(2-tailed) sebesar 0,004 atau nilai t hitung $3,013 > t$ tabel 1,684. Sedangkan nilai Sig. yaitu $0,004 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H₀ ditolak, artinya ada perbedaan pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Pembahasan

Pada penelitian eksperimen ini meneliti seberapa besar pengaruh media pembelajaran aplikasi *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS di kelas V SD Negeri 1 Suci dalam pembahasan topik B ‘Lingkungan jadi rusak’. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 05 Mei – 30 Juni tahun 2024. Sebelum memulai kegiatan penelitian, dilakukan terlebih dahulu tes pendahuluan berupa *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan menjadikan hasil nilai *pretest* sebagai nilai dasar untuk acuan perhitungan kemajuan siswa dalam kegiatan *posttest*. Kelas yang menjadi sampel ialah kelas V-B yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan media pembelajaran *powtoon*, sedangkan kelas kontrol tanpa perlakuan penerapan media pembelajaran *powtoon*.

Hasil belajar pada hakikatnya ialah perubahan perilaku seseorang akibat dari proses belajar, biasanya dinyatakan dalam bentuk angka atau simbol huruf dengan kriteria yang telah ditentukan. Hasil belajar yang dicapai siswa dapat menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru sebagai bagian dari proses belajar mengajar di kelas (Irawati, et al., 2020: 45). Hasil belajar ini dijadikan sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dan pemahaman siswa pada pembelajaran yang telah diikuti.

Hasil belajar dipengaruhi oleh 2 faktor umum yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan fisik, psikologis, motivasi dan kondisi psikoemosional yang stabil, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan fisik sekolah, lingkungan sosial kelas dan lingkungan sosial keluarga (Salsabila & Puspitasari, 2020: 284-287). Agar pencapaian hasil belajar dapat dicapai secara maksimal maka harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Pada penelitian ini hasil belajar siswa kelas V-B mata pelajaran IPAS yang mengukur kemampuan kognitif siswa melalui soal *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Soal *pretest* dan *posttest* sebanyak 15 butir soal pilihan ganda diujikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan masing-masing jumlah siswa dikelasnya yaitu sebanyak 26 siswa. Pada hasil *pretest* kelas eksperimen didapati rata-rata sebesar 47,43 dan pada kelas kontrol didapati rata-rata *pretest* sebesar 46,67. Untuk hasil *posttest* pada kelas eksperimen didapati rata-rata sebesar 80,76 dan pada kelas kontrol didapati rata-rata *posttest*

sebesar 69,48. Dapat dilihat dari hasil *posttest* kedua kelas tersebut bahwa kelas eksperimen yang dibantu dengan penerapan media pembelajaran *powtoon* mendapat rata-rata nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon* dengan selisih sebesar 11,28. Dengan bantuan media pembelajaran *powtoon* yang menyajikan materi dengan menarik menggunakan proyektor dan sound system dari sekolah dapat membantu komunikasi 2 arah antara guru dan siswa dengan baik, menciptakan iklim kelas yang kondusif serta suasana belajar yang menyenangkan sehingga menarik perhatian, minat dan semangat siswa untuk belajar.

Hasil penelitian ini selaras dengan pendapat dari Salsabila & Puspitasari (2020: 284-287) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar ialah dari faktor eksternal atau dari luar diri siswa yaitu lingkungan fisik sekolah berupa sarana dan prasarana yang difasilitasi oleh sekolah dan lingkungan sosial kelas yaitu interaksi sosial yang terjadi antara guru dengan siswa. Diperkuat dengan pendapat dari Wahid (2018) bahwa prestasi belajar dapat meningkat karena pengaruh dari faktor penerapan media pembelajaran yang berguna sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran agar proses belajar menjadi lebih interaktif, waktu dan tenaga yang lebih efisien. Pemilihan media yang dipilih oleh guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang optimal.

Untuk memperkuat perbandingan data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji hipotesis berupa uji *t independent* untuk membuktikan hipotesis. Berdasarkan hasil data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada uji – *t* didapatkan nilai *t* hitung $3.013 > t$ tabel 1,684, lalu disesuaikan dengan kategori pengujian $\alpha = 5\%$ atau setara dengan 0,05, sehingga *t* hitung $> t$ tabel yang artinya H_a diterima. Dengan demikian hipotesis "Ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan media pembelajaran *PowToon* terhadap hasil belajar IPAS kelas 5 di SD Negeri 1 Suci" diterima. Hasil belajar atau hasil uji *posttest* lebih besar pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* menunjukkan bahwa penggunaan media berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Suci.

Maka berdasarkan hasil perhitungan melalui beberapa uji statistik dan melalui analisis atau pengamatan secara langsung dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *powtoon* memiliki kemampuan atau pengaruh yang lebih baik dari pada pembelajaran yang tidak menerapkan media pembelajaran *powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Suci. Hal tersebut dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen (media pembelajaran *powtoon*) dan kelas kontrol (tidak menggunakan media pembelajaran *powtoon*).

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang berjudul "pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar IPAS kelas 5 di SD Negeri 1 Suci" yang telah dilakukan di SD Negeri 1 suci dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada penerapan media pembelajaran *powtoon* dalam mata pelajaran IPAS kelas 5 pengajar melakukan alur pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang dibuat. Respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga baik, siswa berperan secara aktif selama proses pembelajaran, pembelajaran berjalan dengan kondusif karena dengan adanya bantuan media pembelajaran melalui aplikasi *powtoon* dapat memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar serta menciptakan suasana belajar yang tidak

- membosankan dan lebih menarik.
2. Hasil belajar kelas V pada mata pelajaran IPAS bab 8 topik B dilihat dari hasil *posttest* pada kelas eksperimen didapati rata-rata sebesar 80,76 dan pada kelas kontrol sebesar 69,48. Dilihat dari hasil *posttest* kedua kelas tersebut bahwa kelas eksperimen yang dibantu dengan penerapan media pembelajaran *powtoon* mendapat rata-rata nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran *powtoon* dengan selisih nilai rata-rata sebesar 11,28.
 3. Hasil analisis dari pengujian t test pada selisih hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan secara signifikan terhadap hasil belajar keduanya. Menurut hasil data *posttest* hasil belajar pada uji – t didapatkan nilai t hitung 3,013 > t tabel 2,009, lalu disesuaikan dengan kategori pengujian $\alpha = 5\%$ atau setara dengan 0,05, sehingga t hitung > t tabel yang artinya H_a diterima. Dengan demikian hipotesis "Ada pengaruh signifikan dalam penerapan media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SD Negeri 1 Suci." diterima. Rata-rata hasil belajar melalui *posttest* pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* lebih besar dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Suci.

DAFTAR REFERENSI

- Ayu, D. G., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2019). Media pembelajaran *powtoon* terintegrasi nilai-nilai agama pada pembelajaran IPA untuk mengembangkan karakter. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 65-74.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352-7359.
- Khasanah, U., Setiana, D., & Saefudin, S. (2021). Pengaruh *collaborative learning* terhadap motivasi belajar siswa di SDN 4 Palimanan timur kecamatan Palimanan kabupaten Cirebon. *Jurnal PGSD*, 7(2), 36-61.
- Nuryani, D., & Handayani, I. (2020, April). Kompetensi guru di era 4.0 dalam meningkatkan mutu pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Pramestika, L. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 2(1), 110-114.
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. In *Seminar Nasional "Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran"*. Vol. 1, pp. 25-31.
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono. (2019). Development of Video Media Based on *Powtoon* in Social Sciences ARTICL E IN FO ABSTRACT. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 198–205.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. *Alfabeta*.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: *Alfabeta*.

- Surayya, S. A., Prasetyaningrum, A., & Lailawati, L. (2021). Pendampingan optimalisasi penggunaan media pembelajaran Bahasa Inggris sederhana untuk meningkatkan Creativity Quotient. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 159-169.
- Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).