Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 13 No. 4 Nopember 2024

Pengaruh Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Adinda Husnul Khotimah[1], Lelly Qodariah[2]
[1,2]Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

[1]adindahusnulk@gmail.com

Abstrak

Powtoon merupakan aplikasi teknologi berbasis web untuk membuat video edukasi yang membantu siswa dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Ciracas 15 Halaman. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen kuantitatif yang terdiri dari dua variabel yaitu media Powtoon sebagai variabel bebas dan hasil belajar bahasa Indonesia sebagai variabel terikat, dengan desain pre-eksperimental kelompok eksperimen melakukan pre-test kelas V. Dengan jumlah siswa yang menjadi sampel penelitian sebanyak 31 orang, dibantu dengan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Powtoon efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas V di SDN Ciracas 15 Halaman. buktikan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 atau 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian penggunaan media powtoon memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar V. Penelitian ini menyimpulkan bahwa siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi belajar bahasa Indonesia dengan baik dan meningkat melalui penggunaan media Powtoon.
Kata kunci: Media Powtoon, Bahasa Indonesia, Media pembelajaran

Pendahuluan

Di era digital saat ini, teknologi pendidikan semakin berperan penting dalam proses pembelajaran. Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2023 pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa pendidikan bersifat sadar dan terstruktur untuk menciptakan suasana belajar yang sebaik-baiknya sehingga dalam proses pembelajaran menjadikan peserta didik aktif dalam eksplorasi dan pengenalan potensi yang ada dalam diri. kepribadiannya, kecerdasannya, melahirkan akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukannya, bagi masyarakat, bagi bangsa dan negara. (Mayasari & Arifudin, 2023). Khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia, mata pelajaran yang wajib dan harus diajarkan kepada siswa terutama pada siswa Sekolah Dasar (SD). Terdapat empat aspek kompetensi yaitu kompetensi mengamati, membaca, berbicara, serta menulis. Aspek-aspek ini telah menjadi landasan pembelajaran, baik dalam tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi.(Susini, 2020)

Apriani et al., (2023) mengemukakan keterampilan mendengar adalah keterampilan seseorang untuk mengerti arti dari bahasa lalu diolah untuk mencari maknanya, kemudian ditarik kesimpulan dari hasil yang didengarkan dan menanggapi cerita tersebut. Model pembelajaran melalui mendengarkan dan penggunaan media pembelajaran saat ini memerlukan penguasaan yang baik karena berkaitan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Nurbaeti et al., (2022) menjelaskan bahwa pada kelas bahasa Indonesia, keterampilan menyimak tidak dikembangkan dari segi metode yang digunakan, misalnya pada saat guru menjelaskan, siswa mendengarkan dan mencoba menjawab apa yang dijelaskan guru. Oleh karena itu permasalahan ini disebabkan oleh faktor internal yaitu siswa cenderung sulit berkonsentrasi, mudah bosan dan kurang menguasai kosa kata. Sedangkan faktor eksternal antara lain kecenderungan guru yang monoton

dalam klasifikasi dan pemilihan media. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis teknologi seperti Powtoon muncul sebagai solusinya. Powtoon adalah platform yang memungkinkan pengguna membuat video animasi menarik yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi kursus dengan cara yang lebih visual dan interaktif.

Alat pembelajaran merupakan berbagai alat yang digunakan dalam pelaksanaan proses pendidikan, yaitu dapat digunakan agar guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan lebih mudah dan efektif selama proses pendidikan (Wulandari et al., 2023) alternatif yang bisa digunakan dan bisa menjadi media pembelajaran untuk menunjang agar hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia agar peserta didik memahami pembelajaran yaitu dengan menggunakan video animasi atau *Powtoon* berupa gambar-gambar animasi yang bisa bergerak dan mirip dengan keadaan yang sebenarnya, dengan tujuan agar peserta didik bisa mudah memahami pembelajaran dengan metode yang berbeda dan lebih menyenangkan.(Fardany & Dewi, 2020)

Aplikasi berbasis web untuk membuat video edukasi *Powtoon* yang membantu siswa dalam proses belajarnya.(Kotimah, 2024) Aplikasi *Powtoon* memungkinkan anda membuat video kreatif dan film pendek, di penelitian kali ini, media yang dipakai yakni melalui dukungan aplikasi youtube untuk proses pembelajaran di dalam kelas, penggunaan media *Powtoon* dapat menghadirkan dampak yang positif dan baik untuk siswa-siswi karena memperkenalkan media berbasis teknologi dengan unsur visual dan audio yang bisa melatih kemampuan ingatan dari siswa atas materi pembelajaran yang diberikan selama pembelajaran.(Kibari & Ratumbuysang, 2023)

Berdasarkan observasi yang dilakukan saat melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan 2 (PLP 2) di sekolah SDN Ciracas 15 yang dilaksanakan awal Oktober hingga awal Desember tahun 2023 terdapat masalah pada beberapa siswa kelas V saat pembelajaran Bahasa Indoneia, peneliti menemukan kelemahan siswa yang masih belum memahami suatu keterampilan dalam menyimak cerita untuk bisa mengidentifikasi isi dari cerita tersebut pada saat proses pembelajaran, dari hasil analisis awal mengapa permasalahan ini terjadi disebabkan karena penyampaian pembelajaran dengan metode yang lama, yaitu metode ceramah. pada saat ini guru masih menggunakan metode ceramah, padahal sudah banyak metode yang lebih efektif dan dapat digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Jika guru hanya menerapkan metode ceramah siswa akan lebih mudah mengantuk, jenuh, dan bosan (RimahDani et al., 2023). Maka Penelitian ini bertujuan untuk mengaitkan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V di SDN Ciracas 15 Pagi. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan keterampilan menyimak menggunakan media *Powtoon*.

Dalam jurnal yang di tulis oleh Sianipar et al., (2023) dengan judul ”Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dongeng Pada Kelas 3 di SDN Rawamangun 09 jakarta Timur”. Menyimpulkan bahwa pada peneilitiannya, media *Powtoon* membawa perubahan yang efektif pada hasil belajar, sehingga Pada uji coba siswa mengisi kuesioner dan memperoleh perolehan persentase rata-rata sejumlah 97,50% dengan kategori baik. Mereka juga memperoleh perolehan persentase rata-rata sejumlah 87,1% dengan sangat baik dari tes hasil belajar.

Dengan penjelasan sebelumnya, peneliti mampu menarik kesimpulan bahwa media pendidikan ialah salah satu penentu kondisi kelas selama pembelajaran berlangsung. Ketika proses pembelajaran berlangsung dan media yang digunakan sudah tepat, dengan cara ini pembelajaran berjalan sesuai rencana dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Oleh karena itu, jika guru tidak mampu menjalankan perannya, maka mereka tidak akan dapat memanfaatkan sepenuhnya perangkat-perangkat pengajaran yang dikembangkan dan diusulkan oleh para ahli

Copyright © 2024 The Author(s)

psikologi dan pendidikan, sehingga memerlukan kreativitas tingkat tinggi dalam pembelajaran konvensional. Dengan kata lain, siswa yang belajar dengan bantuan media *Powtoon* diharapkan memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang tidak menggunakan media tersebut (Carolina, 2022).

Metode

Fokus pada penelitian ini untuk meningkatkan pemanfaatan media *Powtoon* atas hasil belajar Bahasa Indonesia terkhusus pada keterampilan menyimak kelas V SDN Ciracas 15 Pagi. Tempat untuk penelitian terletak pada jalan Pengantin Ali No.40 11, RT.11/RW.6, Ciracas, Kec. Ciracas, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta dengan kode pos 13740. Penelitian ini dilakukan dari bulan November 2023 hingga Agustus 2024.

Peneliti menjelaskan metode Kuantitatif *Quasi Eksperimen* yang terdiri dari dua variabel yaitu media *Powtoon* yang merupakan sebuah platform yang digunakan untuk membuat presentasi animasi dan video. Dalam konteks penelitian ini, media *Powtoon* sebagai variabel bebas sedangkan hasil belajar Bahasa Indonesia menjadi variabel terikat,(Aprilia & Wardhani, 2023). Menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design*. Yang diberikan *pre-test* itu kelompok eksperimen untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum nanti diberikan perlakuan. Setelah itu, di beri media *Powtoon*, kelompok ini di berkan *post-test*, hasil dari *pre-test* dan *post-test* tersebut akan di jadikan objek guna uji hipotesis (Sugiyono, 2013).

Tabel 1: Desain Penelitian

Pre-Test	Treatment	Post-Test
O_1	X	O_2

Penjelasan:

O_1 : Tes awal (*Pre-test*) yang dilakukan sebelum menggunakan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran.

X : Treatment (perlakuan).

O_2 : Tes akhir (*treatment*) dilakukan setelah menggunakan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran.

Peneliti memilih siswa kelas V di SDN Ciracas 15 Pagi sebagai populasi penelitian, alasannya adalah siswa kelas V merupakan perubahan dari sejak kanak- kanak hinga menuju remaja, sehingga media yang digunakan adalah media *Powtoon* memberikan animasi sehingga bisa meningkatkan pola pikir terhadap hasil belajar siswa. Pada pengambilan sampel peneliti mengimplementasikan sampling purposive yaitu teknik pengambilan sumber data mengingat besarnya sampel kelas V yaitu 31 siswa yang tersusun dari 17 laki-laki dan 14 perempuan.

Untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen peneliti menguji validitas soal yang dibuat, yaitu validitas soal tes mampu mengukur tujuan pembelajaran berdasarkan materi, guna pengujian dari validitas instrumen maka diaplikasikan rumus korelasi point biserial untuk memastikan bahwa soal yang dibuat dapat mengukur tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, digunakan rumus korelasi point biserial untuk mengukur hubungan antara skor yang diperoleh siswa dari soal tes dengan status keberhasilan siswa (lulus/tidak lulus) dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perhitungan validitas ini dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 25 dengan memasukkan variabel skor soal dan status keberhasilan ke dalam kotak variabel SPSS. Selanjutnya, setelah mengetahui jumlah soal yang diuji itu valid maka dilakukan uji reliabilitas guna menentukan bagaimana instrumen penaksiran yang konstan. Dalam uji

reliabilitas ini peneliti menggunakan rumus K-R 20 (Kudet dan Richardson), perhitungan ini di bantu menggunakan SPSS 25 dengan memasukkan data skor tes ke dalam SPSS (Sugiyono, 2013).

Sementara *pre-test* dan *post-test* sebagai bagian dari teknik pengumpulan data, *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media *Powtoon*. Data diperoleh dari kedua tes ini akan dianalisis untuk melihat perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa. Berikut tabel instrumen kemampuan menyimak siswa :

Tabel 2: Instrumen Kemampuan Menyimak Siswa

No	Aspek yang diukur	Indikator	Nomor item
1	Mendengarkan	Memperhatikan dan menyimak penjelasan dari video. Setelah selesai, jawablah pertanyaan guru menonton video.	1, 2 3, 4
2	Memahami	Ikuti instruksi guru anda untuk menyelesaikan tugas dengan benar. Mengajarkan informasi dari vidio guru.	5, 6 7, 8
3	Menginterpretasi	Menafsirkan atau memaknai isi suatucerita. Cmohon dengarkan ceritanya dengan baik dan benar.	9, 10 11, 12
4	Mengevaluasi	Menilai pendapat serta gagasan darivideo tersebut. Menilai dimana kekurangan dan kelebihan dari video tersebut.	13, 14 15, 16
5	Menanggapi	Menyerap gagasan atau ide yang dikemukakan dari video tersebut. Menerima apa yang dikemukakan oleh pembicara.	17,18 19, 20

Sebelum analisis dilakukan, dilakukan Uji normalitas data guna mendapati terkait suatu sampel yang terdistribusi secara normal menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang didukung SPSS 25, sementara uji homogenitas diperlukan agar mengetahui kesamaan antara dua populasi merupakan uji *fisher* atau bisa disebut dengan uji F dibantu dengan
SPSS 25 dengan langkah berikut ini :

1. Mencari nilai statistik hitung
2. Mencari nilai statistik table
3. Mengkomparasikan nilai statistik hitung dengan statistik table
   Jika Fhitung < Ftabel: maka H0 diterima
   Jika Fhitung > Ftabel: maka H1 ditolak

Kriteria pengujian hipotesis :

Tolak H0, jika thitung > ttabel maka tak terdapat pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

Terima H1, jika thitung < ttabel maka terdapat pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia

Copyright © 2024 The Author(s)

Hipotesis Statistik :

H0 : Pxy = 0 : Berarti bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi.

H1 : Pxy ≠ 0 : Ada pengaruh yang signifikan antara media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi.

Untuk menguji hipotesis menggunakan drajat kebebasan (dk) = n -2 pada taraf signifikansi a = 0,05 dengan standar pengujian bahwa :

H0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dengan *post-test* terhadap penggunaan media *Powtoon* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi.

H1 : Terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pre-test* dengan rata-rata nilai *post-test* terhadap penggunaan media *Powtoon* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi.

Hasil

Analisis Uji Instrumen Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini perhitungan uji instrumen mendapatkan 15 soal valid dan 5 soal tidak valid. Ciri-ciri soal yang dikatakan valid yaitu rhitung > rtabel, sedangkan soal yang tidak valid apabila rtabel < rtabel. Adapun beberapa soal yang valid dan tidak valid di jelaskan pada tabel berikut :

Tabel 1: Klasifikasi Butir Soal Uji Coba Instrumen Penelitian

Klasifikasi	Jumlah Butir Soal	Nomor Butir Soal
Valid	15	3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
Tidak Valid	5	1, 2, 7, 10, 13

Hasil uji Validitas menunjukan bahwa terdapat jumlah 15 soal yang valid dan terdapat 5 jumlah butir soal yang tidak valid. Sementara hasil uji Reliabilitas menggunakan statistik Cronbach's Alpha. melihat tabel tersebut, nilai Cronbach's Alpha adalah 0,807 untuk 15 item yang diuji. Nilai Cronbach's Alpha ini merupakan ukuran konsistensi internal dari sebuah instrumen atau skala, yang berkisar antara 0 sampai 1. Secara umum, nilai di atas 0,6dianggap menunjukkan reliabilitas yang baik. Tabel uji reliabilitas dapat di lihat di bawah ini:

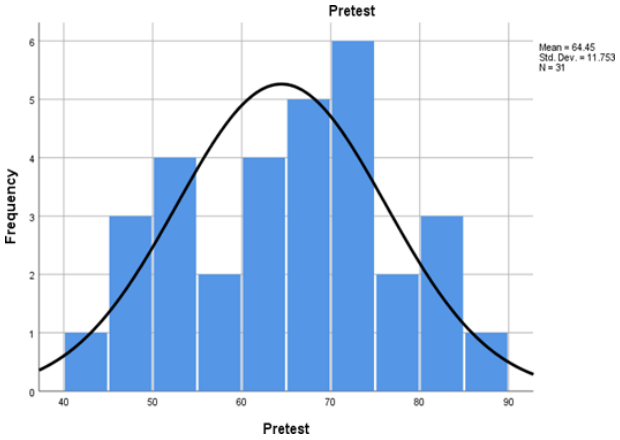
Tabel 2: Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.807	15

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa data hasil belajar pada siswa kelas V (Nilai Pre Test) pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diberi perlakuan. Maka hasil perhitungan diperoleh mengenai Nilai *Pre Test* dengan nilai paling tinggi = 87 dan nilai paling rendah = 43 nilai rata-rata 64.45 nilai median (Me) = 67.00 nilai modus (Mo) = 67 dan Simpangan baku (Sb) = 11.753.

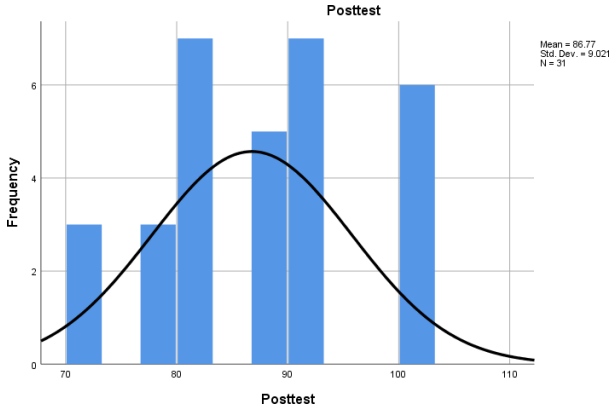


Gambar 1: Tabel *Pre-Test*

Tabel 3: Data *Pre-Test*

N Valid	31
N Missing	1
Mean	64.45
Median	67.00
Mode	67
Std. Deviation	11.753
Minimum	43
Maximum	87

Jika pretest telah dilakukan, peneliti memberikan perlakuan dengan media *Powtoon* lalu di uji Kembali untuk mengetahui hasil belajar (Nilai *Post-test*) Bahasa Indonesia kelas V. Hasil perhitungan menunjukkan data penelitian mengenai hasil belajar siswa (Nilai *Post-test*) dengan nilai paling tinggi = 100 dan paling rendah = 70 diperoleh nilai rata-rata 86.77 nilai median (Me) = 87.00 nilai modus (Mo) = 100 dan Simpangan baku (Sb) = 9.021



Gambar 2: Tabel *Post-Test*

Copyright © 2024 The Author(s)

Tabel 4: Data *Post-Test*

N Valid	31
N Missing	1
Mean	86.77
Median	87.00
Mode	100
Std. Deviation	9.021
Minimum	70
Maximum	100

Uji Persyaratan Analisis Data

Syarat untuk melakukan analisis data, peneliti harus memenuhi syarat analisis seperti uji normalitas dan homogenitas antara lain:

Uji normalitas yang dipakai yaitu uji Lilifors pada taraf signifikan a = 0,05.

H0: Data distribusi normal

H1: Data distribusi tidak normal

Tabel 5: Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-Test	.134	31	.165	.969	31	.490
	Post-Test	.128	31	.200*	.939	31	.075

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dilihat dari tabel tersebut ada dua metode yang diaplikasikan guna uji normalitas yakni *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Distribusi data menggunakandua metode tersebut normal atau sama dengan H1 diterima. Sedangkan rumus fisher atau biasa disebut perhitungan uji F digunakan untuk uji homogenitas data nilai sebelum dan sesudah pengujian.

Tabel 6: Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.854	1	60	.096
	Based on Median	1.988	1	60	.164
	Based on Median and with adjusted df	1.988	1	54.030	.164
	Based on trimmed mean	2.910	1	60	.093

Mencermati tabel tersebut menunjukkan semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan bahwa nilai F hitung lebih kecil dari nilai F tabel untuk semua metode perhitungan. Maka, hipotesis nol (H0) diterima untuk semua pendekatan, berarti kelompok data yang di bandingkan itu homogen.

Tabel 7: Hasil Grup Statistic

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Pre-Test	31	64.45	11.753	2.111
	Post-Test	31	86.77	9.021	1.620

Berdasarkan Tabel 7 yang menunjukkan hasil statistik kelompok dari hasil *pre-test* serta *post-test,* dapat disimpulkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam rata-rata nilai. Jumlah sampel (N) untuk kedua tes adalah 31 orang. Tertulis rata-rata nilai *pre-test* ialah 64.45 dengan standar deviasi sebesar 11.753, hal ini menunjukkanbahwa hasil *pre-test* sangat bervariasi. Setelah perlakuan atau intervensi, rata-rata nilai meningkat menjadi 86.77 pada *post-test*, dengan standar deviasi yang lebih kecil yaitu 9.021. Standar error mean guna *pre-test* adalah 2.111, sedangkan untuk post- test adalah 1.620, menunjukkan estimasi rata-rata *post-test* lebih presisi dikomparasikan dengan *pre-test*. Peningkatan rata-rata nilai dari 64.45 ke 86.77 menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan antara kedua ujian tersebut telah terbukti bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan ada peingkatan signifikan pada hasil belajar sesudah menggunakan media *Powtoon*. Dengan rata-rata nilai dari *pretest* adalah 64,45, sementara rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 86,77. Perbedaan rata- rata sebesar 22,323 mengartikan penggunaan media *Powtoon* itu mempunyai dampak positif yang signifikan atas hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SDN Ciracas 15 Pagi. Secara utuh, pengimplementasian media *Powtoon* menghadirkan dampak efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Validitas dan reliabilitas instrumen yang baik, serta hasil uji normalitas dan homogenitas yang memenuhi syarat, mendukung keandalan kesimpulan yang diambil.

Di era modern ini, berbagai aplikasi telah dikembangkan untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pendidikan, *Powtoon* adalah salah satunya. Media *Powtoon* juga menyediakan fasilitas guna pembuatan presentasi online yang menawarkan berbagai elemen animasi yang unik, seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lancar, yang membuat pengaturan timeline sangat mudah dikelola. Selain itu, memungkinkan guru untuk mengakses hampir semua fungsi melalui satu tingkat, sehingga sangat mudah bagi mereka untuk digunakan saat menampilkan konten pendidikan. Objektif kartun, termasuk karakter kartun model animasi, tersedia di layanan ini, dan sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Karena itu, pendidik harus menyampaikan materi dengan jelas agar siswa tertarik untuk mempelajarinya. (Purnami, et., 2022).

Penelitian ini didukung oleh temuan dari studi berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar" oleh Aliyah & Purwanto, (2022). Melalui pemanfaatan media *Powtoon*, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menstimulasi minat yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian, kelas eksperimen yang menggunakan *Powtoon* memperoleh nilai rata-rata 82,75, sementara kelas control yang menghindari penggunaan *Powtoon* memperoleh nilai rata-rata 49,5. Berdasarkan uji hipotesis, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan *Powtoon* sebagai alat hasil belajar siswa dalam Matematika terutama perkalian, sangat dipengaruhi oleh pembelajaran. Hasil ini menegaskan lagi bahwa media *Powtoon* berpotensi guna menumbuhkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik secara signifikan.

Penggunaan *Powtoon* dapat meningkatkan retensi belajar. Paivio (1986) dalam teori pemerosesan ganda menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan verbal

Copyright © 2024 The Author(s)

lebih mudah diproses dan diingat. Penelitian yang dilakukan oleh Wu dan Richards (2020) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi multimedia dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil akademik siswa.

Alat pembelajaran *Powtoon* telah bekerja dengan baik, namun peneliti menemui beberapa kendala dalam pelaksanaannya, seperti yang juga ditemui oleh penelitian Pratiwi et al., (2022) meliputi jumlah proyektor yang terbatas di sekolah. Sekolah hanya memiliki dua proyektor, dan hanya satu yang berfungsi dengan baik, sedangkan yang lain rusak. Peneliti harus memasang proyektor sebelum memulai penelitian karena tidak semua ruang kelas memiliki proyektor. Proses pemasangan ini memakan waktu lama dan menyebabkan keterlambatan dalam kegiatan pembelajaran. Keterbatasan aksesori, terutama kabel yang diperlukan untuk membuat proyektor terhubung ke stop kontak kelas. Peneliti mengatasi masalah ini dengan menggunakan kabel gulung (cable reel). Meskipun menghadapi berbagai kendala, peneliti tetap berusaha untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran *Powtoon.*

Namun demikian penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Powtoon* memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar*. Powtoon* menarik perhatian siswa melalui animasi, efek transisi, dan karakter kartun yang menarik, memberi siswa fokus yang lebih besar pada materi yang disampaikan serta dapat membantu siswa dalam memproses informasi dengan lebih mudah dan meningkatkan minat belajarnya. Selain itu, *Powtoon* mempermudah penyampaian materi dengan menyederhanakan konsep yang kompleks melalui visualisasi yang dinamis, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan *Powtoon* juga meningkatkan retensi belajar, karena materi yang disampaikan melalui animasi dan visual lebih mudah diingat. Sependapat dengan (Rizki Nurhabibi, 2020) mengemukakan bahwa media ini membuat siswa lebih mudah menerima materi karena tampilan yang menarik dan fitur animasi yang beragam Selain itu, *Powtoon* mendorong kreativitas dan partisipasi siswa dengan memungkinkan mereka membuat presentasi sendiri, serta mendukung pembelajaran mandiri dengan akses materi yang fleksibel. *Powtoon* juga memfasilitasi evaluasi dan umpan balik melalui kuis interaktif, serta menghemat waktu dan sumber daya bagi guru dalam membuat materi yang menarik dan berkualitas. Secara keseluruhan, Dengan menggunakan *Powtoon,* siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka karena dapat membantu mewujudkan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan berkualitas.

Teknologi sebagai alat pembelajaran harus digunakan, bukan hanya karena tuntutan zaman, tetapi juga karena dampak positifnya bagi dunia pendidikan. Teknologi sudah menjadi hal yang yang penting untuk pengembangan diri baik bagi guru maupun peserta didik.(Rahmawati et al., 2024) pembelajaran jarak jauh memungkinkan peningkatan kualitas Pendidikan dengan menggunakan teknologi seperti perangkat komputer atau gaawai yang menghubungkan guru dan siswa. Ini memunkinkan pembelajaran tetap berlangsung tanpa batas waktu dan ruang (Hariyadi, Misnawati, 2023). *Powtoon* adalah salah satu dari banyak aplikasi dan perangkat lunak saat ini yang dirancang untuk membantu siswa belajar menggunakan media. software animasi mempunyai basis dari cloud (SaaS) *Powtoon* menciptakan presentasi serta video animasi. Nama "*Powtoon*" adalah gabungan dari kata "PowerPoint" dan "Cartoon". Diumumkan pada Januari 2012, Powtoon dapat digunakan sebagai presentasi atau PDF secara online dan ofline.(Qurrotaini, 2020) *Powtoon* memiliki banyak fitur animasi, yang meliputi fitur animasi tulisan tangan, kartun, serta efek transisi, dan timelinenya yang mudah digunakan.

Pilihan akun gratis *Powtoon* pada Februari 2013 pengguna dapat berkreasi terkait video animasi yang tentunya dapat di upload ke youtube. Studi menunjukkan bahwa *Powtoon* sebagai media pembelajaran meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungan mereka. *Powtoon* membantu siswa memahami pelajaran dengan

lebih baik serta meningkatkan semangat belajar. Seperti yang disebutkan oleh Utami et al., (2023) pengaruh media yang menarik dapat menurunkan kemalasan dalam belajar dan membantu siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri. selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung teori belajar kognitif, yang menekankan pentingnya proses mental dalam belajar.

Kesimpulan

Hasil pengujian hipotesis penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Powtoon* mempunyai pengaruh yang signifikan pada hasil belajar kelas V di SDN Ciracas 15 pagi. Dari pemaparan hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media *Powtoon* guna meningkatkan dari hasil belajar Bahasa Indonesia, dalam pengelolaan data peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 25, dilakukan dengan pengujian hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Powtoon* atas meningkatnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Ciracas 15. Rata-rata nilai dari *pre-test* ialah 64,45, dan rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 86,77. Berdasarkan hasil akan diperoleh nilai jka nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau 0,000 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Maka bisa dipastikan, bahwa Ha diterima serta Ho ditolak. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Powtoon* ini tepat untuk dipergunakan oleh siswa-siswi di sekolah dasar. Media *Powtoon* adalah alat yang bisa diaplikasikan guna mengatasi kebosanan selama proses pembelajaran, yang dampaknya adalah meningkatnya motivasi belajar, serta hal ini bisa membantu anak-anak mempertahankan konsentrasi mereka saat belajar di sekolah dengan menarik perhatian mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Powtoon* ini cocok untuk pembelajaran siswa kelas V SDN Ciracas 15 Pagi belajar Bahasa Indonesia dengan baik dan meningkat berkat penggunaan media *Powtoon*. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar penggunaan media *Powtoon* tidak hanya dibatasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD. Penelitian lebih lanjut dapat mencakup jenjang pendidikan lain, seperti SMP atau SMA, serta mata pelajaran lain untuk mengetahui apakah hasil yang serupa dapat dicapai. Selain itu, studi tentang efektivitas media *Powtoon* di berbagai lingkungan belajar, baik di daerah pedesaan maupun perkotaan, dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian longitudinal juga direkomendasikan untuk melihat efek jangka panjang dari penggunaan media *Powtoon* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa.

References

Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, *8*(3), 921. https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946

Aprilia, F., & Wardhani, J. D. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Token Ekonomi Terhadap Tingkat Kedisiplinan Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, *7*(2), 1787–1798. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4069

Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 8(3), 101–108. https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108

Hariyadi, Misnawati, Y. (2023). MEWUJUDKAN KEMANDIRIAN BELAJAR: MERDEKA BELAJAR SEBAGAI KUNCI SUKSES MAHASISWA JARAK JAUH (S. P. Dr. Diplan, S.Pd., M.Pd. Alifiah Nurachmana, M.Pd.Anwarsani (ed.)). Badan Penerbit STIEPARIPress.

Copyright © 2024 The Author(s)

Kibari, M. A., & Ratumbuysang. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory. AI pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 12(4), 867–880. https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/311%0Ahttps://www.jurnaldidaktika. org/contents/article/download/311/220

Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan, 2(1), 1–18.

Nurbaeti, N., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Tahsinia, 3(2), 98–106. https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.328

Pratiwi, N. W., Rulyansah, A., Ghufron, S., & Kasiyun, S. (2022). Analisis Persepsi Guru Dalam Menggunakan Media Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Membaca Anak Disleksia. Jurnal Agama Sosisal Dan Budaya, 5(3), 2599–2473.

Rahmawati, L., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media. Community Development Journal, 5(1), 129–136.

RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 7(1), 372. https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829

Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.

Susini, M. (2020). Strategi Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris. Linguistic Community Services Journal, 1(2), 37-48 https://doi.org/10.55637/licosjournal.1.2.2732.37-48

Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di Sma. Jurnal Pembelajaran Fisika, 12(2), 61. https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074

Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. Mimbar PGSD Undiksha, 8(3), 527-540