

EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS

¹Gracia Efra Scolastika, ²Yusawinur Barella, ³Aminuyati, ⁴Okianna, ⁵Thomy Sastra Atmaja

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Tanjungpura

⁴Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Tanjungpura

⁵Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Tanjungpura

e-mail korespondensi: graciaefra10@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk penelitian kuasi eksperimen. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII B dan VIII C yang masing-masing berjumlah 22 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik penilaian dan teknik studi dokumentasi serta alat pengumpulan data berupa tes hasil belajar berbentuk *posttest* dan dokumentasi penelitian. Hasil analisis data dan temuan penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 73,81 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 59,54 dengan selisih nilai sebesar 14,27 yang artinya terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada hasil belajar. Pada uji normalitas didapatkan nilai signifikansi pada kelas eksperimen yaitu $168 > 0,05$ sedangkan pada kelas kontrol yaitu $143 > 0,05$ sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan nilai sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga terdapat efektivitas pada penerapan media pembelajaran *powtoon*. Hasil uji *effect size* sebesar $1,07 > 0,08$ yang termasuk ke dalam kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas penerapan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII tergolong tinggi dan efektif untuk digunakan.

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

Abstract : *This study aimed to determine the effectiveness of the Powtoon application on the learning outcomes of class VIII social studies. This study used a quantitative approach in the form of a quasi-experimental study. The sample of this study comprises 8th-grade B and 8th-grade C students, up to 22 students per class. The data collection techniques used were assessment techniques and documentary study, as well as data collection tools in the form of post-tests and research documents. The results showed that the mean scores from the post-test for the experimental group was 73.81, and the control class was 59.54, with a difference of 14.27. As a result, there are significant differences in learning outcomes. In the normality test, the significance value of the experimental group was $168 > 0.05$, while the significance value of the control group was $143 > 0.05$. Therefore, the data is in a normal distribution. In the hypothesis test, the sig. value (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, with an effect size of $1.07 > 0.08$, which is in the high category. The results showed that the Powtoon application is effective and efficient for eighth-grade social studies learning outcomes.*

Keywords: *Effectiveness, Learning Medias, Powtoon, Learning outcomes.*

SUBMIT: 5 September 2022 REVIEW: 7 September 2022 ACCEPTED: 10 September 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan memberikan kontribusi yang penting dalam mengembangkan serta mewujudkan sumber daya manusia melalui proses pembelajaran. Melalui pembelajaran, manusia bisa meningkatkan kemampuan dan kepribadian dirinya menuju tahap yang lebih baik. Pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran agar bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan dan dapat meningkatkan kemampuan dalam berpikir kritis. Tujuan pendidikan bisa tercapai apabila proses pembelajaran sudah terstruktur dengan baik dan terarah (Rahayu, Febriyana, & Tussadiah, 2021).

Pada akhir tahun 2019 lalu dunia dihebohkan dengan hadirnya virus COVID-19 di kota Wuhan, China yang mewabah secara global di penjuru dunia termasuk di negara Indonesia. Hal ini mengakibatkan banyak aktivitas menjadi terhambat dan terjadi banyak perubahan pada berbagai sistem kehidupan terutama pada bidang pendidikan. Pandemi COVID-19 ini menyebabkan perubahan pada sistem pendidikan yaitu dari pembelajaran yang dilaksanakan melalui tatap muka menjadi pembelajaran melalui daring. Namun seiring berjalannya waktu, proses pembelajaran saat ini sudah mulai dilakukan secara tatap muka walaupun hanya terbatas. Pembelajaran daring yang sudah dilaksanakan oleh peserta didik akan berdampak mengikuti perubahan kebiasaan belajar peserta didik. Proses pembelajaran yang awalnya hanya diberikan tugas secara daring tetapi sekarang sudah mulai dilakukan secara tatap muka. Adanya perubahan sistem pembelajaran tersebut membuat peserta didik mulai beradaptasi kembali untuk belajar secara tatap muka di sekolah. Supaya proses pembelajaran berlangsung secara maksimal dan efektif, maka guru harus kreatif pada saat menyampaikan materi pelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik (Mardiah & Akbar, 2018)

Bertepatan dengan adanya kemajuan zaman dan kemajuan di bidang teknologi dapat membantu menciptakan inovasi-inovasi baru yang mampu mendukung jalannya proses pembelajaran. Pentingnya teknologi dalam

pembelajaran adalah untuk menciptakan semangat belajar peserta didik karena dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran ini bisa mendorong keinginan belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran berjalan lancar (Asiba, 2021). Teknologi di bidang pendidikan tersebut ditandai dengan hadirnya inovasi baru seperti media pembelajaran. Sefty, Fradani, & Stevani, 2020 mengatakan media pembelajaran merupakan salah satu fasilitas pendukung dan menjadi patokan dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang tepat dan layak diharapkan bisa meningkatkan konsentrasi, respon, atensi dan ketertarikan peserta didik supaya kegiatan pembelajaran bisa berlangsung dengan sesuai dan menyenangkan (Wulandari, Salam, & Fauzan, 2020).

Masalah yang biasanya terjadi pada proses pembelajaran yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi seperti pada penerapan media pembelajaran. Salah satu teknologi sebagai media pembelajaran adalah menggunakan video animasi. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran dapat menghindarkan rasa bosan pada peserta didik sehingga lebih tertarik untuk memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi video animasi yang di dalamnya berisi animasi-animasi yang menarik sehingga bisa digunakan untuk memaparkan materi pelajaran (Deliviana, 2017). Menurut Deliviana (2017) aplikasi *powtoon* ini membimbing peserta didik mengerti dan memahami setiap bahan ajar sehingga bisa memaksimalkan hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Media *powtoon* ini memiliki manfaat pada pembelajaran yaitu media ini mudah digunakan dan langkah-langkah pembuatannya tidak rumit karena *powtoon* sudah dirancang sesederhana mungkin (Suyanti, Sari, & Rulviana, 2021). Penerapan media *powtoon* ini didasarkan pada kelebihan media pembelajaran *powtoon* yaitu media ini memiliki karakteristik animasi yang menarik, mampu membantu guru untuk menjelaskan materi pelajaran dan tepat untuk diaplikasikan pada pendidikan tingkat dasar dan menengah sehingga peserta didik antusias dalam pembelajaran serta peserta didik akan terdorong untuk mengikuti proses

pembelajaran (Puspitarini, Akhyar, & Djono, 2019). Kelebihan dari media *powtoon* tersebut berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di dalam kelas seperti kurangnya motivasi belajar sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang tidak maksimal.

Berdasarkan observasi awal di Sekolah Menengah Pertama, diketahui pada kelas VIII terdiri dari 3 kelas yaitu kelas VIII A memiliki total 21 orang, VIII B memiliki total 22 orang, dan VIII C memiliki total 22 orang. Pada mata pelajaran IPS, pembelajaran yang dilakukan pada kelas VIII saat ini adalah sistem pembelajaran secara tatap muka terbatas dengan menggunakan metode yang masih bersifat konvensional (ceramah) dan belum pernah menerapkan media pembelajaran *powtoon*. Budiman (2014) menyatakan metode konvensional adalah pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru yang dimulai dengan menjelaskan materi pelajaran, peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya, kemudian mengerjakan evaluasi dari buku teks dan peserta didik akan belajar secara mandiri.

Pada setiap pertemuan pembelajaran, guru hanya menggunakan metode konvensional serta belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi dan tugas diberikan kepada peserta didik. Pada mata pelajaran IPS, media *powtoon* ini belum pernah digunakan sehingga belum diketahui apakah media ini efektif digunakan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Pujiastutik (2019) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran merupakan tingkatan pencapaian yang bisa diperoleh pada suatu proses pembelajaran tertentu berdasarkan tujuan pembelajaran yang sesuai dan telah direncanakan. Rohmawati (2015) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran merupakan tingkat pencapaian peserta didik berdasarkan proses interaksi yang dilaksanakan dalam memperoleh tujuan pembelajaran yang dapat dilihat pada kegiatan pembelajaran, tindakan dan penguasaan peserta didik terhadap pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perlengkapan yang dimanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong konsentrasi, respon, keinginan dan kompetensi serta minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran

bisa terlaksana (Riswalkam, 2020; Tafonao, 2018; Nurdyansyah (2019). Media pembelajaran akan menjadi penunjang peserta didik untuk menumbuhkan pengetahuan yang luas, memaparkan data secara menarik dan dapat diterima, mempermudah dalam interpretasi data dan memastikan informasi sehingga pesan atau informasi yang akan disampaikan tersebut dapat menjadi jelas agar tujuan pembelajaran bisa berhasil dengan efektif dan efisien (Arsyad, 2020; Nurrita, 2018). Hasil belajar merupakan pengetahuan yang didapat peserta didik sesudah melaksanakan kegiatan belajar (Susanto, 2013). Selanjutnya Purwanto (2016) mengemukakan hasil belajar merupakan berubahnya watak peserta didik pada berbagai dimensi seperti psikologis, keterampilan dan sikap yang disebabkan oleh pencapaian penguasaan berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan melalui kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dengan adanya penerapan media pembelajaran *powtoon* ini penulis berharap dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS, sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS Peserta Didik Kelas VIII.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk kuasi eksperimen. Sugiyono (2019) berpendapat bahwa wujud desain kuasi eksperimen ini merupakan peningkatan dari desain *true experimental design* (eksperimen murni) karena sukar untuk memperoleh kelas kontrol dalam penelitian. Oleh sebab itu, untuk menangani persoalan ketika menetapkan kelas kontrol maka dikembangkannya desain kuasi eksperimen ini. Pada penelitian ini menggunakan dua kelompok kelas yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik penilaian dan teknik dokumentasi. Teknik penilaian berupa soal *posttest* berbentuk pilihan ganda dan teknik dokumentasi berupa foto dan dokumen yang

memiliki keterkaitan dengan penelitian. Alat pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini yaitu tes hasil belajar berupa *posttest* yang berguna untuk menilai hasil belajar peserta didik kelas VIII dan lembar dokumentasi berupa berupa lembar rpp, lembar nama dan nilai peserta didik dan dokumen seperti foto atau gambar yang berkaitan dengan penelitian ini. Selanjutnya, pada teknik analisis data yang digunakan yaitu, 1) analisis butir soal berupa uji validitas dan uji reliabilitas, dan 2) analisis data berupa uji normalitas, uji hipotesis dan uji *effect size*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Pada kelas VIII B ditetapkan menjadi kelas eksperimen dan kelas VIII C ditetapkan menjadi kelas kontrol dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, kelas eksperimen menerapkan media pembelajaran *powtoon* sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Perolehan data penelitian melalui tes soal *posttest* yang didapatkan pada kedua kelas tersebut.

Untuk melihat adanya efektivitas dari penerapan media pembelajaran *powtoon* tersebut, maka diperlukan data hasil penelitian yang diperoleh dari tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan data hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik yang menerapkan media pembelajaran Powtoon

Pada kelas eksperimen ini terdapat sejumlah 22 orang peserta didik yang dalam proses pembelajarannya diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *powtoon*. Pemberian *Posttest* dilaksanakan di akhir pembelajaran setelah materi pembelajaran disampaikan menggunakan *powtoon*. Berdasarkan informasi data hasil belajar kelas eksperimen, ditemukan nilai rata-rata *posttest* sebesar 73,81, dengan nilai terendah yaitu 68 dan nilai tertinggi yaitu 80. Pada kelas eksperimen ini, diberikan materi pembelajaran melalui perlakuan media pembelajaran *powtoon*, dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Dilihat pada hasil belajar yang

diperoleh peserta didik, masih terdapat beberapa nilai peserta didik yang belum tuntas berdasarkan Ketuntasan Kriteria Minimum (KKM) yakni 75. Diketahui bahwa terdapat sebanyak 14 orang peserta didik yang belum memenuhi KKM atau belum tuntas dan sebanyak 8 orang peserta didik yang sudah memenuhi KKM atau tuntas.

2. Hasil belajar peserta didik yang tidak menerapkan media pembelajaran Powtoon

Pada kelas kontrol ini, terdapat sejumlah 22 orang peserta didik yang dalam proses pembelajarannya tidak diterapkan perlakuan media pembelajaran *powtoon* melainkan menggunakan pembelajaran konvensional. Pemberian *Posttest* dilaksanakan pada akhir pembelajaran setelah pemberian materi pelajaran menggunakan metode konvensional. Berdasarkan informasi data hasil belajar kelas kontrol, diketahui pembelajaran pada kelas kontrol tersebut tidak diberikan perlakuan media pembelajaran *powtoon* seperti pada kelas eksperimen. Peserta didik kemudian diberikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional yang setelah itu diakhiri dengan pemberian *posttest*. Setelah peserta didik diberikan materi pembelajaran, didapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 59,54, nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 76. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75, masih terdapat beberapa nilai peserta didik yang belum memenuhi kriteria atau belum tuntas. Diketahui terdapat sebanyak 20 orang peserta didik yang belum tuntas dan sebanyak 2 orang peserta didik yang sudah tuntas.

Untuk mengetahui bagaimana tingkat efektivitas hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti menyajikan rekapitulasi data efektivitas hasil belajar sebagai berikut :

Kelas	Hasil <i>Posttest</i>
Eksperimen	73,81
Kontrol	59,54

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Belajar

Sesuai dengan data temuan di atas, terlihat perbedaan pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan melihat

perolehan nilai rata-rata masing-masing kelas. Ditemukan jika pada kelas eksperimen mempunyai nilai *posttest* dengan rata-rata 73,81, maka pada kelas kontrol ditemukan nilai *posttest* dengan rata-rata 59,54. Pada perolehan nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen tersebut lebih besar dari pada kelas kontrol, sehingga ada perbedaan yang cukup signifikan pada hasil belajar antara kelas yang menerapkan media pembelajaran *powtoon* dengan kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran *powtoon*.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data pada hasil *posttest* berdistribusi normal atau tidak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26 dengan *Kolmogorov Smirnov* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Dari hasil uji normalitas data diketahui jika nilai signifikansi kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari nilai probabilitas ($p > 0,05$). Nilai signifikansi kelas eksperimen yaitu 168 lebih besar dari 0,05 ($168 > 0,05$). Sedangkan pada nilai signifikansi kelas kontrol yaitu 143 lebih besar dari 0,5 ($143 > 0,05$). Paparan hasil uji normalitas menyimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan untuk uji hipotesis pada kedua data tersebut.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample Test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menerapkan *powtoon*. Hasil uji hipotesis didapatkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapatnya efektivitas media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII.

5. Uji Effect Size

Uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample Test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26 yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menerapkan *powtoon*. Hasil uji hipotesis didapatkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti 0,000 lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapatnya efektivitas media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII.

Pembahasan

1. Hasil Belajar Peserta Didik yang Menerapkan Media Pembelajaran Powtoon dan Hasil Belajar Peserta Didik yang Tidak Menerapkan Media Pembelajaran Powtoon

Hasil belajar peserta didik yang menerapkan dan yang tidak menerapkan media pembelajaran *powtoon* dapat dilihat pada hasil *posttest* yang telah diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Posttest* diberikan sesudah materi pelajaran disampaikan menggunakan media *powtoon* maupun yang tidak menggunakan media *powtoon*. Instrumen yang digunakan yaitu soal pilihan ganda dengan alternatif jawaban a, b, c, dan d.

Berdasarkan temuan penelitian, pada kelas yang diterapkannya media pembelajaran *powtoon* (kelas eksperimen), diperoleh hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 73,81 dengan nilai terendah 68 dan nilai tertinggi 80. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75, terdapat sebanyak 14 orang peserta didik yang belum tuntas dan terdapat sebanyak 8 orang peserta didik yang sudah tuntas. Pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *powtoon* merupakan hal baru yang diterima oleh peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS dan hal ini menjadikan para peserta didik harus beradaptasi pada pembelajaran yang menerapkan media *powtoon*.

Namun, penerapan media pembelajaran *powtoon* ini juga dapat membantu peserta

didik dalam meningkatkan hasil belajarnya, serta peserta didik tertarik dan antusias untuk mengamati materi pelajaran yang telah dipaparkan melalui media pembelajaran *powtoon* pada saat proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sesuai penelitian yang telah peneliti laksanakan.

Kemudian pada hasil belajar peserta didik yang tidak diterapkannya media pembelajaran *powtoon* (kelas kontrol) dapat dilihat dari perolehan nilai *posttest*. Perlakuan khusus tidak diberikan pada kelas kontrol, melainkan hanya menggunakan metode konvensional ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan temuan pada penelitian, setelah dilaksanakan proses pembelajaran secara konvensional, diketahui nilai rata-rata *posttest* sebesar 59,54, dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 76. Terdapat sebanyak 20 orang peserta didik yang belum tuntas dan 2 orang peserta didik yang sudah tuntas atau memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada kelas kontrol ini, peserta didik tidak diberikan perlakuan seperti pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *powtoon*.

Berdasarkan nilai rata-rata *posttest* diketahui jika pada kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata sebesar 73,81 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 59,54. Terdapat selisih nilai pada kedua kelas tersebut sebesar 14,27. Hal ini meyakinkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan antara kelas yang menerapkan media pembelajaran *powtoon* (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *powtoon* (kelas kontrol) yang dapat dilihat pada perbedaan nilai rata-rata *posttest* di kedua kelas tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui pada kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat pada hasil *posttest* yang diperoleh pada masing-masing kelas tersebut.

Walaupun proses pembelajaran dengan menerapkan media *powtoon* adalah hal yang baru bagi peserta didik kelas eksperimen, akan tetapi tidak sedikit peserta didik yang tertarik ketika memperhatikan materi yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut. Hal ini yang menyebabkan peserta didik memperoleh hasil yang cukup baik

dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen sudah cukup signifikan dari hasil belajar kelas kontrol.

2. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Proses Pembelajaran IPS Di Kelas VIII

Untuk mengetahui apakah terdapat efektivitas media pembelajaran *powtoon*, maka dilakukan perhitungan uji-t menggunakan *Independent Sample Test*. Sebelum melakukan perhitungan uji-t, langkah awal yang dilakukan adalah menghitung uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov Smirnov* yang memiliki tujuan untuk mengetahui data nilai masing-masing kelas berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi sebesar 168 yang artinya lebih besar dari 0,05 ($168 > 0,05$) sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 143 yang artinya lebih besar dari 0,05 ($143 > 0,05$) yang berarti data kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas dan kedua data tersebut berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah uji hipotesis yang diketahui bahwa terdapat nilai sig (2-tailed) yaitu 0,000 yang artinya bahwa $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat efektivitas dari penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIII.

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Razi (2021) yang menyatakan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi yang menggunakan media pembelajaran *powtoon* memiliki perbedaan yang signifikan. Hasil perhitungan uji-t pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,026 $< 0,05$ artinya bahwa nilai hitung uji-t kurang dari 0,05.

Berdasarkan hasil penelitian oleh peneliti dan merujuk pada penelitian maka dapat dibuat kesimpulan bahwa terdapat efektivitas dari penerapan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran IPS kelas VIII.

3. Seberapa Besar Efektivitas Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII

Setelah dilakukannya uji-t didapatkan hasil bahwa terdapat efektivitas dari penggunaan media pembelajaran *powtoon*, maka untuk melihat seberapa besar efektivitas media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik, selanjutnya dilakukan uji *effect size* yang diperoleh hasil sebesar $1,07 > 0,08$ yang membuktikan adanya penerapan media pembelajaran *powtoon* mempunyai tingkat efektivitas yang tergolong tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Salam, & Fauzan (2020), diketahui t hitung sebesar $3,5731 > t$ tabel $1,6716$ yang menunjukkan pada hasil belajar kelas eksperimen setelah diberi perlakuan media pembelajaran *powtoon* lebih baik daripada dengan hasil belajar pada kelas kontrol yang hanya menerapkan metode pembelajaran secara umum.

Hasil belajar pada kelas eksperimen tergolong tinggi karena pembelajaran melalui media pembelajaran *powtoon* menyebabkan peserta didik sangat tertarik dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan Arsyad (2020) yang berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran bisa meningkatkan minat dalam mengikuti pembelajaran. Dari latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, pada kelas VIII B (kelas eksperimen) tersebut memiliki nilai rata-rata yang rendah dan khususnya pada mata pelajaran IPS belum pernah menerapkan media pembelajaran *powtoon*. Hal ini yang menyebabkan peserta didik lebih antusias ketika ikut serta pada kegiatan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran *powtoon* seperti yang telah peneliti lakukan di kelas VIII B.

Sejalan dengan Suhendra (2018) berpendapat bahwa proses pembelajaran yang menerapkan media *powtoon* lebih unggul daripada kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *powtoon* karena media ini dapat membuat suasana pembelajaran yang menarik atensi peserta didik serta menumbuhkan minat belajar sehingga peserta didik tidak pasif untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil *effect size* yang telah diperoleh tersebut, maka dapat dibuat kesimpulan bahwa media pembelajaran

powtoon memiliki tingkat efektivitas yang tinggi terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII dan efektif diterapkan dalam sistem pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS, memuat hasil bahwa pada hasil belajar peserta didik kelas VIII B sebagai kelas eksperimen mempunyai nilai rata-rata *posttest* sebesar $73,81$ dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 68 . Sedangkan pada kelas VIII C sebagai kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar $59,54$ dengan nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 40 . Terdapat selisih pada nilai rata-rata *posttest* pada kedua kelas tersebut sebesar $14,27$. Sehingga memiliki perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan antara kelas yang diterapkannya media pembelajaran *powtoon* (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran *powtoon* (kelas kontrol) yang dapat dilihat pada perbedaan nilai rata-rata *posttest* di kedua kelas tersebut.

Kemudian pada perhitungan uji-t diketahui bahwa terdapat nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat efektivitas dari penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIII. Pada perhitungan *effect size*, diperoleh hasil sebesar $0,9668 > 1,07$ yang menunjukkan bahwa tingkat efektivitas pada implikasi media pembelajaran *powtoon* tergolong tinggi. Artinya, efektivitas penerapan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS tergolong tinggi dan efektif untuk digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asiba, W. P. (2021). Pentingnya Teknologi Bagi Guru Pada Masa Pandemi Covid 19. *OSF Preprints*, 1(1), 1–9.
- Budiman, H. (2014). *Pembelajaran Geometri*

- Lingkaran dengan Metode Konvensional dan Pengaruhnya pada Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 4(1), 61–72.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1689–1699.
- Mardiah, A., & Akbar, S. A. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Nurrita, T. (2018). Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03(1), 171–187.
- Pujiastutik, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 25–36.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- 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.
- Rahayu, E., Febriyana, M., & Tussadiah, H. (2021). Analysis of Powtoon-Based Learning Media Development in Indonesian Language Subjects. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(1), 773–779. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i1.1670>
- Razi, U. (2021). The Effect of Using Powtoon on Students ' Learning Outcomes. *International Journal of Learning and Instruction (IJLI)*, 3(2), 94–102.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Sefty, L. D. Y. C. W., Fradani, A. C., & Stevani, F. (2020). Eksperimentasi Media Pembelajaran Powtoon Terhadap. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 1–13.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhendra, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Media audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi dan hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa campuran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1–8.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322–328. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1468>
- Wulandari, I. S., Salam, M., & Fauzan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi. *FKIP PPKN Universitas Jambi*, 1–10.