

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *POWTOON* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH DASAR

Awalina Barokah

Universitas Pelita Bangsa
Email : awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id

Nabilah Ayu Lestari

Universitas Pelita Bangsa
Email: nabilahayu853@gmail.com

Abstract: *this study aims to determine the influence interactive learning media based powtoon on the cognitive learning outcomes. This study used experimental research with a nonequivalent comparison-group design. The population of this study was class V SD with sample was class VA of 23 student who were treated with interactive learning media based powtoon and student class VB which totaled 28 students with no treatment using interactive learning media based powtoon. Data collection was carried out with a test of cognitive learning outcomes that had been tested for validity and reliability. Data analysis using Univariate Analysis of Variance with 5% of significance level. The results showed that the difference in the average score of the post test class VA was 86,21 while the average post-test score class VB was 73.57. Interactive learning media based powtoon has a significant and positive effect on the cognitive learning outcomes seen from the calculation of 53,67 and P of 0.000; $P=0.000<0.05$;*

Keyword : *Powtoon, Cognitive, Elementary School*

Abstrak : penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon terhadap hasil belajar kognitif siswa SD. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu dengan desain *nonequivalent comparison-group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri, dengan sampel penelitian siswa kelas VA berjumlah 23 siswa yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon dan siswa kelas VB berjumlah 28 siswa tidak diberi perlakuan dengan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon. Pengumpulan data dilakukan dengan tes hasil belajar kognitif siswa yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan *Univariate Analysis of Variance* dengan taraf signifikansi 5%. Didapatkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon. Perbedaan tersebut terlihat dari hasil rata-rata *post-test* siswa kelas VA 86,21 dan kelas VB 73,57. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *powtoon* berpengaruh signifikan dan positif terhadap hasil belajar kognitif siswa dilihat dari T_{hitung} sebesar 53,67 dan P dari 0.000; $P=0.000<0.05$;

Kata Kunci : Powtoon, Kognitif, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi tidak dapat dipisahkan dari perubahan pendidikan terutama proses pembelajaran. Dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran bisa dirasakan oleh siswa dan guru. Proses pembelajaran dengan adanya kemajuan teknologi yang begitu pesat, membuat proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat menggunakan berbagai media pembelajaran interaktif (Herianingtyas, 2021). Media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu cara mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa membuat siswa mampu berpikir kritis dan logis sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran digital harus lebih menarik dan sesuai dengan kebiasaan siswa dalam belajar sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar (Hikmah, 2023). Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif kepada siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses

pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi dan fitur interaktif dalam media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam pemahaman konsep sehingga mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Keberadaan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu maupun media pengajaran dapat bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh dan memperjelas informasi (Arief, 2021)

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menggunakan aplikasi powtoon. Aplikasi powtoon merupakan aplikasi yang didalamnya memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Powtoon merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat video animasi dengan mudah tanpa memerlukan kemampuan desain atau animasi yang tinggi. Powtoon dapat untuk digunakan media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual (Ariyanto, 2018). Penggunaan media pembelajaran berorientasi teknologi informasi di era sekarang sudah menjadi suatu keharusan yang dapat menjadi penunjang dalam pembelajaran. Dalam kenyataannya pembelajaran yang dilaksanakan belum terdapat media interaktif yang memfasilitasi siswa dalam

pembelajaran (Mukhlis, S., & Herianingtyas, N. L. R., 2021). PowToon sebagai salah satu aplikasi multimedia yang dapat dijadikan media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan misalnya memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan lini masa yang sangat mudah (Nurdiansyah, 2018). Media pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan berkomunikasi dengan baik sehingga berdampak terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif merupakan proses memahami, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan secara mendalam. Hasil belajar kognitif merupakan berubahnya area kognisi siswa sehingga terjadi perubahan perilaku pada aspek kognitif (Sianipar, 2020). Hasil belajar kognitif melibatkan kemampuan belajar dan mengolah informasi dengan baik. Pengolahan informasi dapat berjalan dengan baik apabila ada fasilitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Kebutuhan akan media interaktif yang dapat menjawab pembelajaran di era digital ini mampu menjadi alternatif solusi bagi guru.

Kebutuhan akan media pembelajaran interaktif menjadi suatu permasalahan

tersendiri dalam dunia pendidikan. Permasalahan-permasalahan ini sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik nanti karena keberhasilan dalam pembelajaran dapat diwujudkan diantaranya yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Yuswono, 2019). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa (Nurhasanah, 2016). Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu berupa ketersediaan media interaktif. Media merupakan salah satu faktor penting untuk menentukan keberhasilan belajar (Saputra, 2014). Hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengandakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan (Rachmadtullah, 2015). Berdasarkan permasalahan tersebut, sehingga dilakukan penelitian terkait pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon terhadap hasil belajar kognitif siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasy experiment*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent comparison-group design* (Johnson &

Christensen, 2014). Rancangan penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Desain penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
KE1	O ₁	X ₁	O ₂
KE2	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- KE1 : Kelas Eksperimen
- KE₂ : Kelas Kontrol
- O₁ : *Pre-test* kelas eksperimen
- O₂ : *Post-test* kelas eksperimen
- O₃ : *Pre-test* pada kelas kontrol
- O₄ : *Post-test* pada kelas kontrol
- : Kelas kontrol (tanpa perlakuan)
- X₁ : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon

Penelitian ini dilaksanakan di sebuah sekolah dasar dengan jumlah sampel 23 siswa.

Teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis deskriptif, uji asumsi prasyarat dan uji hipotesis. Analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan data pre-test dan post-test. Uji asumsi prasyarat dibagi menjadi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sample berdistribusi

secara normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui subjek penelitian berasal dari populasi homogen atau tidak. Uji hipotesis untuk mengetahui media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar atau tidak. Uji hipotesis menggunakan *Univariate Analysis of Variance* dengan taraf signifikansi <0,05.

Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan tes hasil belajar kognitif, kemudian dilakukan penilaian menggunakan rubrik penilaian.

HASIL

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan data hasil belajar kognitif siswa yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon dengan yang tidak diberi perlakuan. Deskripsi hasil belajar kognitif siswa secara ringkas dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Perhitungan *Post Test*

Kelompok	Mean	Standar Deviasi	Max
Kelas A	86,21	5,04	96
Kelas B	73,57	7,37	82

Keterangan

Kelas A : Kelas Eksperimen

Kelas B: Kelas Kontrol

Berdasarkan data analisis deskriptif hasil belajar kognitif siswa pada tabel 2, menunjukkan bahwa rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen 86,21, sedangkan kelas kontrol 73,57. Hasil ini menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai *post-test* siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon.

Hasil uji asumsi menunjukkan bahwa data *post-test* baik untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal dan varians kedua kelompok juga homogen. Dengan demikian dapat dilakukan uji hipotesis. Adapun untuk menguji hipotesis maka dapat dilihat dari analisis data hasil belajar kognitif

Tabel 3. Hasil Uji-T

Kelompok	Mean	T-hitung	P
Kelas A	86,21	53,67	0,0
Kelas B	73,57		00

Sumber: data primer diolah

Berdasarkan data diatas, diperoleh rata-rata *post-test* hasil belajar kognitif menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon sebesar 86,21 dan *post-test* pada kelas kontrol yaitu 73,57. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil

belajar kognitif *post-test* dengan media powtoon terdapat perubahan. Perubahan tersebut terlihat dari nilai rata-rata setelah perlakuan mengalami peningkatan. Ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh media interaktif berbasis aplikasi powtoon terhadap hasil belajar kognitif.

Selain itu, berdasarkan *output* perhitungan data juga diketahui T_{hitung} sebesar 11,989 dan P sebesar 0,000; $P=0,000 < 0,05$; maka H_0 dapat ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon terhadap hasil belajar kognitif. Dengan demikian hipotesis pertama yang menyatakan bahwa “media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa **diterima**”

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh data bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa, Beberapa faktor yang mempengaruhi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar adalah : 1) pembelajaran

menjadi lebih konkret dengan adanya media yang menghadirkan gambar, suara dan animasi ; 2) pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna ; 3) pengetahuan yang dibentuk siswa bukan bersifat sementara. Dalam pembelajaran menggunakan powtoon, siswa lebih antusias ketika media pembelajaran dikemas dengan menggunakan sebuah video yang memuat animasi, gambar serta suara (Febriani Putri, 2021). Dengan adanya video yang didalamnya memuat animasi pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna bagi siswa, Media pembelajaran Powtoon ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam-macam serta efek yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik (Anggita, 2021). Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powtoon menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan fleksibel. Pembelajaran yang inovatif memiliki daya tarik sendiri bagi siswa, sehingga dapat membantu proses penerimaan pengetahuan. Penelitian sebelumnya yang dilakukan Gunawan menjelaskan bahwa proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan fleksibel tentu dapat meningkatkan hasil belajar seorang siswa, khususnya pada aspek kognitif (Gunawan, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen rata-rata nilai 86,21 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 73,57. Selain itu diketahui T_{hitung} sebesar 11,989 dan P sebesar 0,000; $P=0,000 < 0,05$; maka H_0 dapat ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon terhadap hasil belajar kognitif. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa “media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi powtoon berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa diterima”.

Dalam penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *powtoon* bukan hanya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar tetapi perlu dilakukan penelitian baru untuk melihat pengaruh powtoon terhadap minat ataupun motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 44-52.
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 13-28.
- Ariyanto, R. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 122.
- Febriani Putri, E. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 198-205.
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1-9.
- Herianingtyas, N. L. R., & Mukhlis, S. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SDN Cililitan 02 Melalui Brain Writing dengan Media Audio Visual. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 84-94.
- Hikmah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1809-1822.
- Mukhlis, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2021). Implementasi Digital Game Play Learning (DGPL) di Sekolah Dasar. *PUCUK REBUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 17-29.
- Nurdiansyah, E. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 1-8.
- Nurhasanah, S. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 128-135.
- Rachmadtullah, R. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 287-298.
- Saputra, A. (2014). Pemanfaatan media pada pembelajaran ipa kelas v sdn terakreditasi b se-kecamatan pontianak barat.
- Sianipar, L. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Melalui Pengembangan Alat Peraga Gaya Lorentz [Improving Students' Cognitive Learning Outcomes Through Development of Lorentz Force Tools]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 252-255.
- Yuswono, D. S. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN

PROJECT BASED LEARNING
TERHADAP HASIL BELAJAR
DAN KEAKTIFAN BELAJAR
SISWA DI SMK NEGERI 1
NGAWEN. *Jurnal Pendidikan
Teknik Otomotif.*