

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SMA NEGERI 11 PANGKEP

Fitriyani¹, Rahma², Munirah³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar,Indonesia

[1fitriyani091@gmail.com](mailto:fitriyani091@gmail.com), [2evirahma2804@gmail.com](mailto:evirahma2804@gmail.com), [3munirah@unismuh.ac.id](mailto:munirah@unismuh.ac.id)

Abstrak

Keberadaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektifitas proses komunikasi dan mempermudah proses penyampaian ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. *Powtoon* yang menjadi variabel pada penelitian, dikarenakan *Software* ini masih tergolong jarang digunakan oleh guru dibandingkan dengan media berbasis *powerpoint*. Padahal *powtoon* ini dipandang sangat bisa diterapkan dalam bidang studi Informatika di SMA Negeri 11 Pangkep. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran informatika kelas X Habibie di SMA Negeri 11 Pangkep. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu One Group Pretest-Posttest, dimana penelitian dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam desain penelitian ini kelas eksperimen diberi tes awal (pretest) pada awal pertemuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terlihat dari hasil belajar yang berkategori tuntas dengan menunjukkan nilai posttest siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *Powtoon* pada mata pelajaran Informatika bahwa hanya 1 siswa atau dengan presentase 2.85% dengan dengan kategori tidak tuntas dan terdapat presentase 97,15% atau 34 siswa dengan kategori tuntas.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Powtoon, Hasil Belajar*

Abstract

The existence of learning media in a learning process has a very important role in increasing the effectiveness of the communication process and facilitating the process of imparting knowledge conveyed by the teacher to students. *Powtoon* is a variable in this research, because this software is still relatively rarely used by teachers compared to *PowerPoint*-based media. Even though this *powtoon* is seen as very applicable in the field of Informatics studies at SMA Negeri 11 Pangkep. This study aims to determine the effect of student learning outcomes by utilizing *Powtoon* learning media in Habibie's X class informatics subject at SMA Negeri 11 Pangkep. The research design used in this study was the One Group Pretest-Posttest, where the research was conducted by comparing the conditions before and after learning. In this research design, the experimental class was given a pre-test (pretest) at the beginning of the meeting to find out students' initial knowledge before being given Informatics learning using *Powtoon* learning media. The results of this study indicate that the *powtoon* learning media has an effect on student learning outcomes. It can be seen from the learning outcomes that are in the complete category by showing the posttest scores of students after being given treatment using *Powtoon* in the Informatics subject that only 1 student or with a percentage of 2.85% is in the incomplete category and there is a percentage of 97.15% or 34 students in the complete category.

Keywords: *Learning Media, Powtoon, Learning Outcomes*

Memasuki zaman sekarang dengan adanya kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan baik di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni dan bahkan di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi pada perkembangan zaman ini merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam bidang Pendidikan, teknologi mempunyai pengaruh penting dalam ilmu pengetahuan dimana dalam ilmu pengetahuan para peserta didik di ajarkan tentang gejala dan fakta alam dan dengan adanya teknologi ini manusia megunakan teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan tersebut (Rahadian,2017). Sekolah diharapkan tidak ketinggalan kabar mengenai canggihnya teknologi dengan menyediakan perangkat elektronik yang mendukung proses pembelajaran. Sarana dan prasarana seperti media pembelajaran yang baik dan lengkap akan menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Keberadaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektifitas proses komunikasi dan mempermudah proses penyampaian ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Nurindah dan Kasman (2021:10) menyatakan bahwa “pentingnya peran media dalam proses pembelajaran guna lebih memerinci, memperluas, memperdalam materi dan tentunya mempermudah pendidik dalam menyampaikan materinya”. Oleh karena itu, mengingat pentingnya peran serta fungsi media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran maka sangat perlu adanya suatu upaya untuk lebih mengoptimalkan pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dna komunikasi (TIK) khususnya dalam mata pelajaran Informatika pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA).

Beberapa studi-studi dalam penelitian ini, menyatakan bahwa *Powtoon* adalah *software* berbasis web untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartu, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengatur *timeline* yang sangat mudah (Thamrin, 2017). *Powtoon* adalah suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas (fajar,2017). Begitupun temuan penelitian (Agustina 2017) yang menyatakan bahwa media *powtoon* merupakan *software* video animasi yang dapat diakses secara Online.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMA Negeri 11 Pangkep kelas X pada mata pelajaran Informatika yaitu kurangnya variasi media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran tersebut sehingga berkesan monoton dan menyebabkan siswa cepat bosan terhadap pembelajaran informatika, dengan demikian siswa kurang memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar Informatika siswa di SMA Negeri 11 Pangkep. Melihat hal tersebut ini akan mengakibatkan kurangnya hasil belajar siswa, berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas X Habibie masih banyak siswa yang belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal KKM yaitu 79 yang ditetapkan oleh pihak sekolah tersebut.

Penelitian ini dilakukan dengan menyertakan variabel terkait pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, sehingga informasi penggunaan media pembelajaran ini dapat lebih lengkap lagi. hasil belajar siswa secara esensi merupakan gambaran perubahan kepada tiga domain yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Hasibuan, 2015). sedangkan dalam penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar kognitif, artinya siswa diarahkan untuk berperilaku positif dalam pelajaran sehingga dapat menjadi output yang berkualitas, (Rijal & Bachtiar, 2015). *Powtoon* yang menjadi variabel pada penelitian, dikarenakan *Software* ini masih tergolong jarang digunakan oleh guru dibandingkan dengan media berbasis *powerpoint*. Padahal *powtoon* ini dipandang sangat bisa diterapkan dalam bidang studi Infromatika di SMA Negeri 11 Pangkep. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang bagaimana pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 11 Pangkep.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Sugiyono (2019:110) Menyatakan bahwa “metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, dipergunakan buat mengetahui pengaruh berasal variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) pada syarat yang dikendalikan”. Penelitian eksperimen juga menggunakan perlakuan terhadap subjek penelitian yang dipilih dengan sengaja untuk mengetahui bagaimana dampak objek yang akan diriset, (Jaedun, 2011). Penelitian eksperimen dilaksanakan dengan bentuk *Pre-Experimental Design*, sehingga penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok eksperimen dan tidak menggunakan kelompok kontrol.

Rancangan penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest* yaitu grup eksperimen diberikan pretest sebelum diberikan perlakuan, selanjutnya posttest dilakukan sesudah proses pembelajaran. dalam rancangan penelitian ini kelas eksperimen sebelum diberikan pembelajaran, siswa diberikan tes awal (pretest) terlebih dahulu. Selanjutnya perlakuan diberikan melalui pembelajaran Infromatika untuk mengetahui seberapa besar dampak media pembelajaran berbasis *Powtoon* terhadap hasil belajar.

O1 X O2

Gambar 1. Desain Penelitian

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 11 Pangkep yang terbagi menjadi 9 kelas. Sampel yang diambil dalam peneltian ini yaitu siswa kelas X Habibie SMA Negeri 11 Pangkep. Penjelasan analisis memilih kelas X Habibie sebagai sampel karena hasil belajar pada mata pelajaran informatika pada kelas tersebut paling rendah dibandingkan kelas yang lain. Pengumpulan informasi menggunakan observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Instrumen eksplorasi dicobakan pada 35 siswa kelas X Habibie SMA Negeri 11 Pangkep dengan

Instrumen tes yang diberikan adalah sebagai pertanyaan pilihan ganda yang berjumlah 20 soal pertanyaan. Konsekuensi perolehan tingkat hasil belajar dalam mengikuti pembelajaran diselidiki dengan menggunakan aturan-aturan seperti yang ditampilkan pada tabel terlampir.

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Siswa

No.	Interval	Kategori
1.	>91-100	Sangat Baik
2.	>81-91	Baik
3.	>79-81	Cukup
4.	<79	Kurang

HASIL PENELITIAN

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Informatika, sedangkan variabel yang dijadikan tolak ukur adalah penggunaan media pembelajaran *Powtoon*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Dengan demikian seluruh skor dalam penelitian ini merupakan

nilai yang diperoleh dari eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon*.

Hasil Belajar Siswa

Pretest

Informasi pretest memberikan hasil belajar total bahwa terdapat 36 siswa dengan tingkat penggambaran 91,5% pada klasifikasi tidak tuntas dan 8,5 % tingkat pada kualifikasi tuntas. Berdasarkan informasi faktual, hasil belajar menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, hasil belajar yang paling tinggi adalah 80 dan nilai paling rendah adalah 25. Nilai normal pretest siswa adalah 54,85 dan standar deviasinya adalah 18,047 dari skor normal yang diperoleh.

Tabel 2. Distribusi Hasil Pretest Siswa

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik
Sampel	35
Tertinggi	90
Terendah	20
Rata-rata	54,85
Standar Deviasi	18,047

Posttest

Dari informasi posttest terlihat bahwa terdapat 1 siswa pada kualifikasi tidak tuntas dengan taraf 2,85% dan 34 siswa pada kualifikasi tuntas dengan taraf 97,15% Dari asumsi informasi tersebut, maka akan terlihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *powtoon* (pretest) dan setelah menggunakan media pembelajaran *powtoon* (Posttest). Informasi tersebut dapat ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi Hasil Posttest Siswa

Kategori Nilai Statistik	Nilai Statistik
Sampel	35
Tertinggi	100
Terendah	60
Rata-rata	86,85
Standar Deviasi	9.631

Dari tabel 2 dan 3. Menunjukkan bahwa rata-rata siswa mempunyai nilai sebesar 54,85 sebelum menggunakan media powtoon (pretest) dalam pembelajaran dan rata-rata siswa mempunyai nilai sebesar 86,85 setelah penggunaan media pembelajaran powtoon (posttest) dalam pembelajaran. Informasi tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan pemanfaatan media pembelajaran powtoon. Dari informasi faktual inferensial, hasil belajar menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran powtoon berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X Habibie SMA Negeri 11 Pangkep.

PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran Informatika kelas X Habibie SMA Negeri 11 Pangkep Berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelusuran informasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika sebelum menggunakan media pembelajaran informatika dapat digambarkan bahwa keseluruhan siswa tidak mencapai angka (KKM 79), artinya dari data yang dimunculkan siswa sangat rendah dan belum mencukupi kaidah untuk pemenuhan hasil belajar. Hasil belajar yang rendah tersebut disebabkan tidak adanya pengembangan yang dilakukan oleh pendidik dalam sistem pembelajaran.

Hasil penelusuran informasi terhadap hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran powtoon terdapat 34 siswa atau 97% yang menyelesaikan KKM (79), artinya hasil belajar siswa telah tercapai dan telah memenuhi ketuntasan hasil belajar siswa. Beberapa siswa mengalami peningkatan yang sangat besar dalam hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran Powtoon karena sistem pembelajaran menjadi lebih dinamis dengan siswa sebagai tempat belajar. Namun demikian, masih ada 1 siswa yang belum menyelesaikan proses pembelajaran karena disebabkan oleh rendahnya inspirasi siswa meskipun guru telah memanfaatkan kemajuan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran powtoon dalam pembelajaran informatika ditandai hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan dari data tersebut dapat digambarkan dari keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Pada

saat ujian awal, masih banyak siswa yang mendapat nilai rendah, setelah menerapkan media pembelajaran powtoon dengan mengikuti kemajuan saat ini, sangat terlihat bahwa siswa menunjukkan hasil belajar meningkat.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media powtoon dapat digunakan pada proses pembelajaran (Nurdiansyah et al., 2018; Pangestu & Wafa, 2018). Media powtoon juga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Ariyanto et al., 2018; Marlina et al., 2018; Pais et al., 2017). Dengan hadirnya video animasi digunakan sebagai alat dalam proses pembelajaran yang ada disekolah akan mengoptimalkan motivasi belajar bagi peserta didik (Alannasir, 2016). Sehingga media ini diharapkan dapat mendorong motivasi belajar peserta didik serta memahami materi ekonomi khususnya pada mata pelajaran informatika. Peserta didik akan lebih antusias ketika media pembelajaran dikemas dengan menggunakan sebuah video yang memuat animasi, gambar serta suara. Serta keterampilan dari peserta didik sangat diperhatikan sesuai dengan pendekatan saintifik yang diterapkan. Sehingga dalam proses penerapannya, media menjadi salah satu alat untuk keberhasilan proses pembelajaran yang terlaksana.

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran powtoon berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika kelas X Habibie SMA Negeri 11 Pangkep. Dari hasil analisis deskriptif dan inferensial yang diperoleh, ternyata cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada bagian kajian teori. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran powtoon berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran informatika kelas X Habibie SMA Negeri 11 Pangkep.

KESIMPULAN

Dari hasil pengujian eksplorasi informasi, disimpulkan bahwa media pembelajaran Powtoon berdampak pada hasil belajar siswa kelas X Habibie SMA Negeri 11 Pangkep. Terlihat dari hasil belajar yang berkategori tuntas dengan menunjukkan nilai posttest siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Powtoon pada mata pelajaran Informatika bahwa hanya 1 siswa atau dengan presentase 2.85% dengan dengan kategori tidak tuntas dan terdapat presentase 97,15% atau 34 siswa dengan kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai ketuntasan kriteria minimal yang digunakan oleh sekolah sebesar 79.

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 81
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan media *Powtoon* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mendeskripsikan perilaku-perilaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 122
- Hasibuan, I. (2015). Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas Vii Smp Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Peluang*, 4(1), 5-11.
- Indira, A. T. (2017). Perilaku Bertelur dan Siklus Hidup Aedes Aegypti Pada Berbagai Media Air. *Jurnal Biologi* , 71-81.
- Jaedun, A. (2011). Oleh: Amat Jaedun. Metodologi Penelitian Eksperimen, 0-12
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada perkuliahan kewarganegaraan. *Jurnal Civics*, 15
- Nurindah, K. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia . *Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan* , 1-10.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., F., Parjo, & Sudatwanto, T (2018). Penyegaran Kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran melalui aplikasi *powtoon* dan *screen 0 Matic*. *Jurnal pemberdayaan masyarakat madani (JPMM)*, 204-223.
- Pais, M. H. R., Nogues, F. P., & Munos, B.R. (2017). *Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs*. 12.
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A (2018). Pengembangan multimedia interaktif *Powtoon* pada mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan kebijakan moneter untuk siswa kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikkn Ekonomi*, 11
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.